

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Setyawan, “Sikap Generasi “Z” terhadap bahasa Jawa: Studi kasus pada anak-anak usia Sekolah Dasar di kota Semarang,” *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, vol. 7, no. 2, hlm. 30, 2019, doi: 10.30659/jikm.7.2.30-36.
- [2] Novita Sari, “UPAYA MENINGKATKAN KOSAKATA BAHASA JAWA MELALUI MEDIA FLASH CARD PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PERTIWI 1 BERAN TRIDADI SLEMAN,” hlm. 68–73, 2019.
- [3] S. Mahardika dan F. Setyaningrum, “Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Pada Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas V Sd Muhammadiyah Bausasran Ii Yogyakarta,” *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, vol. 3, no. 3, hlm. 251–259, 2020, doi: 10.12928/fundadikdas.v3i3.3184.
- [4] G. B. Hendrawan dan R. Marlina, “Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Game Edukasi Digital Pada Pembelajaran Matematika,” *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, vol. 5, no. 2, hlm. 395, 2022, doi: 10.22460/jpmi.v5i2.10288.
- [5] I. Pendahuluan, “Rancang Bangun Media Pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar Berbasis Andorid,” vol. 6, hlm. 696–708, 2022.
- [6] E. C. Convention *dkk.*, “Android game : Education Javanese vocabulary Android game : Education Javanese vocabulary,” 2021, doi: 10.1088/1742-6596/1869/1/012089.
- [7] E. N. Hasanah, N. Muftihah, A. Azis, dan C. W. Budiyanto, “Development of Go-Bung ( Golek Tembung ) Application as An Innovation of Android-Based Javanese Vocabulary for Children,” vol. 9, no. 3, hlm. 45–58, 2020, doi: 10.25037/pancaran.v9i3.276.
- [8] K. Wiwien dan W. Restu, “Efektivitas Media Game Mengetik Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs5 Terhadap,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 3, no. April 2018, hlm. 1–10, 2019.
- [9] I. Afrianto dan R. M. Furqon, “The Herbalist Game Edukasi Pengobatan Herbal Berbasis Android,” *Jurnal Sistem Informasi Bisnis*, vol. 8, no. 2, hlm. 27, 2018, doi: 10.21456/vol8iss2pp27-34.