

## DAFTAR PUSTAKA

- Anto, P., & Anita, T. (2019). Tembang Macapat sebagai Penunjang Pendidikan Karakter. *Deiksis*, 11(01), 77. <https://doi.org/10.30998/deiksis.v11i01.3221>
- Budiarto, G. (2020). Dampak Cultural Invasion terhadap Kebudayaan Lokal: Studi Kasus Terhadap Bahasa Daerah. *Pamator Journal*, 13(2), 183–193. <https://doi.org/10.21107/pamator.v13i2.8259>
- Firmandasari, R. A., Suryawinata, M., Hasanah, F. N., & Untari, R. S. (2020). Game Bahasa Jawa Krama Sebagai Media Pembelajaran Anak Berbasis Android. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(2), 150. <https://doi.org/10.29100/jipi.v5i2.1807>
- Hendaryie, H., Pragantha, J., & Haris, D. A. (2020). Pembuatan Game Android Tower Defense “Myth of Java.” *Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi*, 8(2), 236. <https://doi.org/10.24912/jiksi.v8i2.11528>
- Jati, D. I. P. (2013). *Aplikasi Pembelajaran Dasar Fotografi Berbasis Multimedia*.
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, March*, 1–16.
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 150–165. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Magdalena, R., & Angela Krisanti, M. (2019). Analisis Penyebab dan Solusi Rekonsiliasi Finished Goods Menggunakan Hipotesis Statistik dengan Metode Pengujian Independent Sample T-Test di PT.Merck, Tbk. *Jurnal Tekno*, 16(2), 35–48. <https://doi.org/10.33557/jtekno.v16i1.623>
- Masturi, H., Hasanawi, A., & Hasanawi, A. (2021). Jurnal Inovasi Penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 1–208.

- Meliana, N., & Rahmadi, E. O. (2022). *Aplikasi Game Edukasi Kesenian Daerah*. 8(1), 82–94.
- Noviati, E. (2018). Eksistensi nilai-nilai Tembang Macapat di kalangan anak muda sebagai filter pengaruh alkiturasi. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 13(1), 49–62. <https://doi.org/10.33153/dewaruci.v13i1.2505>
- Nurhasanah, Y. I., & Senyelda, D. (2016). Implementasi Model CMIFED Pada Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Anak Usia TK Dan Playgroup. *Jurnal Informatika*, Vol. 2(2), 1–12.
- Pakiding, E. (2015). *Membangun Game Puzzle Senaya Untuk Oleh :*
- Paramida, C. (2020). *Pengembangan komik digital berbasis serat wulangreh pupuh gambuh untuk pembelajaran bahasa jawa di smpn 1 margomulyo.*
- Pratama, R. A., & Waskitoningtyas, R. S. (2020). Game Android “MENALAR” Berbasis Adobe Animation CC. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(3), 617. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i3.3027>
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 4(1), 44. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.4.1.2016.44-49>
- Rahman, M. Y. A., Syaripudin, T., & Riyadi, A. R. (2022). Permainan “Petualangan di Ivalice” Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 35–40.
- Rani Winarni1, E. R. P. A. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Sisiwa Pada Mata Pelajaran SENI BUDAYA Rani. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4, 69–79.
- Sakawuning, A., & Pratiwi, D. (2021). *Penerapan Media Video Tutorial Dengan Aplikasi Medibang Paint Pada Kompetensi Menggambar Desain Rok A-Line Dalam Pembelajaran Daring Di Smkn 1 Sambeng Lamongan*. 10(2019), 102–112.

Santoso, S., & Nurmalina, R. (2017). Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut). *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84–91.

Syipa, M. (2021). *Jurnal Sosial dan Teknologi ( SOSTECH ) Perancangan Game Edukasi Pengenalan Huruf Hijaiyah e-ISSN 2774-5155 Berbasis Android dengan Metode MDLC pada Majelis p-ISSN 2774-5147 Taklim Raudhoh Al Ummahat Jakarta Barat Mohamad Syipa. 1(7), 653–660.*

Tiwi, D. I., & Mellisa, M. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut pada Mata Kuliah Kultur Jaringan. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(1), 39–45. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n1.p39-45>

