

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. D. Kurniawan, T. Usman, dan W. S. Wisnugraha, “APLIKASI GAME SMART QUIZ TENTANG AKSARA JAWA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ALGORITMA FISHER YATES SHUFFLE,” hlm 352-362, Kediri, Jan 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.29407/stains.v2i1.2866>
- [2] E. Syarifudin dan U. Sultan Ageng Tirtayasa, “KEBIJAKAN KURIKULUM MUATAN LOKAL BAHASA JAWA BANTEN DI SEKOLAH DASAR SEBAGAI UPAYA PELESTARIAN BUDAYA,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 08, no. 01, hlm. 4290–4301, Jun 2023, [Daring]. Tersedia pada: <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7727>
- [3] D. Rahmadayanti dan A. Hartoyo, “Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, hlm. 7174–7187, Jun 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3431.
- [4] CV. LESTARI DIGITAL TEXT, *Buku Panduan Siswa Basa Jawa*, 2 ed., vol. 1. Magetan: Digital Text Lestari, 2024.
- [5] H. M. I. Nahak, “UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI,” *Jurnal Sosiologi Nusantara*, vol. 5, no. 1, hlm. 65–76, Jun 2019, doi: 10.33369/jsn.5.1.65-76.
- [6] M. Widayati, B. Sudiyana, dan N. Nurnaningsih, “Muatan Kearifan Lokal dalam Teks Lagu Anak Berbahasa Jawa sebagai Penanaman Pendidikan Karakter di Sekolah,” *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, vol. 12, no. 1, hlm. 145, Jun 2023, doi: 10.26499/jentera.v12i1.5991.
- [7] E. Y. Winartiningsih, “PERAN LEMBAGA DIKLAT DALAM IMPLEMENTASI PERDA DIY NO.2 TAHUN 2021 TENTANG PEMELIHARAAN DAN PENGEMBANGAN BAHASA SASTRA DAN AKSARA JAWA,” *Media Bina Ilmiah*, vol. 17, no. 9, hlm. 2241–

- 2256, Apr 2023, Diakses: 2 November 2023. [Daring]. Tersedia pada: <https://binapatria.id/index.php/MBI>
- [8] S. D. Hartiyani, A. Prayogo, dan E. Erlinawati, “APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR,” *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, vol. 10, no. 2, hlm. 679–693, Apr 2023, doi: 10.47668/edusaintek.v10i2.805.
- [9] R. Martin dan M. Simanjorang, “Pentingnya Peranan Kurikulum yang Sesuai dalam Pendidikan di Indonesia,” *Prosiding Pendidikan Dasar*, vol. 1, no. 1, hlm. 125–134, Jan 2022, doi: 10.34007/ppd.v1i1.180.
- [10] M. M. Hamdi, “EVALUASI KURIKULUM PENDIDIKAN,” *STAIDA*, hlm 66-75, Krempyang, Nov 2020. [Daring]. Tersedia pada: <https://ejournal.staidapondokkrempyang.ac.id/index.php/intizam/article/download/51/49>
- [11] M. Hasan, Mp. Milawati, Mp. Darodjat, dan Ma. DrTuti Khairani Harahap, “MEDIA PEMBELAJARAN,” hlm 1-260, Sukoharjo, Mei 2021. [Daring]. Tersedia pada: <http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%202.pdf>
- [12] B. T. Mahardika, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAGEMENT SISWA BERPRESTASI BERBASIS ANDROID PADA SMK PGRI RAWALUMBU,” hlm 30-39, Rawalumbu, Sep 2020. [Daring]. Tersedia pada: http://repository.unsada.ac.id/1633/1/C-04-JURNAL_Bagus%28SIM%20Manage%29.pdf
- [13] P. Harsadi, W. L. Y. Saptomo, dan C. Y. Wardhana, “Implementasi Algoritma Fisher-Yates Shuffle Pada Game Edukasi Aksara Jawa Menggunakan Godot Engine,” *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIKoSIN)*, vol. 10, no. 1, hlm 50-58, Mei 2022, doi: 10.30646/tikomsin.v10i1.603.

- [14] Munatahanah dkk., “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN ALGORITMA FISHER YATES,” hlm 112-120, Bengkulu, Apr 2022. [Daring]. Tersedia pada:
<https://jurnal.unived.ac.id/index.php/jmi/article/download/1725/1712>
- [15] A. A. Wahid, “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi,” *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, hlm 1-5, 2020 .
- [16] R. Supardi, “PEMBUATAN GAME BALAP KELINCI DENGAN UNITY BERBASIS ANDROID,” *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 7, no. 1, hlm. 19–26, Feb 2021, Diakses: 1 Desember 2023. [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/RMSI/article/download/10531/6135>
- [17] B. Raharjo, *Pemrograman Bahasa C#*. Semarang: Penerbit Yayasan Prima Agus Teknik, hlm 1-111, 2022. Diakses: 15 Juli 2024. [Daring]. Tersedia pada:
<https://penerbit.stekom.ac.id/index.php/yayasanpat/article/download/335/356>
- [18] F. Fariyanto dan F. Ulum, “PERANCANGAN APLIKASI PEMILIHAN KEPALA DESA DENGAN METODE UX DESIGN THINKING (STUDI KASUS: KAMPUNG KURIPAN),” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 2, hlm. 52–60, 2021, [Daring]. Tersedia pada:
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [19] Y. D. Safitri dan A. Sucipto, “PERANCANGAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) SISTEM PENGADUAN PENCEMARAN LINGKUNGAN,” *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 3, no. 3, hlm. 26–32, 2022, [Daring]. Tersedia pada:
<http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>