

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] BARAT, Peraturan Gubernur Jawa. Peraturan Gubernur Jawa Barat Nomor 69 Tahun 2013 Tentang Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa dan Sastra Daerah Pada Jenjang Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. 2013.
- [2] I. Magdalena, A. Fatakhatas Shodikoh, A. R. Pebrianti, A. W. Jannah, I. Susilawati, and U. M. Tangerang, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi," *Ed. J. Edukasi dan Sains*, vol. 3, no. 2, pp. 312–325, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- [3] U. B. Harsiwi and L. D. D. Arini, "Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 4, no. 4, pp. 1104–1113, 2020, doi: 10.31004/basicedu.v4i4.505.
- [4] M. Taufik, "Metode Waterfall: Pengertian, Langkah, dan Kelebihan serta Kekurangan," *Sekawan Media*, 2022. [Online]. Tersedia: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/metode-waterfall/>. [Diakses: 30 Mei 2023].
- [5] N, Dini. "Mencari Jejak Wiralodra Di Indramayu". *Buletin Al-Turas*, 2017, 23.1: 1-19.
- [6] K. Supali, "Menapak Jejak Sejarah Indramayu," Frame Publishing, Yogyakarta, 2011, hlm. 87, ISBN: 9786025557286.
- [7] M. S. Prawiradiredja, "Cirebon: Falsafah, Tradisi, dan Adat Budaya," PNRI, Jakarta, 2005, pp. 39-41, ISBN: 9793747161.
- [8] W. L. Collier dan Sajogyo (peny.), "Budidaya Padi di Jawa," Gramedia, Jakarta, 1986, hlm. 339.
- [9] H. A. Dasuki, J. P. Sardjono, Sumardjo, dan Djamara, "Sejarah Indramayu," Pemerintah Kabupaten Derah Tingkat II Indramayu, Indramayu, 1977, hlm.

359.

- [10] K. Supali, "Bahasa Jawa Indramayu: Latar Sociolinguistik, Dialektologi, Politisasi & Pemertahanan Bahasa," Rumah Pustaka, Indramayu, 2020, hlm. 188, ISBN: 9786237788652.
- [11] N. Saraswati, "Pengaruh Model Think Pair Share Berbantuan Media Papialo terhadap Keterampilan Menulis Aksara Jawa (Penelitian pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Gandurejo Kecamatan Bulu, Kabupaten Temanggung)," 2020.
- [12] Kristina, "Aksara Jawa Lengkap dengan Pasangan dan Contoh Penulisannya," Detik Edu, 2021. [Online]. Tersedia: <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-5969606/aksara-jawa-lengkap-dengan-pasangan-dan-contoh-penulisannya>. [Diakses: 30 Mei 2023].
- [13] P. Gayo, "Perbedaan Bahasa Jawa Kasar dan Bahasa Jawa Halus," Indonesiana, 2021. [Online]. Tersedia: <https://www.indonesiana.id/read/152585/perbedaan-bahasa-jawa-kasar-dan-bahasa-jawa-halus>. [Diakses: 30 Mei 2023].
- [14] R. Muchlisin, "Model Pembelajaran VAK," Kajian Pustaka, 2020. [Online]. Tersedia: <https://www.kajianpustaka.com/2020/10/model-pembelajaran-vak.html>. [Diakses: 30 Mei 2023].
- [15] E. Damayanti, A. Santosa, M. Zuhrie, and P. Rusimanto, "PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA BERDASARKAN GAYA BELAJAR," J. Pendidik. Tek. Elektro, vol. 9, no. 03, pp. 639-645, 2020. doi: 10.26740/jpte.v9n03.p639-645.
- [16] S. B. Wahyu, "Pengertian Android – Definisi, Fungsi, Sejarah, Kelebihan" Dianisa.com, 2023. [Online]. Tersedia: <https://dianisa.com/pengertian-android/>. [Diakses: 30 Mei 2023].

- [17] Duniapcoid, "Pengertian Games" Dunia Pendidikan", 2023. [Online]. Tersedia: <https://duniapendidikan.co.id/pengertian-games/>. [Diakses: 30 Mei 2023].
- [18] Akbar, "Pengertian Game Dan Jenis-Jenisnya" Akbar Project, 2021. [Online]. Tersedia: <https://akbarproject.com/pengertian-game-dan-jenis-jenisnya/>. [Diakses: 30 Mei 2023].
- [19] Haviluddin, "Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language)," Memahami Pengguna. UML (Unified Model. Lang., vol. 6, no.1, pp.115, 2011, [Online]. Available: <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb-2011.pdf>
- [20] L. Setiyani, "Desain Sistem : Use Case Diagram Pendahuluan," *Pros. Semin. Nas. Inov. Adopsi Teknol. 2021*, no. September, pp. 246–260, 2021.
- [21] S. Niko, "Pengertian UML dan Jenis-Jenisnya serta Contoh Diagramnya," Pengertian Apapun, 2015. [Online]. Tersedia: <https://www.pengertianku.net/2015/09/pengertian-uml-dan-jenis-jenisnya-tersebut-contoh-diagramnya.html>. [Diakses: 30 Mei 2023].
- [22] Wahyupjl, "Apa Itu Unity 3D" Event Kampus", 2018. [Online]. Tersedia: <https://eventkampus.com/blog/detail/1474/apa-itu-unity-3d/>. [Diakses: 30 Mei 2023].
- [23] R. S. Dewi, "Pengertian Adobe Photoshop Beserta Sejarah, Fungsi, Kelebihan & Kekurangannya" Nesabamedia, 2019. [Online]. Tersedia: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-adobe-photoshop/>. [Diakses: 30 Mei 2023].
- [24] D. R. M. Hadi, "Pengertian Dan Fungsi Audacity" Diorezamh, 2013. [Online]. Tersedia: <http://diorezamh.blogspot.com/2013/05/pengertian-dan-fungsi-audacity.html/>. [Diakses: 30 Mei 2023].

- [25] H. Maulana and M. A. Aliska. "Pembangunan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas VII (Study Kasus SMP XYZ)." *Majalah Ilmiah UNIKOM*, vol. XVI, no. 2, p. 146, 2018.
- [26] S. R. Rizal Dwi Saputro, Patmi Kasih, "Pengujian Black Box dan Kuesioner Pada Game Gems Advanture," Rizal Dwi Saputro<sup>1</sup>, Patmi Kasih<sup>2</sup>, Siti Rochana<sup>3</sup> <sup>1,2,3</sup>Teknik, pp. 47–52, 2022
- [27] Mirza, A. H., & Syamsuar, D. (2016). Analisis Usability Pada Website Badan Promosi Dan Perizinan Penanaman Modal Daerah (Bp3md) Provinsi Sumatera Selatan. Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM), 548-553.
- [28] Mifsud, J. (2015, June 22). Usability Metrics – A Guide To Quantify The Usability Of Any System. Retrieved April 30, 2018, (From Usabilitygeek.Com: 135 <https://Usabilitygeek.Com/Usability-Metrics-AGuide-To-Quantify-Systemusability/>)