

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. D. Rahmawati and A. Budaya, “Proseding Seminar Nasional PGSD UPY dengan Tema Strategi Mengatasi Kesulitan Belajar ketika Murid Anda seorang Disleksia METODE BACAAN BERJILID UNTUK MENGATASI KESULITAN MEMBACA AKSARA JAWA SISWA SEKOLAH DASAR.”
- [2] Ramansyah Wanda, “PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ‘AKSARA JAWA’ BERBASIS UNITY UNTUK SISWA KELAS 3 SDN MULYOARJO 3 LAWANG.”
- [3] A. Ahmad, “PENERAPAN PERMAINAN BAHASA (KATARSIS) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA KELAS IV A SD NEGERI 01 METRO PUSAT Oleh,” 2017.
- [4] Norhikmah, Azizah Rahma Safitri, and Laili Annas Sholikhan, “PENGUNAAN QR CODE DALAM PRESENSI BERBASIS ANDROID,” in *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2016*, 2016.
- [5] F. R. Nur Awalina, “DUNIA BATIN JAWA: Aksara Jawa Sebagai Filosofi dalam Memahami Konsep Ketuhanan,” *Kontemplasi: Jurnal Ilmu-Ilmu Ushuluddin*, vol. 5, no. 2, 2017, doi: 10.21274/kontem.2017.5.2.289-309.
- [6] A. R. Anggraini and J. Oliver, “Perancangan Game Platform Bergener Side Scrolling,” *J Chem Inf Model*, vol. 53, no. 9, pp. 1689–1699, 2019.
- [7] N. I. Widiastuti and I. Setiawan, “Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) 41 Volume. I Nomor. 2, Bulan Oktober,” 2012.
- [8] Perkawinan, S. A.-Z. Ari, and A. Pekawinan, “Pengertian Game,” pp. 22–52, 2015.
- [9] A. Suratno and E. W. Nugroho, “Augmented Reality-Based Learning Media Design: Its Compatibility to Blended Learning,” 2021.
- [10] C. Rd, G. Alvin Raditya Santoso, B. Chandrawati, D. Brenda Chandrawati, W. Pathakkinang, and T. Brenda Chandrawati, “The Thirteenth International Conference on eLearning for Knowledge-Based Society Theme: Theory and Practices in eLearning 2016 and Future AUGMENTED REALITY GAME BASED

ON USER'S POINT OF VIEW," 2016. [Online]. Available:  
<http://www.elearning2016.com/>

- [11] R. Putri, N. Budiarti, E. Sulistyani, F. Anggraini, and H. Citra Marvyna, "Communaautaire: Journal of Community Service Pengenalan Teknologi Virtual Reality dan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pembelajaran Digital di Pondok Pesantren Al Muin Syarif Hidayatullah," *Communaautaire: Journal of Community Service*, vol. 01, no. 02, 2022.
- [12] P. Mealy, *Virtual & Augmented Reality For Dummies*. 2018.
- [13] Marheni Eka Saputri, "WAWANCARA."
- [14] A. Abdurrahman and S. Masripah, "Metode Waterfall Untuk Sistem Informasi Penjualan," *INFORMATION SYSTEM FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 2, no. 1, pp. 95–104, 2017.
- [15] M. A. Dr. Sidiq Umar and M. Dr. Moh. Choiri Miftachul, "METODE PENELITIAN KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN".