

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Arafik, M., & Rumidjan, R. (2016). Profil Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 25(1), 55–61. <https://doi.org/10.17977/um009v25i12016p055>
- Ardiansyah, M. F., & Yulya, N. M. (2022). Pelestarian Budaya Lokal Melalui Pembiasaan Bahasa Jawa Krama Di Madrasah Ibtidaiyah. *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 01(01), 66–68.
- Ardissono, L., Kuflik, T., & Petrelli, D. (2012). Personalization in cultural heritage: The road travelled and the one ahead. *User Modeling and User-Adapted Interaction*, 22(1–2), 73–99. <https://doi.org/10.1007/s11257-011-9104-x>
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). Situated Ethics in Educational Research Society for Educational Studies. *British Journal of Educational Studies*, 49(3), 362–365.
- Chotimah, C., Untari, M. F. A., & Budiman, M. A. (2019). Analisis Penerapan Unggah Ungguh Bahasa Jawa dalam Nilai Sopan Santun. *International Journal of Elementary Education*, 3(2), 202–209. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18529>
- Darmayanti, R. Y., & Subrata, H. (2021). Pengembangan media komik dalam pembelajaran unggah-ungguh bahasa Jawa ragam bahasa ngoko dan krama pada siswa kelas iv. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 09(10), 3399–3409. <https://www.academia.edu/download/89651370/482196110.pdf>
- Endraswara, S. (2006). *30 Metode Pembelajaran Bahasa dan Sastra Jawa*.
- Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Bookstory untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.493>
- Hameed, N., Cheah, Y. N., & Rafie, M. (2010). *An e-book P ersonalization A rchitecture W ith D igital R ights and E nryption P rocedures*. 1222–1227.
- Janti, S. (2014). Prosiding Seminar Nasional Aplikasi Sains & Teknologi (SNAST) 2014 Yogyakarta, 15 November 2014 ISSN: 1979-911X. *Snast, November*, 115–160.
- Kolar, T., & Zabkar, V. (2010). A consumer-based model of authenticity: An oxymoron or the foundation of cultural heritage marketing? *Tourism Management*, 31(5), 652–664. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2009.07.010>
- Latifah, N. N. (2019). *Pembelajaran Muatan Lokal Bahasa Jawa Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 di SDN Sambiroto 01 Semarang*. 10(1), 149–158.
- Liana, L., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. (2021). Pengembangan E-Book Berbasis Problem Based Learning Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas IV Sekolah Dasar. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(3), 289–298. <https://doi.org/10.17977/um031v8i32021p289>
- Martinez, V. G., & López-Río, J. (2015). About the Horrific Peril of Reading on Digital Devices. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 178(November 2014), 105–109. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.03.159>

- Mawarni, S., & Muhtadi, A. (2017). Pengembangan digital book interaktif mata kuliah pengembangan multimedia pembelajaran interaktif untuk mahasiswa teknologi pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 84–96. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10114>
- Maydiantoro, A. (2019). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Metode Penelitian*, 10, 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf)
- Miningsih, S. (2015). Implementasi Tik Dalam Pembelajaran Mendengarkan Di Sekolah Dasar. *Pengembangan ICT Dalam Pembelajaran, November*, 188–199. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/psdtp/article/view/9062>
- Nuriyati, T., Falaq, Y., Nugroho, E. D., Hafid, H. H., Fathimah, S., Sutrisno, Nuramila, Ardiyansyah, R., Firmansyah, H., Saragih, E., Nofriyadi, A., Komar, A., Palangda, L., & Nurhafsari, A. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan (Teori & Aplikasi)* (N. S. Wahyuni (ed.)). Widiana Bhakti Persada.
- Oktaviana, R. (2019). Penembangan Media Mading 3D Untuk Literasi Budaya Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 1 Hadiwarno. *Repository STKIP PGRI Pacitan*, 1–15.
- Prasetya, D. D., Wibawa, A. P., & Hirashima, T. (2018). An interactive digital book for engineering education students. *World Transactions on Engineering and Technology Education*, 16(1), 54–59.
- Pratiwi, M. K., & Indana, S. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis QR-Code untuk Melatihkankemampuan Literasi Digital Siswa pada Materi Perubahan lingkungan. *Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu)*, 11(2), 457–468. <https://doi.org/10.26740/bioedu.v11n2.p457-468>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2010). *Design and Develompent Research. Methods, Staegies, and Issues*.
- Rvachew, S., Rees, K., Carolan, E., & Nadig, A. (2017). Improving emergent literacy with school-based shared reading: Paper versus ebooks. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 12, 24–29. <https://doi.org/10.1016/j.ijcci.2017.01.002>
- Sasangka, S. S. T. W. (2008). *KEANTONIMAN DALAM BAHASA JAWA*. 1–14.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wardani, M. A., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Pengembangan Media Interaktif Berbasis E-Book Melalui Pendekatan SAVI Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(2), 230–239. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i2.53734>