

## DAFTAR RUJUKAN

- Agustani, Dwi Muhammad. 2016. "Pengembangan *Game* Edukasi Pada Kompetensi Dasar Merencanakan Kebutuhan Dan Spesifikasi Terhadap Minat Siswa Pada Kelas X Tkjdi Smk Negeri 7 Pontianak." *Skripsi. IKIP PGRI Pontianak*: 6–40.
- Agung, A. A. 2017. *Evaluasi Pendidikan*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. 2017. *Statistik Inferensial untuk Pendidikan (Disertai Aplikasi SPSS)*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Agung, A. A. 2018. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan.
- Agung, A. A. G. 2014. *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Aditya Media Publishing.
- Ariasa, Made, Giri Dosen, Stahn Mpu, and Kuturan Singaraja. 2006. "Pelestarian Bahasa, Aksara, Dan Sastra Bali Melalui Pengoptimalan Tripusat Pendidikan." : 27–32.
- Aristana, M. D. W., & Desmayani, N. M. M. R. (2020). Rancang Bangun *Game* Edukasi Pengenalan Aksara Bali. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 6(3).
- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Azmi, S. (2016). *Self regulated learning* salah satu modal kesuksesan belajar dan mengajar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(1), 19-20.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *PILAR*, 14(1), 15-31.
- Asih, Ni Luh Yulia Utami (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Aksara Bali Kelas IV SD No 1 Benoa Kabupaten Badung Tahun Pelajaran 2021/2022. Undergraduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Bantali, Ampun. 2015. "Hubungan Pola Asuh Demokratis Dan Lingkungan Belajar Dengan Self-Regulated Learning Siswa MAL IAIN SU Tahun Ajaran 2014/2015." Universitas Medan Area. <https://repositori.uma.ac.id/handle/123456789/848>.
- Candra, A. M., & Rahayu, T. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2311–2321.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1212>.

- Cahyadi, I. P. E. D., Wirawan, I. M. A., Kom, S., Sunarya, I. M. G., & Kom, S. (2016). Pengembangan *Game* Edukasi “Aksara Bali” Berbasis Android. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 5(2), 266-276.
- Dila, Fatimah. 2020. “Analisis Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Peserta Didik Sekolah Dasar.” *Skripsi. FKIP UNPAS*: 21.
- Dewi, P. A. K. (2020). Pengembangan *Game* Edukasi Matematika Tipe Side Scrolling *Game* Berbasis Metode Drill Pada Pembelajaran Aljabar Siswa Smp Kelas Vii (*Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*).
- Devi, P. L. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Pnglatan Tahun Pelajaran 2022/2023 (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha*).
- Firmadani, Fifit. 2020. “Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional* 2(1): 93–97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660).
- Fatima, W. Q., Khairunisa, L., & Prihatminingtyas, B. (2020). Metode Pembelajaran Berbasis *Game* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Dan Menulis Aksara Jawa. *Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 17-22.
- Fauyan, M. (2019). Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Language Learning with The Insights of Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 6(2), 177-190.
- Fadlurrohimi, Ishak & Lubis, Asmar & Yulia, Liya & Wibowo, Hery & Raharjo, Santoso. (2020). Memahami Perkembangan Anak Generasi Alfa Di Era Industri 4.0. *Focus : Jurnal Pekerjaan Sosial*. 2. 178. [10.24198/focus.v2i2.26235](https://doi.org/10.24198/focus.v2i2.26235).
- Giri, I. M. A. (2018). Pelestarian bahasa, aksara, dan sastra Bali melalui pengoptimalan tripusat pendidikan. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 1(1).
- Gunawan, and M. Aris. 2020. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran daring Berbasis *Game* Quizizz Terhadap hasil belajar Peserta Didik Sekolah dasar.” *Institutional Repositories & Scientific Journals*: 26–35. [Http://Repository.Unpas.Ac.Id/Id/Eprint/56743](http://Repository.Unpas.Ac.Id/Id/Eprint/56743).
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berpendekatan CTL pada pembelajaran tematik siswa kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 1-16.
- Ginting, D. A., Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Pembelajaran Tematik untuk

- Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 2(3), 133-143.
- Hamid, M. A. (2020). Media Pembelajaran. Sumatra Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Kasmadi, and Nia Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif / Kasmadi, Nia Siti Sunariah*. Bandung.
- Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan *Game* Edukasi Tematik Aksara dan Bahasa Bali pada Lontar Berbasis Mobile. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 8(3), 533-533.
- Lexy J. Moleong. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif / Penulis, Prof. DR. Lexy J. Moleong, M.A*. Edisi revi. Bandung.
- Lolita Nora Br Tarigan. 2021. "Analisis Belajar Mandiri Siswa Kelas V Sd Negeri 047164 Seberaya Kab.Karo Tahun Pelajaran 2020/2021." *Convention Center Di Kota Tegal*: 6–32. [http://repository.umsida.ac.id/bitstream/handle/123456789/10559/BAB II.pdf?sequence=6&isAllowed=y](http://repository.umsida.ac.id/bitstream/handle/123456789/10559/BAB%20II.pdf?sequence=6&isAllowed=y).
- Muhammad, D. A. (2016). Pengembangan *Game* Edukasi Pada Kompetensi Dasar Merencanakan Kebutuhan Dan Spesifikasi Terhadap Minat Siswa Pada Kelas X Tkjdi Smk Negeri 7 Pontianak (*Doctoral Dissertation, Ikip Pgri Pontianak*).
- Muttaqin, H. P. S., & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPA pokok bahasan perkembangbiakan hewan untuk siswa kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1-15.
- Maulana, M. I., & Junianto, E. (2022). Penerapan model ADDIE dalam pembuatan permainan edukasi bahasa inggris berbasis android. *Jurnal Responsif: Riset Sains Dan Informatika*, 4(1), 12-22.
- Machali, I. (2021). Metode penelitian kuantitatif (panduan praktis merencanakan, melaksanakan, dan analisis dalam penelitian kuantitatif).
- Miasari, R. S., Indar, C., Pratiwi, P., Purwoto, P., Salsabila, U. H., Amalia, U., & Romli, S. (2022). Teknologi Pendidikan Sebagai Jembatan Reformasi Pembelajaran Di Indonesia Lebih Maju. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Hadi*, 2(1), 53-61.
- Naatonis, Remerta N et al. "Media Gamifikasi Dan *Self regulated learning*."
- Nurdiyanto, A., Winarno, E., & Eng, M. (2018). Mari Belajar Aksara Jawa Dengan *Game* Petualangan Menyelamatkan Aksara Jawa Let's Learn Javanese Characters With Adventure *Games* Save Java Characters.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan minat belajar siswa melalui media pembelajaran



- berbasis teknologi informasi. *Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan*, 18(1), 811-819.
- Nurillahwaty, E. (2022, December). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. In *Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang* (Vol. 1, pp. 81-85).
- o Yudhoyon, M. B. A., Widodo, D. W., & Saputra, M. A. (2023, July). Rancang Bangun *Game* Edukasi Belajar Aksara Jawa Berbasis Android. In *Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi)* (Vol. 7, No. 2, pp. 568-575).
- Oktariyanti, D., Friman, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis *Game* Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1252–1258. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>.
- Pradnya, Ni Made Ayu Susanthi, and I Nyoman Suka Ardiyasa. 2021. “Peluang Dan Tantangan Pengajaran Aksara Bali Kepada Siswa Multietnis.” *Subasita Jurnal Sastra Agama dan Pendidikan Bahasa Bali* 2(2): 2013–15. <https://doi.org/10.55115/subasita.v2i2.1764>.
- Putra, I. G. N. A. C., Ngurah, I. G., Putra, I. K. A. A., Dwidasmara, I. B. G., Widiartha, M., ER, N. A. S., & Suputra, I. P. G. H. (2023). Implementasi Metode Convolutional Neural Network Pada Pengenalan Aksara Bali Berbasis *Game* Edukasi. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 6 (1), 1-15.
- Purnomo, A. N. D. I. (2018). Aplikasi Edukasi Aksara Jawa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android. *Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Pratama, L. D., Lestari, W., & Bahauddin, A. (2019). *Game* Edukasi: Apakah membuat belajar lebih menarik?. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 39-50.
- Pradnyani, P. S. W., Chandra, N. P. A. P., & Kusumaningsih, N. L. G. P. (2022). Pengenalan Aksara Bali Di Era Digital Melalui Aplikasi Berbasis Website. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (Pilar)*, 2, 776-780.
- Rahman, R. A., & Tresnawati, D. (2016). Pengembangan *game* edukasi pengenalan nama hewan dan habitatnya dalam 3 bahasa sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 184-190.
- Ratnadewi, S. S. (2017). *Efektivitas Pembelajaran Dengan Metode Gallery Walk Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Sistem Imun* (Doctoral Dissertation, Fkip Unpas).
- Rianto, A. K., Annisa, D., Pasha, R. P. A., & Marini, A. (2022). Pengaruh Video Keteladanan Pada Kanal Youtube Terhadap Pertumbuhan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 385-394.
- Suharsimi Arikunto, 1937- (penulis). (2017). *Pengembangan instrumen penelitian dan penilaian program / penulis, Prof. Dr. Suharsimi Arikunto*. Yogyakarta ::

## Pustaka Pelajar,.

- Suartama, I. K. (2010). Pengembangan multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 43(3).
- Suartama, I. K., Simamora, A. H., Susiani, K., Suranata, K., Yunus, M., & Tisna MS, G. D. (2023). Designing Gamification for Case and Project-Based Online Learning: A Study in Higher Education. *Journal of Education and e-Learning Research*, 10(2), 86-98.
- Sulaksana, Putu Arya, Ketut Agustini, and I Made Ardwi Pradnyana. 2021. "Pengaruh Aplikasi Pembelajaran Pengenal Aksara Bali Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Di SD Negeri 1 Kawan." *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 10(2): 150.
- Sinaga, B. P. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas Iv Tahun Pelajaran 2022/2023 Di Sekolah Dasar Negeri 1 Selat* (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Santosa, N. A., Pradnyanita, A. S. I., & Hanindharputri, M. A. (2019). Kajian Efektivitas Puzzle *Game* Aksara Bali Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar Di Denpasar. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 64-71.
- Say, Labaik Fasya Asil (2019) *Pengembangan Game Edukasi Gerbang Logika Di Sekolah Menengah Kejuruan*. S1 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setiawan, K. A. (2021). *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Masalah Untuk Pecahan Pada Siswa SD Kelas IV* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Suastra, I. M. (2009). *Bahasa Bali Sebagai Simbol Identitas Manusia Bali* (Doctoral dissertation, Udayana University).
- Sudarma, I., Tegeh, & Prabawa. (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2022). Improving Children's Cognitive Ability Through Information Processing Theory-Based Digital Content. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 118-126.
- Sudatha, I Gde Wawan & Tegeh, I Made. 2015. *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta. Media Akademi.
- Sugiyono, 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA
- Suweta, I M. 2019. "Bahasa Bali Sebagai Sentral Kebudayaan Bali." *Maha Widya Bhuwana: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya* 2(1): 7-16. <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/bhuwana/article/viewFile/164/157>.

- Sobiruddin, D., Dwirahayu, G., & Kustiawati, D. (2019). Pengembangan Media ICT Berbasis Proyektor Interaktif Bagi Guru dan Siswa Raudhathul Athfal (RA). *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 4(1), 8–18. <https://doi.org/10.17977/um039v4i12019p008>.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). Model penelitian pengembangan. *Yogyakarta: Graha Ilmu*, 88, 90-92.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Twiningsih, Anik. 2021. “Mengenal Model Pembelajaran *Self regulated learning*”. Tersedia pada: <https://www.aniktwinwongblitar.id/2021/07/mengenal-model-pembelajaran-self.html>. (Diakses tanggal 3 Juni 2024)
- Utami Asih, Ni Luh Yulia, and Ni Nyoman Ganing. 2022. “Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Aksara Bali Kelas IV SD.” *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 5(1): 9–18.
- Wiweka, I Nyoman Arya, Luh Putu Putrini Mahadewi, and Ignatius I Wayan Suwatra. 2021. “Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Bali Siswa Melalui Multimedia Flashcard Bilingual.” *Jurnal Edutech Undiksha* 8(1): 95–103. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/32074>.
- Wirdiani, A., Cahyawan, K. A., & Atmaja, D. P. (2015). Aplikasi *Game* Edukasi Pasang Pageh Aksara Bali Berbasis Android. *Scientific Journal of Informatics*, 2(2), 193-201.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan *Game* Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027-1038.
- Winarni, D. S., Naimah, J., & Widiyawati, Y. (2019). Pengembangan *game* edukasi science adventure untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7(2), 91-100.