

## DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, J., Suryosumunar, Z., & Narwadha, K. (2009). *SANGGAH KAMULAN SEBAGAI MEDIA PEMUJaan PADA MASYARAKAT HINDU DI KOTA MATARAM: SEBUAH KAJIAN FILSAFAT*.
- Adnyana, I. M. D. S. (2021). TRANSFORMASI PENDIDIKAN AGAMA HINDU DAN MATEMATIKA DALAM MEJEJAHITAN. *Sang Acharya : Jurnal Profesi Guru*, 2(1).  
<https://doi.org/10.25078/sa.v2i1.3234>
- Agus, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis tingkat kepercayaan diri saat bertanding atlet pencak silat perguruan satria sejati. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 164–174.
- Agus Yasa P. (2022). *Aktualisasi Perempuan Hindu Dalam Jejaitan, Banten Dan Upakara Sebagai Pelestarian Budaya Dan Kesadaran Estetika Manusia Bali*.
- Aribawa, K. (2018). Pengembangan Aplikasi Game Musik Tradisional Bali Megamelan Berbasis Multiplatform. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(1). <https://doi.org/10.25126/jtiik.201851493>
- Damaiyanti, L., & Siahaan, M. (2021). Game Edukasi Pengenalan Budaya Sumatera Berbasis Android. *Pusdansi*, 1(1).
- Damayanti, D., Akbar, M. F., & Sulistiani, H. (2020). Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 7(2).  
<https://doi.org/10.25126/jtiik.2020721671>
- Dermawan, D., & Nugroho, R. A. (2020). Survei Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga Di Smp Negeri Di Kabupaten Pringsewu Tahun Pelajaran 2019/2020. *Journal Of Physical Education*, 1(2), 14–19.
- Gregory, R. J. (2015). *Psychological testing: history, principles, and applications*.

- Gumantan, A. (2020). Pengembangan Aplikasi Pengukuran Tes kebugaran Jasmani Berbasis Android. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 19(2), 196–205.
- Gumantan, A., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengaruh Latihan Fartlek dan Cross Country Terhadap Vo2Max Atlet Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 1–9.
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7.
- I Gde Aditya Wicaksana, I Ketut Resika Arthana, S. T. , M. K., & I Made Agus Wirawan, S. K. M. C. (2017). PENGEMBANGAN GAME BANTEN BERBASIS ANDROID. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9406>
- I Wayan Dedy Budiarta, I Ketut Resika Arthana, S. T. ,M. Kom., & I Gede Mahendra Darmawiguna, S. Kom. , M. S. (2018). Pengembangan Game Cerita Rakyat Bali Rare Angon Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 7(2). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v7i2.15277>
- Idatul, A. N. (2020). Use Case Diagram: Pengertian, Simbol, Komponen & Contohnya. In *13 Juli*.
- jati, I. N., & Sutriyanti, N. K. (2021). *Ensiklopedi Upakara: Edisi Lengkap*. Nilacakra. <https://books.google.co.id/books?id=KGJMEAAAQBAJ>
- Kendall, K. E., & Kendall, J. E. (2013). Rapid Application Development. *Systems Analysis and Design*, 163–165.
- Lempas, F. R., Sugiarto, B. A., Elektro, T., Sam, U., & Manado, R. (2019). Rancang Bangun Game Action 3D Pengenalan Sejarah Perang Tombulu Melawan Spanyol. *Jurnal Teknik Informatika*, 14(4).
- Mawsally, D. A., & Sudarmilah, E. (2019). A Virtual-Reality Edu-Game: Save The Environment from the Dangers of Pollution. *Khazanah Informatika*:

*Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 5(2).  
<https://doi.org/10.23917/khif.v5i2.8194>

Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172.  
<https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>

Nahak, H. M. I. (2019). UPAYA MELESTARIKAN BUDAYA INDONESIA DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5(1), 65–76.  
<https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>

Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada Atlet Bolabasket. *Sport Science and Education Journal*, 2(1).

Prakarsa, P., Irwansyah, M. A., & Sastypratiwi, H. (2020). Perbandingan Pemograman Swift dan Java pada Bujang Kurir. *Jurnal Sistem Dan Teknologi Informasi (Justin)*, 8(2).  
<https://doi.org/10.26418/justin.v8i2.36717>

Pratama, D., & Puspita Sari, Y. (2021). KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN REMAJA. In *Edukasimu.org* (Vol. 1, Issue 3).

Satya Yoga Agustin, D. (2011). PENURUNAN\_RASA\_CINTA\_BUDAYA\_DAN\_NASIONALISME\_GENER. *Sosial Humaniora*, 4.

Siryadana, I. M. (2020). PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI KEGIATAN PASRAMAN LASCARYA PARAMA SEVA DI DESA TIANYAR KECAMATAN KUBU KABUPATEN KARANGASEM. *VIDYA WERTTA : Media Komunikasi Universitas Hindu Indonesia*, 3(2).  
<https://doi.org/10.32795/vw.v3i2.1070>

Suartama, I. K. B., Darmawiguna, I. G. M., & Putrama, I. M. (2021). PENGEMBANGAN GAME MULTIPLAYER PENGENALAN BUDAYA GEBUG ENDE SERAYA KARANGASEM BERBASIS

ANDROID. *INSERT: Information System and Emerging Technology Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.23887/insert.v1i2.31108>

Suwantana, I. G., Agung, I. G. A. I., Alit, I. N., Arini, N. W., Binawati, N. W. S., Ramiati, N. M., Redi, I. W., Wijayanti, I. A. M., Mastini, G. N., & Sari, N. L. R. (2022). *Tattwa: Mengurai Makna, Menyingkap Realita*. Nilacakra. <https://books.google.co.id/books?id=iud-EAAAQBAJ>

Ulfah, U., & Arifudin, O. (2023). Analisis Teori Taksonomi Bloom Pada Pendidikan Di Indonesia. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 4(1), 13–22.

Valentino, D., Arkanudin, A., Suryadi, A., & Efriani, E. (2023). Canang Sari sebagai Sarana Ritual Masyarakat Hindu Bali di Desa Sedahan Jaya Sukadana Kayong Utara Kalimantan Barat. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 9, 855. <https://doi.org/10.32884/ideas.v9i3.1424>

Wulandari, A. D. (2021). *GAME EDUKATIF SEJARAH KOMPUTER MENGGUNAKAN ROLE PLAYING GAME (RPG) MAKER XP SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMP NEGERI 2 KALIBAWANG Oleh.*

Ida Pedanda Gede Taman (2024). Wawancara mengenai makna Canang. Wawancara langsung. 24 Oktober 2024