

### DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Arifin, J. (2023). Peranan Media Digital Dalam Mempertahankan Budaya Lokal Indonesia Di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 14(1). <https://doi.org/10.37304/jikt.v14i1.202>
- Arsenault, D. (2009). Video Game Genre, Evolution and Innovation. *Eludamos: Journal for Computer Game Culture*, 3(2), 149–176. <https://doi.org/10.7557/23.6003>
- Ayu, I., & Sari, P. (2021). *KLATKAT SEBAGAI SARANA UPAKARA/ UPACARA YADNYA*.
- Damaiyanti, L., & Siahaan, M. (2021). Game Edukasi Pengenalan Budaya Sumatera Berbasis Android. *Pusdansi*, 1(1).
- 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.
- Dwianjani, N. K. V, Astawa, I. W. P., & Sukajaya, I. N. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi BRSD berorientasi etnomatematika untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika Indonesia*, 11(2).
- Fauzan, R., Siahaan, D., Rochimah, S., & Triandini, E. (2021). A Different Approach on Automated Use Case Diagram Semantic Assessment. *International Journal of Intelligent Engineering and Systems*, 14(1), 496–505. <https://doi.org/10.22266/IJIES2021.0228.46>
- Giri, I. P. A. A., Ardini, N. L., & Kertiani, N. W. (2021). Tri Hita Karana sebagai Landasan Filosofis Pendidikan Karakter Ekologis. *Sanjiwani: Jurnal Filsafat*, 12(2), 149–158.
- 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 Wayan Dedy Budiarta, I Ketut Resika Arthana, S. T. ,M. Kom., & I Gede Mahendra Darmawiguna, S. Kom. , M. S. (2018a). 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>
- I Wayan Dedy Budiarta, I Ketut Resika Arthana, S. T. ,M. Kom., & I Gede Mahendra Darmawiguna, S. Kom. , M. S. (2018b). 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>
- Indriyani, T. W., & Suryanto, A. (2021). Markerless Augmented Reality (AR) pada Media Pembelajaran Pengenalan Komponen Transmisi Manual Mobil. *Edu Komputika Journal*, 8(1). <https://doi.org/10.15294/edukomputika.v8i1.44484>
- jati, I. N., & Sutriyanti, N. K. (2021). *Ensiklopedi Upakara: Edisi Lengkap*. Nilacakra. <https://books.google.co.id/books?id=KGJMEAAAQBAJ>
- Kunto, I., Ariani, D., Widyaningrum, R., & Syahyani, R. (2021). Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 4(1). <https://doi.org/10.21009/jpi.041.14>
- 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>
- Mayuzumi, Y. (2022). Is meeting the needs of tourists through ethnic tourism sustainable? Focus on Bali, Indonesia. *Asia-Pacific Journal of Regional Science*, 6(1). <https://doi.org/10.1007/s41685-021-00198-4>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Nugroho, R. A., & Yuliandra, R. (2021). Analisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada Atlet Bolabasket. *Sport Science and Education Journal*, 2(1).

- Paramitha, A. A. I. I., Mahendra, G. S., & Artana, I. M. (2020). Sosialisasi dan Pelatihan Internet Marketing Bagi UMKM Sokasi di Desa Tigawasa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.22437/jkam.v4i2.10536>
- Pratama, D., & Puspita Sari, Y. (2021). KARAKTERISTIK PERKEMBANGAN REMAJA. In *Edukasimu.org* (Vol. 1, Issue 3).
- Rahayu Puspadewi, K., Pendidikan Matematika, P., & Mahasaraswati Denpasar, U. (2014). *Etnomatematika di Balik Kerajinan Anyaman Bali I Gst. Ngurah Nila Putra*. 4(2).
- Sumantra, I. M. A., & Partha, I. K. (2023). Innovative Karawitan Artwork Ngulat | Karya Karawitan Inovatif Ngulat. *GHURNITA: Jurnal Seni Karawitan*, 3(3). <https://doi.org/10.59997/jurnalsenikarawitan.v3i3.2159>
- 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.

