

DAFTAR PUSTAKA

- Agung Saputra, A., Nonggala Putra, F., & Darma Rusdian Yusron, R. (2022). Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Kebudayaan Indonesia Menggunakan Metode Game Development Life Cycle (GDLC) Berbasis Android Design an Educational Game Introducing Indonesian Culture Using the Android-Based Game Development Life Cycle (GDLC) Method. In *JACIS: Journal Automation Computer Information System* (Vol. 2, Issue 1).
- Agustianto, R., Administrasi Bisnis, J., DIV Administrasi Negara, P., Negeri Pontianak, P., & Barat Dinas Pemuda Olahraga Dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin, K. (2020). *PERAN PEMERINTAH DAERAH DALAM PENGELOLAAN SARANA DAN PRASARANA OLAH RAGA PADA AKADEMI SEPAK BOLA SEKAYU (SYSA) KABUPATEN MUSI BANYUASIN* (Vol. 7, Issue 3). Bulan Desember Tahun.
- Akhrian Syahidi, A., Riyadi, A., Zakiah, S., Astuti, M., & Direvisi Disetujui, D. (2021). PENGEMBANGAN GAME ACTION-ADVENTURE BERDASARKAN CERITA RAKYAT SULTAN SURIANSYAH BERMUATAN KEARIFAN LOKAL BANJARMASIN BERBASIS PERANGKAT BERGERAK. In *Jurnal Borneo Informatika & Teknik Komputer (JBIT)* (Vol. 1, Issue 1).
- Andriyat Krisdiawan, R. (2019). *PENERAPAN MODEL PENGEMBANGAN GAMEGDLC (GAME DEVELOPMENT LIFE CYCLE)DALAM MEMBANGUN GAME PLATFORM BERBASIS MOBILE*. 2(1).
- Aristana, M. D. W., & Desmayani, N. M. M. R. (2020). RANCAN~1. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 6, 391–396.
- Duija, I. N. (2017). *KEBERADAAN AKSARA WRÉSASTRA DALAM AKSARA BALI THE EXISTENACE OF WRÉSASTRA IN BALINESE SCRIPT*. 29(1).
- Erlianti, D., Maznah Hijeriah, E., & Adriani, W. (n.d.). *ANALISIS PELAYANAN PUBLIK DALAM PENGAMBILAN BARANG BUKTI TILANG PADA KANTOR KEJAKSAAN NEGERI DUMAI STIA Lancang Kuning Dumai 2 Ilmu Administrasi Negara, encik.maznah@gmail.com, STIA Lancang Kuning*

Dumai 3 Ilmu Administrasi Negara, windiandriani588@gmail.com, STIA Lancang Kuning Dumai.

Indrayani, A. A. D., & Widiyana, I. K. (2020). Pendidikan Karakter Dalam Satua Anak Agung Di Mesir. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 256–269. <https://doi.org/10.37329/cetta.v3i2.453>

Irsa, D., & Wiryasaputra, R. (2015). *PERANCANGAN APLIKASI GAME EDUKASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN LINEAR CONGRUENT METHOD (LCM) BERBASIS ANDROID*. 6(1).

Kusuma, A., & Santika, R. R. (2022). GAME EDUKASI PENGENALAN CERITA RAKYAT TIMUN MAS DENGAN PENERAPAN MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE (MDLC). In *Seminar Nasional Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi (SENAFTI) Jakarta-Indonesia*.

Latif, A., Rohmiyanti, W., Syafira, I., Wahiddatul, S., Andung, &, & Haryanto, D. (n.d.). *Prosiding SEMAI Seminar Nasional PGMI 2021 Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar*. <http://proceeding.iainpekalongan.ac.id/index.php/semai-809->

Made, N., & Parwati, L. (2024). *Penguatan Eksistensi Aksara Bali Melalui Digitalisasi Aksara Bali Bagi Generasi Muda*.

Margunayasa, I. G., & Riastini, P. N. (2021). Pembelajaran Berbasis Nilai Karakter dalam Satua Bali. *AURA: JURNAL PENDIDIKAN AURA*, 12, 16–24.

Navintino, F. F., Farhan, M., Rilvani, E., & Artikel, R. (2025). *INFO ARTIKEL ABSTRAK*. 4(1), 22–28. <https://doi.org/10.55123>

Ni Wayan Arik Arsini, O., & Pascasarjana Pendidikan Sastra Agama dengan Konsentrasi Bahasa Bali Institut Hindu Dharma Negeri Denpasar, P. (n.d.). *Vidya Samhita Jurnal Penelitian Agama*, VI (2) 2020 *EKSISTENSI SATUA*

BALI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN KARAKTER SISWA DI SD NEGERI 10 PEDUNGAN, DENPASAR SELATAN.

- Pratama, I. G. Y., Bahruddin, M., & Riyanto, D. Y. (2015). PENCIPTAAN BUKU POP-UP MESATUA BALI BERJUDUL "I LUBDHAKA." *JurnalDesainKomunikasiVisual*, 5.
- Rachman, A., Yochaman, E., Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). *Buku METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN RD.*
- Saputra, K. S. A., Chrisniyanti, A., & Mahendra, I. N. D. A. (n.d.). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI PENGENALAN CERITA "RAMAYANA" SEBAGAI SARANA PENDIDIKAN BERBASIS ANDROID.* https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v14i1.3316
- Suwija, I. Nyoman., Darmada, I. Made., & Mulyawan, I. N. Rajeg. (2019). *Kumpulan satua : (dongeng rakyat Bali).* Pelawa Sari.
- Trenggono Hidayatullah, M., Asbari, M., Ibrahim, M. I., Hadiditia, A., & Faidz, H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 02(06). <https://jisma.org>
- Tri Wahyuni Mahayani, I. G. A. N., Wibawa, I. G. A., Cahyadi Putra, I. G. N. A., Santiyasa, I. W., Karwayati, A. A. I. N. E., & ER, N. A. S. (2022). Pengembangan Perangkat Lunak Pembelajaran Penulisan Aksara Bali Menggunakan SDLC Untuk Anak-Anak. *JELIKU (Jurnal Elektronik Ilmu Komputer Udayana)*, 11(1), 83. <https://doi.org/10.24843/jlk.2022.v11.i01.p09>
- Wahyuni, L. T. S., Lestari, N. A. P., Dharma, I. M. A., Lasmawan, I. W., & Suastra, I. W. (2023). Eksistensi Kearifan Lokal Bali Pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 10(3), 666. <https://doi.org/10.33394/jp.v10i3.7573>

Widiastuti, N. I., & Setiawan, I. (2012). *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA) 41 Volume. I Nomor. 2, Bulan Oktober.*

Wisnu Baskara Putra, K., Made Agus Wirawan, I., & Aditra Pradnyana, G. (2017). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING PADA MATA PELAJARAN “SISTEM KOMPUTER” UNTUK SISWA KELAS X MULTIMEDIA SMK NEGERI 3 SINGARAJA. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(1), 40. <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/600>

