

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, K. T. Y., Kesiman, M. W. A., & Pradnyana, G. A. (2019). Pengembangan game edukasi tematik aksara dan bahasa Bali pada lontar berbasis mobile. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 8(3). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustini, K., Putrama, I. M., Wahyuni, D. S., & Mertayasa, I. N. E. (2023). *Applying gamification technique and virtual reality for prehistoric learning toward the Metaverse*. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(2), 247–256. *Penelitian ini membahas integrasi gamification dan teknologi imersif dalam konteks pembelajaran, yang relevan sebagai perbandingan penelitian game edukasi.*
- Arimbawa, I. G. N. P. (2016). *Perancangan robot penulis karakter aksara Bali sebagai media pembelajaran*. *Jurnal Teknologi dan Kejuruan*, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ayusadewi, N. N., & Suartama, I. K. (2024). *GoAk Bali: An educational game for mastering Balinese script based on self-regulated learning* *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 7(3), 511–520. DOI:10.23887/jp2.v7i3.81244.
- Birawidya, C. O., Indrawan, G., & Gunadi, I. G. A. (2018). *Implementasi algoritma finite state automata pada sistem transliterasi aksara Bali*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*.
- Candiasa, I Made. (Tanpa Tahun). *Pengujian Instrumen Penelitian Disertai Aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS*. Undiksha Pers. Singaraja.
- Diari, K. P. Y., & Indrawan, G. (2021). *Pengembangan media pembelajaran aksara Bali berbasis Android untuk siswa SMP*. *Jurnal Education Technology*, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Dewi, L. J. E., Asroni, A., & Richo, R. A. (2021). *Pengembangan sistem transliterasi aksara Bali berbasis rule-based offline*. *Jurnal Resistor: Rekayasa Sistem Komputer*.

- G., Gunadi, I. G. A., & Paramartha, I. K. (2019). *Towards ubiquitous learning of Balinese-to-Latin script transliteration using BalineseGR*. Proceedings of the International Conference on Advanced Educational Sciences. Atlantis Press.
- Gomez, M. J., Ruipérez-Valiente, J. A., & García-Clemente, F. J. (2022). *A Systematic Literature Review of Game-Based Assessment Studies: Trends and Challenges*. ArXiv (preprint). DOI:2207.07369. → membahas tren game edukasi dan evaluasi pembelajaran.
- Indrawan, G., Gunadi, I. G. A., & Paramartha, I. K. (2019). Towards ubiquitous learning of Balinese-to-Latin script transliteration using BalineseGR. Proceedings of the International Conference on Advanced Educational Sciences. Atlantis Press.
- Indrawan, G., & Birawidya, C. O. (2018). *Pengembangan sistem transliterasi aksara Bali ke huruf Latin berbasis finite state machine*. Jurnal Ilmu Komputer Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Indra, D. I. S. A. N., Darmawiguna, I. G. M., & Arthana, I. K. R. (2015). *Escape from Ancient Bali: Game adventure berbasis edukasi dan budaya*. Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI), 4(5).
- I Gusti Ngurah Anom Cahyadi et al. (2025). *Implementasi Metode Convolutional Neural Network pada Pengenalan Aksara Bali Berbasis Game Edukasi*. **SINTECH Journal**, 6(1). DOI:10.31598/sintechjournal.v6i1.1298
- Kesiman, I. M. W. A. (2014). *Pengembangan sistem transliterasi aksara Bali berbasis aturan dan Unicode*. Jurnal Ilmu Komputer Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Kesiman, I. M. W. A. (2017). *Pengolahan citra naskah lontar Bali untuk pelestarian budaya berbasis teknologi informasi*. Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia.
- Nyana, P., Putrayasa, I. B., Martha, I. N., & Wirahyuni, K. (2025). *Pengembangan E-Assessment Interaktif Berbasis Game Edukasi dalam Pembelajaran Aksara Bali di Kelas V SD Katolik Karya Singaraja*. **JURNALISTRENDI: Jurnal Linguistik, Sastra, dan Pendidikan**, 10(1), 147–160. DOI:10.51673/jurnalistrendi.v10i1.2347.

- Putu Suwidnyana, Ida Bagus Putrayasa, I Nengah Martha, & Kadek Wirahyuni (2025). *Pengembangan E-Assessment Interaktif Berbasis Game Edukasi*. (jurnal nasional yang sama dengan butir 2 di atas, tetapi bisa muncul dua kali bila bentuk presentasi berbeda jika dibutuhkan).
- Paramartha, I. K., & Indrawan, G. (2019). *Model linguistik dan komputasional dalam pengembangan aplikasi transliterasi aksara Bali*. Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika.
- Sunarya, I. M. G., Indrawan, G., & Kesiman, I. M. W. A. (2018). *Pengembangan media pembelajaran interaktif aksara Bali berbasis multimedia*. Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan.
- Sanjani, D. A. P. P., Gunadi, I. G. A., & Indrawan, G. (2020). *Analisis struktur suku kata dalam transliterasi aksara Bali berbasis aplikasi*. Jurnal Informatika dan Pendidikan.

