

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. D., Dewi, A. P., & Rifqi, Moh. (2025). Analisis Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397–408. <https://doi.org/10.61722/jmia>
- Apriani, N. K. E., Suyasa, P. W. A., & Santyadiputra, I. G. S. (2022). Pengaruh Aplikasi Penerjemah Bahasa Indonesia-Bahasa Bali Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali Di SMK Negeri 1 Bangli. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11(1).
- Ardiana, D. P. Y., & Suryawan, I. W. D. (2020). *Pelestarian Teka-Teki Peribahasa Bali Melalui Game Trivia Cecimpedan Berbasis Mobile*. <https://jurnal.undhirabali.ac.id/index.php/jutik/article/view/1020/pdf>
- Arissusila, I. W. (2021). Degradasi Penggunaan Bahasa Bali di Kota Denpasar. *VIDYA WERTTA*, 4.
- Cahyani, N. P. K., Lestari, N. K. D., Yanti, N. M. M. K., & Putra, I. P. A. P. (2024). Parasali: Analisis Media Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Digital Melalui Perspektif Electronic Government. In *Locus Majalah Ilmiah FIA\_Unipas* (Vol. 16).
- Candiasa, Im. (2011). Pengujian instrumen penelitian disertai aplikasi ITEMAN dan BIGSTEPS. *Singaraja: Unit Penerbitan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Cheung, S. Y., & Ng, K. Y. (2021). Application of the Educational Game to Enhance Student Learning. *Frontiers in Education*, 6. <https://doi.org/10.3389/educ.2021.623793>
- Dewi, N. L. PT. P. (2022). *Eksistensi Bahasa Bali di Era Industri 4.0: Merubah Tantangan Menjadi Peluang*. 46(2). <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/kalangan/index>
- Dotutinggi, M., Zees, A., & Rahmat, A. (2023). Pengaruh Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall Pada Hasil Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Siswa di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: DIKMAS*, 363(2). <https://doi.org/10.37905/dikmas.3.2.354-368.2023>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Abad 21 : Membangun Generasi Digital yang Adaptif. *JURNAL MEDIA AKADEMIK (JMA)*, 2, 3031–5220. <https://doi.org/10.62281>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>

- Febriana, R., Emra, R. R. R., Reza, W., Fitria, Y., & Media, A. (2024). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Firdaus, A. N., & Ghonim, M. I. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Permainan Edukatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *J-SES: Journal of Science, Education and Studies*.
- Gautama, W. B. (2004). *Pralambang Basa Bali*. Denpasar: CV. Kayumas Agung.
- Ginarsa, I. K. (1984). *Paribasa Bali*. Balai Penelitian Bahasa Singaraja, Bali.
- Haq, F., & Sujatmiko, B. (2021). *Studi Literatur Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android pada Mata Pelajaran Sistem Operasi* (Vol. 06).
- Harefa, A. R., & Telaumbanua, D. (2024). *Meningkatkan Motivasi dan Minat Belajar IPA melalui Pembelajaran Berbasis Masalah: Sebuah Studi Analitis*. <http://Jiip.stkipyapisdampu.ac.id>
- Hidayati, A. D. P., Huriawati, F., & Supadmiati. (2025). Implementasi Media Pembelajaran Game Kuis dengan Website Genially untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 135. <https://doi.org/10.35931/am.v9i1.4010>
- Hidayati, K., Pambudi, N. A., & Widiastuti, I. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Sebagai Upaya Peningkatan Kecakapan Siswa di Abad 21 pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 17(2), 145. <https://doi.org/10.20961/jiptek.v17i2.75523>
- Hodijah, L., Nurtsany, R., Nurjannah, R., Dwiyantri, S., & Setiawan, U. (2022). Pemilihan, Pemanfaatan dan Pengguna Media dalam Proses Pembelajaran. *JURNAL EDUKASI NONFORMAL*.
- Januar, M. C. (2023). *Persepsi Siswa Terhadap Gamifikasi Quizizz dalam Pembelajaran PPKn di SMKN 1 Serang*.
- Karomah, F. N., Ramli, Z. J., & Mas, odi. (2024). Peran dan Manfaat Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL IKA: IKATAN ALUMNI PGSD UNARS*, 15(2). <https://unars.ac.id/ojs/index.php/pgsdunars/index>
- Khulud, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Quizizz sebagai Media Evaluasi Hasil Belajar Siswa. *TSAQOFAH: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 4(2), 804–816. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2385>
- Kustiyarto, R. A., & Marhaeni, N. H. (2025). Systematic Literature Review: Pengembangan Game Edukasi Berbasis Construct 2 untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika dan Literasi Digital. In *Jurnal Penelitian Pendidikan* (Vol. 2, Number 2). <https://journal.unwira.ac.id/index.php/ARSEN>
- Laranjeiro, D. (2021). Development of game-based m-learning apps for preschoolers. *Education Sciences*, 11(5). <https://doi.org/10.3390/educsci11050229>

- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Nurkancana, W., & Sunartana, P. (1992). *Evaluasi kinerja ilmiah*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Paramita, I. G. A. (2024). *Bahasa Bali dan Kecemasan Generasi: Pergulatan Wacana Identitas Di Kalangan Kaum Terdidik Bali*. 2(1). <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/widyadana>
- Paramitha, A. A. I. I., Putri, I. Gst. A. P. D., & Subawa, I. G. B. (2025). Evaluasi Desain Aplikasi Sustainability Mobile System Menggunakan User Experience Questionnaire (UEQ). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 14(2). <https://www.ueq-online.org/>
- Paryatna, I. B. M. L., & Aryana, I. B. P. M. (2022). Basita Paribasa dalam Tembang Pop Bali sebagai Bentuk Pemertahanan Kearifan Lokal Bali. *Dharma Sastra Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Daerah*. <https://www.balipost.com/news/2018/12/17/63939/Kedudukan-Bahasa-Bali-di->
- Praniffa, A. C., Syahri, A., Sandes, F., Fariha, U., & Giansyah, Q. A. (2023). Pengujian Black Box dan White Box Sistem Informasi Parkir Berbasis Web. In *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi* (Vol. 1, Number 1).
- Prayoga, I. K. D. S., Putra, I. D. A. D., & Arumsari, R. Y. (2025). *Perancangan Aplikasi Mobile Pembelajaran Bahasa Bali Untuk Generasi Muda* (Vol. 12, Number 1).
- Proses Pengembangan Agile untuk Aplikasi Sehuler | Krasamo*. (n.d.). Retrieved June 1, 2025, from <https://www.krasamo.com/agile-development-process/>
- Putra, I. P. R. P., & Tolle, H. (2023). *Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Bali berbasis Android menggunakan MVVM Architecture dan Jetpack Compose* (Vol. 7, Number 5). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Putri, J. E., & Wahyono, T. (2024). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Bahasa Sumba Timur Berbasis Mobile sebagai Upaya Pelestarian Warisan Budaya Bangsa. *Jurnal Informatika Dan Sistem Informasi*, 10(2). <https://doi.org/10.37715/juisi.v10i2.5063>
- Putri, Z. K., Maura, I. D., Sauqi, M. H. A., Husmaysah, & Wismanto. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Sd. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*.
- Ramadhan, M. F., Arif, M. R., Nurjannah, Rahmayanti, N. S., & Khoerunnisa, P. (2025). *Implementasi Metode Pembelajaran Kuis Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Kelas X-4 SMAN 2 Karawang*. 73–87. <https://doi.org/10.61132/hikmah.v2i2.880>
- Rasna, I. W., & Putra, I. N. T. A. (2024). *Dampak Media Sosial Terhadap Disrupsi Kosakata dan Pragmatik Bahasa Bali Generasi Milenial*.

- Rosita, D., Ikhmawati, Merlin, & Suriaty. (2023). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Untuk Mendukung Proses Pembelajaran. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 18(1), 45. <https://doi.org/10.30872/jim.v18i1.11702>
- Roslan, R., Ayub, A. F. M., Ghazali, N., & Zulkifli, N. N. (2021). The Development of a Collaborated Gamified E-Quiz and Strategy Game Mobile Application to Increase Students' Motivation and Continuance Usage Intention. *ANP Journal of Social Sciences and Humanities*, 2(2), 74–81. <https://doi.org/10.53797/anp.jssh.v2i2.10.2021>
- Simpem, W. (2010). *Basita Paribasa*. PT. Upada Sastra.
- Sudiarta, I. W., Divayana, D. G. H., & Sudatha, I. G. W. (2024). Video Content of Menek Daha Ceremony (Ngeraja Sewala and Ngeraja Singha) as Audio Visual Learning Media. *Jurnal Edutech Undiksha*, 12(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jeu.v12i1.67546>
- Sugiyono, P. D. (2019). metode penelitian pendidikan (kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan). *Metode Penelitian Pendidikan*, 67, 18.
- Sutarma, I. G. P., Jendra, I. W., Adnyana, I. B. A., & Wendri, I. G. M. (2022). Makna Paribasa Bali dalam “Geguritan Sampik: I Sampik Tong Nawang Natah” (Tinjauan Linguistik Kebudayaan). *JURNAL BALI MEMBANGUN BALI*. <https://doi.org/10.51172/jbmb>
- Suwija, I. N. (2021). *Kiat-Kiat Pemerintah Daerah Bali Memelihara Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali*.
- Suyasa, G. A., Wisnu, I. W. G., & Rai, I. B. (2023). Analisis Paribasa Bali pada Siaran Pan Balang Tamak Radio Nuansa Giri 91,2 Fm. *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA BALI UNDIKSHA*. <https://doi.org/10.23887/jpbb.v10i2>
- Utama, D., Pascima, I. B. N., & Mertayasa, I. N. E. (2024). Pengembangan Game Mejejaitan Bali sebagai Pengenalan Sarana Upakara Tradisional Bali untuk Remaja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 13(3).
- Utama, N., Darman, R. A., & Nurdin, B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X TJKT SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Number 5).
- Valentinna, C. R., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (2024). Media Belajar Gamifikasi terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1722–1732. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7476>
- Wahyudin, A., Hayati, K. N., & Juhana. (2025). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan dan Evaluasi Media Game Edukatif dalam Meningkatkan

- Pengenalan Karir dan Keaktifan Siswa SD. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i1.7947>
- Wahyuni, I. A. P. I., Paryatna, I. B. M. L., & Purnami, I. A. P. (2023). Meningkatkan Keterampilan Siswa dalam Basita Paribasa Menggunakan Aplikasi Educandy. *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA BALI UNDIKSHA*, 10. <https://doi.org/10.23887/jpbb.v10i1.46879>
- Wati, N. M. A. S., Wirani, I. A. S., & Paryatna, I. B. M. L. (2023). Meningkatkan Kemampuan Paribasa Bali Menggunakan Model Problem Based Learning Siswa SMA Negeri 2 Tabanan. *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA BALI UNDIKSHA*. <https://doi.org/10.23887/jpbb.v10i1.46883>
- Wiyasa, I. P., Dewi, I. G. A. P., & Mastini, G. N. (2021). Cecimpedan sebagai Sarana Belajar Kosakata Bahasa Bali Serta Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Profesi Guru Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar*, 2. <http://ejournal.uhnsugriwa.ac.id/index.php/ppg>
- Wulandari, H., & Nisrina, D. A. Z. (2023). Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 345–354. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8242365>
- Yana, P. S. K., Sindu, I. G. P., & Mertayasa, I. N. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Teknik Penulisan Aksara Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 2023.
- Yudhiyantoro, B. I., Achadi, M. W., Harahap, L., & Apriliani, P. (2022). *Hubungan Motivasi Belajar dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta* (Vol. 4). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/9061/6850>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal PEMA*, 5(1), 80–89. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema>