

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Damayanti, M. F. Akbar, and H. Sulistiani, "Game Edukasi Pengenalan Hewan Langka Berbasis Android Menggunakan Construct 2," *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 2, p. 275, 2020.
- [2] A. Rendi and K. Handoko, "Penerapan Augmented Reality Pengenalan Jenis Olahraga Berbasis Android," *Comasie*, vol. 04, no. 06, 2021.
- [3] S. Kemp, "Local Country Headlines Report," 2022. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-local-country-headlines> (accessed Jun. 18, 2022).
- [4] Meit001, "Rudiantara Terus Dukung E-Sports Indonesia," 2019. https://www.kominfo.go.id/content/detail/20505/rudiantara-terus-dukung-esports-indonesia/0/sorotan_media (accessed Apr. 17, 2022).
- [5] D. H. Prastya and Tuter Jatmiko, "Pengaruh self efficacy, dukungan sosial dan variabel demografis terhadap motivasi berprestasi Atlet Taekwondo," *Repository.Uinjt.Ac.Id*, 2021.
- [6] F. Hafidulloh *et al.*, "Pengaruh Pelatihan Balut Bidai Terhadap Tingkat Keterampilan Atlet Taekwondo Karanganyar," *Kesehatan*, vol. 50, pp. 1–7, 2021.
- [7] N. A. Muharram and Pupodari, "Teknik Dasar Taekwondo Berbasis Mobile Learning Dan Model Tes," *J. Kesehat. Jasm. dan Olah Raga*, vol. 5, 2020.
- [8] W. Diharjo, D. A. Sani, and M. F. Arif, "Game Edukasi Bahasa Indonesia Menggunakan Metode Fisher Yates Shuffle Pada Genre Puzzle Game," *J. Inf. Technol.*, vol. 5, no. 2, pp. 23–35, 2020.
- [9] L. Husniah, B. F. Pratama, and H. Wibowo, "Gamification And GDLC (Game Development Life Cycle) Application For Designing The Sumbawa Folklore Game "The Legend Of Tanjung Menangis (Crying Cape)," *Kinet. Game Technol. Inf. Syst. Comput. Network, Comput. Electron. Control*, vol. 3, no. 4, pp. 351–358, 2018, doi: 10.22219/kinetik.v3i4.721.
- [10] R. F. Wijaya, R. B. Utomo, D. Y. Niska, and K. Khairul, "Aplikasi Petani Pintar Dalam Monitoring Dan Pembelajaran Budidaya Padi Berbasis

- Android,” *Rang Tek. J.*, vol. 2, no. 1, pp. 123–126, 2019, doi: 10.31869/rtj.v2i1.1093.
- [11] P. Putra, H. Mubarak, and A. N. Rachman, “Aplikasi Multimedia Berbasis Game Edukasi Menggunakan Construct 2 Untuk Pengenalan Tempat Wisata Budaya Jawa Barat Pada Anak Usia Dini,” *Scientific Artic. Informatics Students*, vol. 3, no. 1, pp. 44–51, 2020.
- [12] A. Chusyairi, J. S. L. Wibowo, and A. K. Winata, “Game Gandrung Stories Untuk Edukasi Kebudayaan Menggunakan Metode GDLC,” *J. Apl. Sist. Inf. dan Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 67–75, 2020.
- [13] I. Nirwana and V. Karnadi, “Perancangan Game Edukasi Pengembangan Kemampuan Logika Berbasis Android,” *Comasie*, vol. 04, no. 02, 2021.
- [14] K. M. Shihab, S. Sussi, R. Munadi, R. R. Prasojoe, and N. Fitriyanti, “Pembuatan Game Online BoMClean sebagai Media Pembelajaran Kebersihan Lingkungan,” *J. Edukasi dan Penelit. Inform.*, vol. 5, no. 1, p. 113, 2019, doi: 10.26418/jp.v5i1.29874.
- [15] M. A. P. Tanjung and Teknik, “Tinjauan Kriminologis Terhadap Anak Pecandu Game Online Khususnya Di Kota Balikpapan,” *Lese Seprema*, vol. 2, no. 2, 2020.
- [16] A. Yulianti and Ekohariadi, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar,” *unesa*, 2020.
- [17] N. H. Salju, M. Rakib, and Rahmatullah, “Pemberian Kuis dan Media Presentasi Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Siswa (Studi Pada Siswa Kelas X SMA IT Wahdah Islamiyah Makassar),” *Angew. Chemie Int. Ed.*, vol. vol 6 No 1, pp. 951–952, 2018.
- [18] D. Safitri, Khermarinah, and W. A. H. Mukti, “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Android Berbantuan Appsgeyser.Com terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial,” vol. 1, no. 1, 2021.
- [19] N. Purwaningtiyas, S. Damayanti, and E. P. Permana, “Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Aplikasi Android Construct 2,” *J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 2, 2023.

- [20] Y. E. Nopiyanto, S. Raibowo, A. Prabowo, D. Gunawantara, and I. Ibrahim, "Analisis Tingkat Kelincahan Atlet Tenis Meja PTM MBC Raflesia," *J. Patriot*, vol. 3, no. 3, pp. 284–291, 2021, doi: 10.24036/patriot.v3i3.798.
- [21] D. U. Soraya and B. Jabar, "Pengembangan Kyorugi Scoring Display System Dengan Arduino Uno Dan Borland Delphi 7," *Genta Mulia*, vol. VIII, no. 1, 2018.
- [22] P. R. Rossunny, I. Hanom, and T. Sarihati, "Perancangan Interior Pusat Olahraga Beladiri Taekwondo," *e-Proceeding Art Des.*, vol. 6, no. 2, pp. 2464–2482, 2019.
- [23] D. Pamungkas and I. Mahfud, "Tingkat Motivasi Latihan Ukm Taekwondo Satria Teknokrat Selama Pandemi Covid 2019," *J. Phys. Educ.*, vol. 1, no. 2, pp. 6–9, 2020, doi: 10.33365/joupe.v1i2.586.
- [24] Koguryo, "Poomsae." <https://www.koguryomerahputih.com/> (accessed Jun. 20, 2022).
- [25] Ublik, "Kyorugi." <ublikpendidikan.com/2022/03/hakikat-taekwondo.html> (accessed Jun. 20, 2022).
- [26] Ubaidula, "Kyupa." <https://worldtaekwondo.kg/en/taekwondo-disciplines/> (accessed Jun. 20, 2022).
- [27] E. Azwar and Rahmad, "Tingkat Kondisi Fisik Atlet Taekwondo PPLP Aceh Tahun 2020," *Serambi Konstr.*, vol. 3, no. 4, 2021.
- [28] U. Taekwondo, "Janji Taekwondo Indonesia," 2019. <https://taekwondo.org.telkomuniversity.ac.id/taekwondoin-harus-tahu-janji-taekwondo/> (accessed Jun. 20, 2022).
- [29] R. R. Santika, K. Ramadhan, M. Andri, A. Solehuddin, and S. Juanita, "Implementasi Game Edukasi Belajar Bahasa Inggris Dengan Metode Game Development Life Cycle Dan Pendekatan Taksonomi Bloom," *Sebatik*, vol. 23, no. 2, pp. 392–402, 2019, doi: 10.46984/sebatik.v23i2.788.
- [30] L. P. Dewi, U. Indahyanti, and Y. H. S, "Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce

- Jenis Customer-To-Customer,” *Komunika*, vol. 8, no. 1, 2019.
- [31] S. R. Damanik and Nopriadi, “Game Edukasi Pola Hidup Sehat Berbasis Android Dalam Mencegah Penyebaran Covid-19,” *Comput. Sci. Ind. Eng.*, vol. 5, no. 6, pp. 36–42, 2021.
- [32] A. M. Nabila, A. P. Armin, and E. D. Hartono, “Game Edukasi Tembung Aran Menggunakan Tools Engine Game Unity,” *Bina Insa. Ict J.*, vol. 7, no. 2, p. 135, 2020, doi: 10.51211/biict.v7i2.1406.
- [33] T. Wahyuningrum, *Mengukur Usability Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Deepublish, 2021.