

DAFTAR PUSTAKA

- A, Andi Rustandi, D. b, & A. (2025). *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia Model ADDIE dan Waterfall sebagai framework pengembangan media pembelajaran (studi kasus : media pembelajaran sistem peredaran darah).* 19(September), 0–5.
- Addin, H., Endramawan, P., & Prastyaningrum, I. (2023). *Penggunaan Trainer Arduino Nano sebagai Media Pembelajaran pada Mata Kuliah Media Pembelajaran.* 08(September), 20–27.
- Adelia, N., Soraya, S., Azzahra, S., Bahasa, P., & Padang, U. N. (2024). *Studi literatur : Dinamika Permainan Tradisional dengan Kajian Komprehensif tentang Pelestarian Budaya , Pengembangan Keterampilan , dan Tantangan di Era Modern.* 8, 47489–47497.
- Agung Alaska, A. A. H. (2021). *PENINGKAT KEBUGARAN TUBUH DI ERA NEW NORMAL (STUDI LITERATUR)* Agung Alaska. 9.
- Anantajaya, I. M. R. A., Kumara, I. N. S., & Divayana, Y. (2021). *REVIEW APLIKASI SENSOR PADA SISTEM MONITORING DAN KONTROL BERBASIS MIKROKONTROLER ARDUINO.* 8(4), 171–179.
- Birera, A. (2026). *SISTEM MONITORING KONTROL NUTRISI HIDROPONIK OTOMATIS BERBASIS INTERNET OF THINGS MENGGUNAKAN MIKROKONTROLER ESP-32.* *IEEE Access*, 7(1), 135832–135844.
- Di, H., & Kertajaya, D. (2023). *Sosialisasi olahraga tradisional hadangan di desa kertajaya.* 02, 81–86.
- Fraden, J. (2010). *Handbook of Modern Sensors.* <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6466-3>
- Henokh Markiano Louhanapessy, Azis Maulana Ibrahim, Bagas Sulisty, Rifky

- Abilio Faizal⁴, Y. S. (2025). Perancangan Dan Evaluasi Sistem Pendingin Mini Buah Dan Sayuran Berbasis Sensor Ds18B20 Dan Dht11. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 13(3).
<https://doi.org/10.23960/jitet.v13i3.6930>
- Hidayat, F., Rahayu, C., Barat, K. B., Nizar, M., Coblong, K., & Bandung, K. (2021). *MODEL ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS , DESIGN , DEVELOPMENT , IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*. 28–37.
- Hutomo, L., & Kurniawan, W. R. (2021). PERAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI MEDIA BELAJAR PENDIDIKAN JASMANI DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(0.1101/2021.02.25.432866), 1–15.
- I Putu Ardi Wahyu Widyatmika, Ni Putu Ayu Widyanata Indrawat, I Wayan Wahyu Adi Prastya, I Ketut Darminta, I Gde Nyoman Sangka, A. A. N. G. S. *). (2021). 15729-File Utama Naskah-48381-1-10-20210424. *Jurnal Otomasi, Kontrol & Instrumentasi Vol 13 (1), 2021*, 13(1), 1–9.
- Ivarianti, K. (2025). *Manfaat Permainan Tradisional Egrang dalam Melatih Keseimbangan Tubuh Anak*. 4(1), 1–10.
<https://doi.org/10.30872/ecj.v4i1.4828>
- Juniartha, K. N., Wijaya, M. A., & Suwiwa, I. G. (2024). *Studi etnografi olahraga tradisional benteng- bentengan di desa banyuning 1*. 51–60.
- Kurniawan, A. wibowo. (2019). *Olahraga dan Permainan Tradisional*.
- Kurniawan, B. A., Nugroho, A. B., & Ariyani, S. (2025). *Prototipe Penghitung Poin Tendangan Pada Body protector Olahraga Karate Menggunakan Sensor Berat Berbasis Internet Of Things (IOT)*. 7, 125–131.

- Kusumawati, M. (2025). *Olahraga Tradisional Populer Indonesia*.
- Lubis, L. H., Nasution, M. I., & Hartati, S. (2024). Studi Penerapan Sistem Monitoring Pertumbuhan Tanaman Kangkung Secara Real Time Berbasis Mikrokontroler. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 6, 2–9.
- Masaid, A. J., Suseno, P., Akhmal, M., Raidhan, A., Setiawan, I., Studi, P., Informasi, S., Purwokerto, U. A., Harjatani, D., & Masyarakat, L. (2024). *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI LAYANAN MASYARAKAT MENGGUNAKAN MODEL RAPID APPLICATION DEVELOPMENT (RAD). 14(2), 179–187.*
- Maxim, R. P. and B. (2020). *Software Engineering : A Practitioner ' s Approach*.
- Mayan Sulasmitha, I Wayan Karta, N. L. P. N. S. (2025). *PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DALAM MEMBENTUK KARAKTER PROFIL PELAJAR PANCASILA PADA KELOMPOK B DI TK PGRI LOPOK 1 DESA LOPOK SUMBAWA BESAR. 10.*
- Muarif, F. L. P., & Wijayanto, D. (2025). *PROTOTYPE SISTEM PEMANTAUAN SUHU DAN ASAP SECARA REAL-TIME MENGGUNAKAN METODE RAD DAN MIKROKONTROLER ESP8266. 5(2), 344–350.*
- Muh Hilmy Noor Fauzi, Poetri Lestari Lokapitasari Belluano, M. H. (2025). Kombinasi Teknik Pemodelan Prototipe Pada Aplikasi Mobile Combining Prototype Modeling Techniques for Monitoring. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 11(3), 583–590.
- Munandar, L. K. (2022). *FALETEHAN. 1, 1–29.*
- Nadia Julian Putri, M. I. S. (2026). Sistem Pemantauan Level Air Berbasis Iot Menggunakan Mikrokontroler Mappi32 Dengan Notifikasi Telegram Bot Api. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 14(1), 1508–1513. <https://doi.org/10.23960/jitet.v14i1.8896>
- Nailurrohman, Muhammad, Firman Santoso, A. B. (2024). *G-Tech : Jurnal*

Teknologi Terapan. 8(3), 1759–1768.

- Nasution, M. I., Lubis, L. H., Utama, W., & Ritonga, A. (2023). *Jurnal Phi Implementasi Mikrokontroler Berbasis IoT Untuk Optimalisasi Kinerja Sistem Akuaponik*. 9(1), 7–14.
- Nisa', I. Q., Zen, R. H., Tussifa, L., & Hidayah, A. (2025). *Studi Literatur Tentang Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor dalam Konteks Pengembangan Motorik dan Sosial Siswa Sekolah Dasar Perkembangan Motorik dan Sosial*. 2.
- Nurazizah, S., Ma, M. R., Mahfuz, H., Febriyanto, H., & Fauzan, F. (2025). *Melestarikan Warisan Budaya : Permainan Tradisional di Era Digital Pendahuluan*.
- Nurhadi, Gatot Jariono, N. S. (2025). Peningkatan kemampuan lari 60 meter melalui permainan tradisional. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Orvala, N. A., Purba, M. R., Setiawan, H., & Ma, S. (2025). *Strategi Pelestarian Permainan Tradisional di Era Modern oleh Komunitas*. 4(2), 272–284.
- Permadi, A., Elektro, T., Negeri, P., Elektro, T., & Negeri, P. (2025). *Rancang bangun alat latihan waktu refleks dan kekuatan tendangan beladiri pencak silat berbasis arduino*. 22(2), 102–107.
- Prasetyanto, T. A., & Suherman, W. S. (2022). *Pengembangan model latihan kebugaran jasmani bagi siswa sekolah dasar kelas atas Developing physical training model for higher primary school age children*. 3(2), 91–102.
- Priadana, B. W., Aliriad, H., Apriyanto, R., Nurilfaza, A., & Tauchid, A. (2025). *Menghidupkan Kembali Warisan Budaya : Penguatan Nilai Sosial Melalui Permainan Tradisional di Masyarakat Desa*. 14(1), 1056–1063.
- Rahayu, A. (2025). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan*. 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahesti, N., Irawan, F. A., & Chuang, L.-R. (2023). Analisis permainan

- tradisional dalam pelestarian budaya: Systematic literatur review. *Jurnal Pedagogi Olahraga Dan Kesehatan*, 4(1), 22–29.
<https://doi.org/10.21831/jpok.v4i1.19304>
- Ramadani, N., & , Fadlul Amdhi Yul, C. P. (2023). *Jurnal KomtekInfo Model Prototype pada Pengembangan Sistem Informasi*. 10, 135–140.
<https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v10i4.453>
- Retno Risti Darmawanti, A. O. (2024). *Implementasi permainan tradisional bentengan dalam mengembangkan kemampuan kerjasama anak usia dini*. 12(4), 381–391.
- Rizal, C., & Saari, E. M. (2025). *Designing a Digital Technology-Based Interactive Museum Prototype as an Effort to Enhance Education and Cultural Preservation in*. 4(2), 1343–1352.
- Rizky, M., Rahmadian, R., Wardani, A. L., & Hermawan, A. C. (2025). *Rancang Bangun Pendeteksi Kadar Gula Darah Non- Invasif Portabel Berbasis Iot*. 2, 1–9.
- Sinaga, A. B. (2021). *Implementasi Sistem Monitoring Ketinggian Air Di Bak Penampungan Berbasis Mikrokontroler*. 10, 20–24.
- Sommerville, I., & Sommerville, I. (2016). *Software Engineering*.
- Surentu, B. (2025). *Dari Prototype ke Sistem Nyata: Prototyping Method dalam Pengembangan CBIS yang Berfokus pada Pengguna*.
<https://www.researchgate.net/publication/395528639>
- Syarif, M., & Risdiansyah, D. (2024). *Pemanfaatan Metode Prototype Dalam Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Website. JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 7945–7952.
<https://doi.org/10.36040/jati.v8i4.10467>
- Torang Siregar. (2023). Tahapan Model Penelitian Dan Pengembangan ResearchAnd Development (R&D). *DIROSAT: Journal of Education, Social*

Sciences & Humanities, 1(4), 142–158.

Wanty Eka Jayanti, Eva Meilinda, K. F. (2021). *IMPLEMENTASI MODEL PROTOTYPE DALAM RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROYEK (SAMAR) BERBASIS WEB BAGI PERUSAHAAN KONTRAKTOR*. 5(1), 19–27.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

Yanda, R. T., Jaya, P., & Padang, U. N. (2025). *RANCANG BANGUN ALAT UKUR KECEPATAN TENDANGAN PADA LATIHAN OLAHRAGA PENCAK SILAT MENGGUNAKAN SENSOR SHARP BERBASIS MIKROKONTROLER ARDUINO UNO Design*. 5, 3436–3447.

Zahra, A., Nur, D., Jl, A., Pol, L., No, S., & Utara, K. P. (2024). *Analisa Perbandingan Penggunaan Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall , Prototype , Iterative , Spiral , Rapid Application Development (RAD))*. 4.