

## DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan, Edisi 3*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Dasna, I. W. (2015). Hakikat Pembelajaran Inovatif dan Interaktif. (*Online*), tersedia pada (<https://repository.ut.ac.id/4324/1/MPDR5203-M1.pdf>), 1–61. (diakses 9 Desember 2021)
- Dwiqi, G. C. S., dkk. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934> (diakses 4 November 2021)
- Edi, F. R. S. (2016). *Teori Wawancara Psikodiagnostik*. Yogyakarta: LeutikaPrio.
- Eko, & Prasetyo, B. (2006). Peran Ilustrasi Visual Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran Nomor, 2*, 167–174. (diakses 24 April 2022)
- Gae, N. A., dkk. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100–108. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32453> (diakses 4 November 2021)
- Indriani, R. (2017). *Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) di Sekolah Dasar. II*. (diakses 25 Mei 2022)
- Kadir, A. (2013). Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah. *Dinamika Ilmu*, 13(1), 17–38. Tersedia pada [http://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika\\_ilmu/article/view/20](http://journal.iain-samarinda.ac.id/index.php/dinamika_ilmu/article/view/20) (diakses 10 Desember 2021)
- Kelana, J. B., & Pratama, D. F. (2019). *Bahan Ajar IPA Berbasis Literasi Sains*. Bandung: Lekkas.
- Khulsum, U., dkk. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerpen Dengan Media Storyboard Pada Siswa Kelas X Sma. *DIGLOSIA: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 1(1), 1–12. Tersedia pada <https://doi.org/10.30872/diglosia.v1i1.pp1-12> (diakses 9 Desember 2021)
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Lestari, I. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata 1.
- Marjuni, A., & Harun, H. (2019). Penggunaan Multimedia Online Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 194. Tersedia pada <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10015> (diakses 24 April 2022)
- Martini, P. W. S. M., dkk. (2018). *Pengembangan Wayang Tokoh Dongeng Berbasis Pendidikan Karakter pada Pelajaran Bahasa Bali Kelas III Sekolah Dasar. 6*, 77–88. (diakses 2 Desember 2021)
- Mustori, M. (2012). *Pengantar Metode Penelitian*. Yogyakarta: LaksBang Pressindo.

- Nurdyansyah, & Mutala'iah, N. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Program Studi Pendidikan Guru Madrasa Ibtida'iyah Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 41(20), 1–15. (diakses 9 Desember 2021)
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. Tersedia pada <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945> (diakses 29 November 2021)
- Pertama, P. P. G. P., dkk. (2015). *Pengembangan Aplikasi Mobile Pengenalan Aksara Bali ke dalam Huruf Latin dengan Augmented Reality*. (diakses 1 Desember 2021)
- Pertiwi, N.P.I., D. (2021). *Buku Palajahan Basa Bali: Kusuma Sastra Untuk SD/MI Kelas IV*. Denpasar: PT Percetakan Bali.
- Pradani, Y. F., & Aziza, Y. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *Jupiter (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro)*, 4(2), 1–10. (diakses 28 Oktober 2021)
- Pradipta, I. B. Y. S., dkk. (2015). Pengembangan Aplikasi Game Basa Bali Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Android. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 4, 11. (diakses 1 Desember 2021)
- Pramana, W. D., & Dewi, N. R. (2014). Pengembangan E-Book IPA Terpadu Tema Suhu Dan Pengukuran Untuk Menumbuhkan Kemandirian Belajar Siswa. *USEJ - Unnes Science Education Journal*, 3(3). Tersedia pada <https://doi.org/10.15294/usej.v3i3.4267> (diakses 10 Desember 2021)
- Prasetya, D. D. (2015). Kesiapan Pembelajaran Berbasis Buku Digital. *Jurnal Teknologi Elektro Dan Kejuruan*, 24(2), 60–64. (diakses 7 November 2021)
- Prasetyono, R. N., & Trisnawati, E. (2018). Pengaruh Pembelajaran IPA Berbasis Empat Pilar Pendidikan terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 162. Tersedia pada <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.679> (diakses 29 November 2021)
- Pujawan, K. A. H. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Video Tutorial Pada Mata Kuliah Multimedia I (Design Grafis) Di Politeknik Ganesha Guru. *Journal of Education Technology*, 2(1), 61. Tersedia pada <https://doi.org/10.23887/jet.v2i1.13810> (diakses 6 Desember 2021)
- Purwanto, Y., & Rizki, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Pada Materi Himpunan Berbantu Video Pembelajaran. *AKSIOMA Journal of Mathematics Education*, 4(1), 67–77. Tersedia pada <https://doi.org/10.24127/ajpm.v4i1.95> (diakses 10 Desember 2021)
- Putra, I. G. L. A. K., dkk. (2014). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 1–10. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/3939> (diakses 1 November 2021)
- Putrawangsa, S., & Hasanah, U. (2018). Integrasi Teknologi Digital Dalam Pembelajaran Di Era Industri 4.0. *Jurnal Tatsqif*, 16(1), 42–54. Tersedia pada <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i1.203> (diakses 24 April 2022)
- Rai, I. B. (2013). Perkembangan Pasang Aksara Bali Dalam Upaya Pelestarian Budaya Bali. *Jurnal IKA*, 11(2), 16–26. Tersedia pada

- <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1986> (diakses 1 Desember 2021)
- Romansyah, K. (2016). Pedoman Pemilihan dan Penyajian Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. *Jurnal Logika*, 17(2), 59–66. Tersedia pada <http://jurnal.unswagati.ac.id/index.php/logika/article/download/145/97> (diakses 24 April 2022)
- Ruddamayanti. (2019). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 1193–1202. (diakses 28 Oktober 2021)
- Sagala, S. (2010). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2015). *Pembelajaran dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Kencana (ed.)).
- Sari, I. A. D. P., dkk. (2015). Pengenalan Aksara Bali Dengan Metode Local Binary Pattern. *E-Proceeding of Engineering*, 2(2), 2697–2704. (diakses 28 Oktober 2021)
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutama, P. (2018). *Materi Teks dalam Buku Pelajaran Bahasa Bali “Dharma Sastra” di Sekolah Dasar Analisis Linguistik Sistemik Fungsional*.
- Sutarti, T., dan E. I. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Suwija, I. N. (2015). *Pasang Aksara Bali*. Denpasar: Pelawa Sari.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145> (diakses 28 Oktober 2021)
- Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52. (diakses 24 April 2022)