

## DAFTAR PUSTAKA

- Achru, A. 2019. Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar. *Jurnal Idaarah*, Vol. III, No. 2. <https://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/idaarah/article/view/10012/pdf>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Afnan, M., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. 2022. Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan *Tri Hita Karana* untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v10i1.44487>. Diunduh pada 7 Juli 2025.
- Akmal. 2023. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Muatan IPA Kelas VI SD Negeri 1 Panji Tahun Pelajaran 2022/2023. *Universitas Pendidikan Ganesha*. <https://repo.undiksha.ac.id/14085/2/1911021015-ABSTRAK.pdf>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Alishaa, N. E., & Kusumawati, Y. A. 2024. *Interactive Role-Playing Game For Elementary Students To Introducing Javan Langur*. *Procedia Computer Science*, 245, 1202–1212. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2024.10.350>. Diunduh pada 27 Januari 2026.
- Ananda & Hayati. 2020. *Variabel Belajar Kompilasi Konsep*. Medan: CV. Pusdikra MJ.
- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. 2021. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, Volume 5 Nomor 6. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Anggreni, N. L., Jayanta, I. N. L., & Mahadewi, L. P. P. 2021. Multimedia Interaktif Berorientasi *Model Problem Based Learning (PBL)* Pada Muatan IPA. *Jurnal Mimbar Ilmu*. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/MI/article/view/35715>. Diunduh pada 24 Maret 2025.
- Anggreni, N. L. P. Y., Wesnawa, I. G. A., Astawa, I. B. M., & Sendratari, L. P. (2025). *Technohumanistic Education: Building Harmony between Technology and Humanity in 21st Century Learning*. *Indian Journal of Information Sources and Services*, 15(2), 400–405. <https://doi.org/10.51983/ijiss-2025.IJISS.15.2.48>. Diunduh pada 27 Desember 2025.
- Ariadi, A., Iman, N., Saputro, A. D., & Laksana, S. D. 2021. *Improving Students' Interest in Learning Through Various Creative Methods at Madrasah Ibtida'iyah (Islamic Elementary School) PAS Baitul Qur'an Gontor Ponorogo*. *Journal of Research in Islamic Education*, 3(2), 1–11.

<https://journal.iaimnumetrolampung.ac.id/index.php/jrie/article/view/2031>.  
Diunduh pada 25 April 2025.

Arikunto, S. 2002. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Aris, S. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-ruz media.

Arriza, L. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash pada Materi Lingkaran untuk Kelas VIII SMP Swasta Islam Annur Prima*. Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. <http://repository.uinsu.ac.id/9863/1/SKRIPSI%20LOVIEANTA%20ARRIZA%20-%280305161057%29.pdf> . Diunduh pada 25 April 2025.

Astika, I. A. M. 2020. Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Dengan Metode Eksperimen Guna Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa. *MPI*, Vol. 1 No. 2, September 2020. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPII2/article/download/30196/16932> . Diunduh pada 25 April 2025.

Astuti, M.L. 2024. Peran Kecakapan 6C dalam Pembelajaran Abad ke-21 untuk Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 7, 2 (Dec. 2024), 154–161. DOI:<https://doi.org/10.21831/didaktika.v7i2.80220>. Diunduh pada 25 April 2025.

Bali, C., Várkonyi, G., Szabó, M., & Zsidó, A. N. 2025. *The Impact Of Visual Cues On Reducing Cognitive Load In Interactive Storybooks For Children*. *Journal of Experimental Child Psychology*, 260, 106320. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2025.106320>. Diunduh pada 27 Januari 2026.

Brach, R. M. 2019. *Instructional Design The ADDIE Approach*. New York: Springer Science & Business Media.

Budiasih, N. W. 2017. Implementasi Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar Melalui Ajaran *Tri Hita Karana*. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 56–64. <http://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/AW>. Diunduh pada 24 Maret 2025.

Budiman. 2023. *Dimensi Psikologis Dalam Pemikiran Pendidikan Islam (Landasan Teoretis dan Praktik dalam Pengembangan Pembelajaran)*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.

Cahyadi, I. M., & Sukerni, N. M. 2020. Membentuk Karakter Siswa Dengan Menerapkan *Tri Hita Karana* Dalam Ajaran Agama Hindu. *Sang Acharya: Jurnal Profesi Guru*, 1(2), 19–26. <https://doi.org/http://103.207.96.36:8056/ojs2/index.php/ppg/article/view/1840/1479>. Diunduh pada 24 Maret 2025.

Dalem, K. B. T., Margunayasa, I., G., & Setyowahyudi, R. 2025. *Interactive Multimedia Based on Daily Life Nuances of Balinese Local Wisdom to Improve Learning Outcomes of Fourth Grade Elementary School Students*. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education* Volume 1, Number

1. <https://nohanjournal.com/index.php/IJTTE>. Diunduh pada 27 Januari 2026.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media.
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. 2019. Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2), 90–97. <https://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Dewi, P.K. & Nia B. 2018. *Media Pembelajaran Bahasa*. Malang: UB Press.
- Dewi, N. K. K., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Simamora, A. H. 2024. Inovasi Media Pembelajaran: Video Pembelajaran Berbasis Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 149–157. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.64378>. Diunduh pada 27 Januari 2026.
- Ditriguna, I. N. A. K., Sudiana, I. N., & Suastra, I. W. 2023. Media Komik Digital dengan Aplikasi Comic Life Untuk Meningkatkan Literasi Sains Kelas VI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 416–424. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.60470>. Diunduh pada 27 Januari 2026.
- Diputra & Sujana. 2023. Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Subak Timbul Pada Materi Kenampakan Alam dan Kenampakan Buatan. *Indonesian Journal of Instruction*, 4(3), 173–185. <https://doi.org/10.23887/iji.v4i3.63353>. Diunduh pada 7 Juli 2025.
- Djamarah, S. B. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Elisa, D. T., Juliana., Bundel., Bumbun, Mikael B., Silvester, & Purnasari P. D. (2023). Analisis Karakteristik Hakikat Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *JPPD: Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar* Journal homepage: <https://ejournal.upi.edu/index.php/ppd/index>.
- Fathoni. 2024. Analisis Peningkatan Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Pembentuk Moral Siswa. *JOIES: Journal of Islamic Education Studies*. Volume 9., Nomor 1. <https://jurnalpps.uinsa.ac.id/index.php/joies/article/download/484/315/3291>. Diunduh pada 24 Maret 2025.
- Fauzia, N. L. U., & Kelana. 2021. *Natural Science Problem Solving in Elementary School Students Using the Project Based Learning (PjBL) Model*. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(4), 596–603. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/28377/17324>. Diunduh pada 24 Maret 2025.
- Fitri, A., dkk. 2022. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Edisi Revisi Kelas III Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Glosita, K.N.L., Suarni, N.K., & Wibawa, I.M.C. 2022. Pengembangan E-Modul IPA Berbasis *Tri Hita Karana* pada Topik Siklus Hidup Makhluk Hidup Dan Pelestariannya Kelas IV Sekolah Dasar. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar*

- Indonesia*. [https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_pendas/article/view/884/722](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/884/722). Diunduh pada 15 Desember 2025.
- Handayani, N. K. T., Gading, I. K., & Widiani, I. W. 2023. Media Interaktif Berbasis Kearifan Lokal *Tri Hita Karana* Berbantuan *Articulate Storyline* untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 528–536. <https://doi.org/10.23887/jipp.v7i3.61599>. Diunduh pada 7 Juli 2025.
- Hasanah, U., Sarjono, S., & Hariyadi, A. 2021. Pengaruh Model *Problem Based Learning* Terhadap Prestasi Belajar IPS SMP Taruna Kedung Adem. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*. Vol 7, No 1 . <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/Aksara/article/view/324/0>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Hulu, Y., & Telaumnama, Y., N. 2022. Analisis Minat dan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran *Discovery Learning*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*. Vol. 1, No. 1. <https://share.google/8JFGUNVUWf2XigAxb> Diunduh pada 25 April 2025.
- Kaiqing & Chen. 2022. *An Interactive Design Framework for Children's Apps for Enhancing Emotional Experience*. Published by Oxford University Press on behalf of The British Computer Society. <https://academic.oup.com/iwc/article/34/3/85/6964644> . Diunduh pada 11 July 2025.
- KBBI. 2024. <https://kbbi.web.id/multimedia>. Diakses pada 25 April 2025.
- Kemdikbud. 2024. *Konsep Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://lmsspada.kemdiktisaintek.go.id/mod/resource/view.php?id=56691>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Kolopita, C. P., Katili, M. R., & Yassin, R. M. T. 2022. Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.37905/inverted.v2i1.13081>. Diunduh pada 27 Agustus 2025.
- Kristanti, N. N. D., Dantes, N., & Sariyasa. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Bermuatan Materi Bentang Alam Pada Mata Pelajaran IPAS Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. [https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_pendas/article/view/3251/1424](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3251/1424). Diunduh pada 7 Juli 2025.
- Kusumasari, P. R., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. 2024. *Game* Edukasi Berbasis Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Volume 7 Nomor 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/73061/29725>. Diunduh pada 7 Juli 2025.
- Leni, R. 2022. Desain Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline 3* Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Peserta Didik Kelas IV

- SD/Mi. *Uin Raden Intan Lampung*. <https://repository.radenintan.ac.id/18742/>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Maharani. L. P. S., Lasmawan, I. W., & Margunayasa, I. G. 2024. Meningkatkan Minat Literasi Baca Tulis Dengan Multimedia Animation Text Question Sound Berbasis Cerita Rakyat Nusantara (ANCAK). *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*. [https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal\\_pendas/article/view/3107/1398](https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_pendas/article/view/3107/1398). Diunduh pada 7 Juli 2025.
- Manurung, M. N. U., Agung, A. A. G. ., & Suartama, I. K. 2024. Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning pada Muatan IPS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(1), 51–60. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.65296>. Diunduh pada 27 Januari 2026.
- Mayoni et al. 2023. Implementasi Ajaran *Tri Hita Karana* Dalam Pembangunan Masyarakat Bali. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, Volume 1; Nomor 5. <https://gudangjurnal.com/index.php/gjmi/article/download/865/786/2278>. Diunduh pada 24 Maret 2025.
- Mirna, M., Mukhaiyar, M., & Ananda, A. 2024. Penerapan pembelajaran konstruktivisme menggunakan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar geometri peserta didik. *Jurnal Literasi*, 10(2). <https://doi.org/10.22202/jl.2024.v10i2.6523>. Diunduh pada 27 Januari 2026.
- Mudana, I. G. R. 2023. Analisis Ajaran *Tri Hita Karana* Dengan Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Karakter Pada Anak Usia Dini Dalam Mempelajari Agama Hindu. *Jarita: Journal of Children's Education and Learning Research*, 30 Vol. 1, No. 1. <https://jurnal.dharmasentana.ac.id/JELR/article/download/518/235/> Diunduh pada 25 April 2025.
- Mudiartana, I. M., Margunayasa, I. G., & Divayana, D. G. H. 2021. How is The Development of Valid and Practical Android-Based Local Wisdom Teaching Materials? *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 5(3), 403. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/index>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Muria, A. L, & Budianti, Y. 2021. Model Pembelajaran Core Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(1), 1-6. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jppd/article/download/32183/pdf> . Diunduh pada 25 April 2025.
- Mutawadia, M., Jawil, J., & Farisi, S. A. 2023. Penerapan Metode Pembelajaran Mendalam Sebagai Upaya Pembentukan Karakter Siswa. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(6), 279-284. <https://doi.org/10.53621/jider.v3i6.283>
- Nickchen, D., & Mertsching, B. 2016. *Combining mathematical revision courses with hands-on approaches for engineering education using web-based interactive multimedia applications*. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 228, 482–488 HEAd'16. <https://www.sciencedirect.com>. Diunduh pada 27 Januari 2026.

- Nurbavliyev, O. K., Kaymak, S., & Almas, A. 2020. *The Impact Of Project-Based Learning On Students' Achievement In Mathematics*. *Bulletin of Toraihyrov University, Pedagogics Series*, 5(3.2020), 367–377. <https://doi.org/10.48081/kxbi5168>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. 2022. Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>. Diunduh pada 27 Januari 2026.
- Pangestu, A. D., Samparadja, H., & Tiya, K. 2015. Pengaruh Minat Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMA Negeri 1 Uluiwoi Kabupaten Kolaka Timur. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, Volume 3 No. 2. <https://Download.Garuda.Kemdikbud.Go.Id/Article.Php?Article=1065773&Val=7796&Title=Pengaruh%20minat%20terhadap%20hasil%20belajar%20matematika%20siswa%20sma%20negeri%201%20uluiwoi%20kabupaten%20kolaka%20timur>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Pratama, D. F., & Widodo, A. 2023. Pengaruh model Cakrainventory terhadap pemahaman hakikat sains aspek empiris Siswa Sekolah Dasar. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 6(1), 181-187. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/15905>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Pratiwi, K. I. A., Margunayasa, I. G., & Trisna. 2023. *Project-Based Learning Interactive Multimedia with Orientation of Environmental Problems Assisted by Articulate Storyline 3 for Grade V Elementary Schools*. Vol. 7. No. 2 <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JET/article/view/59615/26457>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Pratiwi, N. W. C., Margunayasa, I. G., & Lasmawan, I. W. 2024. Media Pembelajaran *Augmented Reality* Berbasis Profil Pelajar Pancasila Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Volume 7 Nomor 1. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPPG/article/view/73179/29720>. Diunduh pada 7 Juli 2025.
- Prayoga, P. S., Parmiti, D. P., & Margunayasa, I. G. 2022. Interactive Learning Multimedia Containing Balinese Traditional Games in Thematic Learning. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 5(2), 383–393. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v5i2.48802>. Diunduh pada 23 Agustus 2025.
- Purniasih, K. S., & Agustiana, I. G. A. T. 2024. Multimedia Interaktif Berbasis Literasi Digital dengan Topik Daur Hidup Hewan untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 318–326. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77998>. Diunduh pada 27 Januari 2026.
- Puspita, L. 2019. Pengembangan Modul Berbasis Keterampilan Proses Sains Sebagai Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Biologi. *Jurnal Inovasi Pendidikan*

- IPA*, 5(1), 79-88. <https://scholarhub.uny.ac.id/jipi/vol5/iss1/8/> . Diunduh pada 25 April 2025.
- Rahman, R., & Fuad, M. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Dalam Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar. *Discro : Indonesian Journal of Social Studies and Education*, 1(1), 75–80. <https://doi.org/10.69875/djosse.v1i1.103>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Rahmawati. 2024. Upaya Peningkatan Minat Belajar IPAS Peserta Didik Kelas III Melalui Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Media Interaktif. *Social, Humanities, and Educational Studies SHES: Conference Series, Universitas Sebelas Maret*. Vol 7, No 4. <https://jurnal.uns.ac.id/SHES/article/view/97188> Diunduh pada 24 Maret 2025.
- Rangkuti, A. 2017. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. PT Bumi Aksara.
- Rati, N.W., Sudatha, I.G.W., Dwiawati, K.A., Lesmana, K.Y.P., Esaputra, I. N. T., & C. Chiu. 2025. *Unplugged Coding and Tri Hita Karana in Fostering Thinking and Environmental Awareness*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 14(2). <https://doi.org/10.15294/jpii.v14i2.24212>. Diunduh pada 27 Januari 2026.
- Ridwan, M. F. H., Anjarini, T., & Ngazizah, N. 2023. Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Ciri-Ciri Makhluh Hidup Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, ISSN: 2809-6770 Volume 2. <https://ejournal.papanda.org/index.php/edukasiana/article/view/218>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Rochmah, E. N. 2023. Learning Environments as STEAM Support to Sharpen Elementary School Students' 21st Century Skills. *DIDAKTIKA: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 61–70. Diunduh pada 25 April 2025.
- Safitri, N. A., & Adistana, G. A. Y. P. 2021. Efektivitas Implementasi Media E Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan: Studi Meta-Analisis. *Jurnal Pendidikan tambusai*, 5(2), 4021-4031. Diunduh pada 29 Agustus 2025
- Sanjaya, W. 2021. *Penelitian Pendidikan: jenis, metode, dan prosedur*. Jakarta: Kencana.
- Setyosari, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Siringoringo, R. G. & Muhamad Y. A. 2024. Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 66–76. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>
- Suari, N. P. 2018. Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 241–247. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/1613>. Diunduh pada 25 April 2025.

- Suartama, I. K. 2016. *Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Singarja: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudarta, G. K. 2022. Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation pada Siswa Kelas VI. *Journal of Education Action Research*, 6(2), 221–227. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i2.45826> Diunduh pada 24 Maret 2025.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and development)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Cetakan Ke-6. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sumenari, K. 2018. Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Melalui Penerapan Model Pembelajaran *Problem Based Learning*. *Journal of Education Action Research*, Volume 2, Number 2 Tahun 2018, pp. 89-96. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/download/14434/8841/18741> . Diunduh pada 25 April 2025.
- Supardi, A. 2014. Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://jurnal.unissula.ac.id/index.php/pendas/article/view/749/626>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Supardi, U.S. 2013. *Aplikasi Statistika dalam Penelitian Konsep Statistika yang Lebih Komprehensif*. Jakarta: Change Publication.
- Supriani, N.M., Arnyana, I. B. P., & Suja, I. W. 2025. Kearifan Lokal Bali *Tri Hita Karana* dalam Pembelajaran Sekolah Dasar di Bali: Implementasi Kearifan Lokal Bali *Tri Hita Karana* dalam Pembelajaran Sekolah Dasar di Bali. *JPG Jurnal Pendidikan Guru*. 6(1):37-45 DOI:10.32832/jpg.v6i1.17972. Diunduh pada 25 Agustus 2025.
- Susrawan, I N. A., Suandi, N., Sudiana, I N. & Dewantara, I P. M. D. 2024. *Indonesian Textbooks Oriented on Social Integration and 21st Century Skills in Higher Education: Validity, Practicality, and Effectiveness*. *International Journal of Language Education* 8(1) DOI:10.26858/ijole.v8i1.60910. Diunduh pada 27 Januari 2026.
- Suwindia, I. G., & Wati, N. N. K. 2022. *Nilai-Nilai Kearifan Lokal Sebagai Bentuk Transformasi Pendidikan Agama (Pengembangan Indikator dan Kuesioner Tri Kaya Parisudha)*. In Jayapangus Press Books.
- Tafonao, T. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>. Diunduh pada 25 Agustus 2025.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. 2010. *Metode Penelitian Pengembangan Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Uno, H. B. 2006. *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: Penerbit Adab.
- Wardani, I. U., Ardana, I. M., Suma, K., Margunayasa, I. G., & Sanjaya, D. B. 2024. *Mathematical Process Skills and Students' Interest in Learning Mathematics through Traditional Games*. *Pakistan Journal of Life and Social Sciences*. <https://doi.org/10.57239/PJLSS-2024-22.2.00102> . Diunduh pada 27 Januari 2026.
- Waruwu, A.B.C. & Debora S. 2022. Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kimia. Universitas Pelita Harapan. *Jurnal Pendidikan MIPA*, Vol 12 No 2. <https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpm/article/view/589/362>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Waruwu. 2024. Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9 (2): 1220 – 1230. <https://jipp.unram.ac.id/index.php/jipp/article/download/2141/1264/11638>. Diunduh pada 7 Juli 2025.
- Wibawa, I. M. C., Rati, N. W., Werang, B. R., & Jian-Bang Deng. 2024. *Increasing Science Learning Motivation in Elementary Schools: Innovation with Interactive Learning Videos Based on Problem Based Learning*. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 13(3). <https://doi.org/10.15294/jrn6jh97>. Diunduh pada 27 Januari 2026.
- Wiranata, I. G. H., Gading, I. K., & Widiyana, I. W. 2024. Media Pembelajaran Bulletin Board Display Bermuatan Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema Manusia dan Lingkungan. *Journal of Education Action Research*, Volume 8, Number 3. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/view/80647/30818>. Diunduh pada 7 Juli 2025.
- Wiratama, K., Arnyana, I. B. P., & Suja, I. W. 2024. E-Modul Interaktif Berbasis Tri Hita Karana Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Muatan IPA. *Journal of Education Action Research*, Volume 8, Number 4. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/article/download/86308/31754/263339>. Diunduh pada 7 Juli 2025.
- Wulandari, E., Annidya Putri, I., & Napizah, Y. 2022. Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teoridan Hasil Pendidikan Dasar*, Volume 1. <https://online-journal.unja.ac.id/jtpd/about>. Diunduh pada 25 April 2025.
- Yasa, I. M, Sukadi, S., & Margi, I. K. 2022. Penerapan Nilai-Nilai Karakter Berlandaskan Falsafah Tri Hita Karana melalui Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas VI SD Lab Undiksha. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.23887/jiis.v8i1.36134>. Diunduh pada 24 Maret 2025.
- Yulianti, E. S., Kristiantari, M. G. R., & Wiyasa, I. K. N. 2023. Multimedia Interaktif Berbasis *Problem Based Learning* Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*

*Sains dan Humaniora*, Volume 7, Number 3. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPPSH/article/download/75759/30311/239838>. Diunduh pada 25 April 2025.

Yulianti, Najla, R., Putri, N. I., Khopsah, Restu, I. A., Arzeti, F., & Putriyani, I. 2024. Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Evaluasi Pendidikan (JEP)*, Vol. 6, No. 2. <https://journalpedia.com/1/index.php/jep/article/view/1370/1427>. Diunduh pada 24 Maret 2025.

Yusmar, F. & Rizka E. F. 2023. Analisis Rendahnya Literasi Sains Peserta Didik Indonesia: Hasil Pisa Dan Faktor Penyebab. *Lensa (Lentera Sains) Jurnal Pendidikan IPA*, Volume 13, Nomor 1. <https://www.jurnallensa.web.id/index.php/lensa/article/view/283/119>. Diunduh pada 24 Maret 2025.

