

DAFTAR PUSTAKA

- Adhiti, I. A. I., Artajaya, G. S., & Pidada, I. A. P. (2023). Papindan Dalam Bahasa Bali. *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni*, 11(2), 311–324. <https://doi.org/10.59672/stilistika.v11i2.2855>
- Adnyana, K. S., & Yudaparmita, G. N. A. (2023). Peningkatan Minat Belajar IPAS Berbantuan Media Gambar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukasi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 61. <https://doi.org/10.55115/edukasi.v4i1.3023>
- Adriliyani, P. A., Dantes, N., & Jayanta, I. N. L. (2020). *Pembelajaran IPA Dengan Model Make A Match Berbasis Lingkungan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. 8(2), 181–191.
- Afrini, Y., Wahyuni, S., Fadila, C., Nurhidayah⁴, D., Ramadhani, U., Setiawan, F., Putri, D. A., Putri, D. A., Meris, S. R., Fitri, R. O., Kholiza, F., Ardianti, S., & Sulastrri. (2026). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. 12, 184–197.
- Ahadi, G. D., Nur, N., & Ersela, L. (2023). The Simulation Study of Normality Test Using Kolmogorov-Smirnov. *Eigen Mathematics Journal*, 6(1).
- Ali, A., Abbas, L. N., & Mohmad Sabiri, A. (2021). Keberkesanan pembelajaran gamifikasi dalam pencapaian pelajar bagi topik nombor kompleks. *Online Journal for TVET Practitioners*, 6(2), 108–122.
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Ananda, N. P., Rahmah, F. T., & Ramdhani, A. R. (2024). Using gamification in education: Strategies and impact. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 1–12. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/>
- Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R., & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 215–222. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>
- Anggreni, P. (2024). Pelatihan Aksara Bali untuk Melestarikan Kearifan Lokal di Pasraman Purnajati, Kota Jakarta Utara. *Jurnal Abdimas ADPI Sosial Humaniora*, 5(September), 23–29. <https://doi.org/10.47841/jsoshum.v5i3.409>
- Apriani, N. W., Aryani, N. K., Sibetan, D., & Bebandem, K. (2024). Penguatan Literasi Aksara Bali dengan PAKSALI di BSVLC. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(September), 32–38. <https://doi.org/10.35447/prioritas.v6i02.939>
- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *MITRA PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 76–91. <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v6i1.125>
- Ardiyasa, I. N. S. (2022). Profesionalisme Guru Bahasa Bali Pada Masa Pandemi. *Subasita: Jurnal Sastra Agama dan Pendidikan Bahasa Bali*, 3(1), 66. <https://doi.org/10.55115/subasita.v3i1.2323>
- Arfizeah, N. H., Risnawati, Rizqa, M., Novita, V., & Hamdani, M. F. (2025). Mengukur Validitas dan Rehabilitas Instrumen Penelitian Minat Belajar pada Siswa SMP Negeri 2 Kampar Kiri. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Arifin, Z. (2017). *Kriteria Instrumen dalam suatu Penelitian*. 2, 28–36.

- Astuti, T. (2021). *Efektivitas Media Komik Berbasis Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III SD Negeri Karudang 2*. 2(November), 150–164.
- Ayu, I., Purnami, P., Wisnu, I. W. G., Bagus, I., Wisnu, M., & Sari, R. A. (2024). Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Bali Siswa SD Negeri 2 Ubung. *Senadimas Undiksha*, 9(November), 975–983.
- Bantuan, S., Setyosari, P., Ulfa, S., Praherdhiono, H., & Sari, J. Y. (2024). Pengembangan Aplikasi Mobile dengan Pendekatan Gamifikasi dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *INFORMAL: Informatics Journal*, 8(3), 234. <https://doi.org/10.19184/isj.v8i3.43856>
- Brahmandika, P. G., Gatriyani, N. P., & Sudiarta, I. W. (2024). Integrasi Nilai-Nilai Tri Hita Karana Dalam Pembelajaran Aksara Bali Perspektif Etnopedagogi. *Jurnal Sekolah Tinggi Agama Hindu Negeri Mpu Kuturan Singaraja*, 8, 167–174.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Science and Physics Education Journal (SPEJ)*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31539/spej.v2i2.727>
- Dea, K., Wardiani, S., Putu, N., Budi, E., Suryani, N. K., & Kesuma, A. A. N. B. (2025). *Perancangan Flashcard Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Aksara Bali Bagi Anak Kelas 3 SD di Bali*. 6(1), 71–79.
- Desak, L. T., Suarjana, I. M., & Arie Paramitha, M. V. (2023). *Miniature Media Characterized by Ethnomathematics in Improving Mathematics Abilities for Third Grade Elementary Schools*. 6, 1–13.
- Dewi, I. A. G., Dirgantini, D., & Dewi, N. P. (2024). Membangkitkan Eksistensi Igel Aksara Sebagai Pendekatan Inovatif Dalam Pendidikan Seni Tari Dan Aksara Bali Di Banjar Tengah Kangin Desa Peliatan Kecamatan Ubud. *WIDYANATYA : Jurnal Pendidikan Agama dan Seni*, 6(4), 37–45.
- Fadhilah, N., Renda, N. T., & Jayanta, I. N. L. (2020). Hubungan Antara Daya Ketahananmalangan Dan Minat Belajar Dengan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 12(1), 37–47. <https://doi.org/10.17509/eh.v12i1.17687>
- 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), 1–17.
- Fantofik, D., Usman, & Sibawaihi. (2025). Metodologi Keilmuan Pendidikan Model Learning By Doing John Dewey Bagi Pengembangan Ilmu Pai. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, 7, 76–87.
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus*, 1(2005), 508–512.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Gunada, I. W. A., Wiguna, I. B. A. A., Yasa, I. M. A., Ekaningtyas, N. L. D., Wiasti, N. K., Anom, A. A. I., Utari, N. M. D., Putri, N. P. W., Swari, N. N. Si. W., & Amni, S. S. (2022). Pengenalan Aksara Bali Pada Anak Usia Dini Melalui Media Gambar dan Mewarnai. *Dharma Sevanam : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 184–194. <https://doi.org/10.53977/sjpkm.v1i2.799>

- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Heni Jusuf. (2016). Penggunaan Gamifikasi dalam Proses Pembelajaran. *Journal Ticom*, 5(1).
- Herlawati, Nidaul Khasanah, F., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(1), 42–52. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1.454>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Isnawati, A. U. (2021). Penerapan Gamifikasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma'arif Cekok Tahun Pelajaran 2020/2021. *IAIN Ponogoro*, 33. <http://etheses.iainponorogo.ac.id/15157/>
- Isnawati, R., Endang, :, Rejeki, S., & Malang, N. (2023). Peran Homeschooling Bumi Baca Ceria Denpasar Sebagai Lembaga Pendidikan Nonformal dalam Melestarikan Bahasa Bali. *Pendidikan Nonformal*, 44–61.
- Jayanta, I. N. L. (2025). *Digital Learning Innovation : Gamification-Based Smart System Adaptive Mobile Learning Needs Analysis Using the Tri Kaya Parisudha Approach for English Language Learning*. 9(2), 392–414.
- Jayanta, I. N. L., Dantes, N., & Candiasa, M. (2013). Pengembangan Tes Online Matematika dengan Tingkat Kesulitan yang Diatur Secara Dinamis Untuk Siswa Kelas V SD Laboratorium Singaraja. *E-Juornal Program Pascasarjana*, 3.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Kuamara, D., Ngurah, I. G., & Jayanta, I. N. L. (2022). *Tingkatkan Minat Siswa Belajar Sumber Daya Alam dengan Media Videoscibe*. 5(1), 9–19.
- Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 141–148. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.891>
- Kurniawati Rahim, H. C. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Fisika Di SMA Negeri 1 Sakti. *Jurnal Sains Riset*, 9(3), 68–79. <https://doi.org/10.47647/jsr.v9i3.161>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, March, 1–16.
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Marisa, F., Akhiriza, T. M., Maukar, A. L., Wardhani, A. R., Iriananda, S. W., &

- Andarwati, M. (2022). Terakreditasi SINTA Peringkat 4 Gamifikasi (Gamification) Konsep dan Penerapan. *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 7(1), 219–228.
- Marwa, M., Munirah, M., Angriani, A. D., Suharti, S., Sriyanti, A., & Rosdiana, R. (2020). Peran Guru Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv Pada Masa Pandemi Covid-19. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 215. <https://doi.org/10.24252/10.24252/auladuna.v7i2a10.2020>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Meivinia, A. P., Ardi, A., & Helsa, H. (2023). *Validitas instrumen tes keterampilan berpikir kritis pada materi virus di fase E SMA / MA*. 8(1), 132–137.
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual dalam Model Pembelajaran (CTL). *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 2(2), 825–837.
- Nida, D. M. A. A., Parmiti, D. P., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 16. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.25393>
- Nilawati, N. K., & Jayanta, I. N. L. (2025). Media Daring Pendekatan Gamifikasi dengan Konten IPAS untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas III. *Nohan Journal*, 1, 16–23.
- Oktariyanti, I. A., Budasi, I. G., & Suandi, I. N. (2021). Pergeseran Bahasa Bali Aga Pada Kalangan Remaja Desa Pedawa Kabupaten Buleleng. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 151–162. https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.640
- Pasek, G., Adnyana, P., Lingga, G., Kusuma, A., & Animasi, P. S. (2024). Cerita Rakyat Bali Sebagai Referensi Naskah Animasi dalam Upaya Penguatan Budaya Lokal. *Jurnal NawalaVisual*, 4(2), 114–123.
- Permata, C. A. M., & Kristanto, Y. D. (2020). Desain Pembelajaran Matematika Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 4(2), 279. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i2.3877>
- Plenden, D. O. R. C., Heni, A. M., Laksmi, J. N. A., Dwikurnaningsih, Y., & Satyawati, S. T. (2021). Manajemen Evaluasi Hasil Belajar Kognitif, Afektif, Psikomotorik: Tatap Muka dan Daring. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 4(2), 2–7. <https://doi.org/10.24176/jpp.v4i2.7257>
- Pramana, I. B. (2022). Pelestarian Tradisi Hindu Bali Di Banjar Karang Desa Kecamatan Tanjung Kabupaten Lombok Utara. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(6), 5091–5112. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i6.3859>
- Pramana, P. M. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Relevansi Teori Belajar Konstruktivisme dengan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(2), 487–493. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i2.875>

- Pramuaji, K. A., & Loekmono, L. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Alat Ukur Penelitian : Questionnaire Empathy. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 9(2), 74–78. <https://doi.org/10.24036/XXXXXXXXXX-X>
- Prastika, A. Y., Nadhifah, M., & Afkar, T. (2025). Implementasi dalam Pemanfaatan Aplikasi Wordwall pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Argumentasi Kelas XI di SMK Hasyim Asy'ari. *Jurnal Pengembangan dan Penelitian Pendidikan*, 07(Februari), 118–136.
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 311–319.
- Putra, P. A. D. (2020). Implementasi Media Kartu Aksara Bali Pada Kelompok Belajar Bahasa Bali Di Desa Pengastulan, Kecamatan Seririt, Singaraja. *Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Daerah*, 1(2), 53–60.
- Putu, N., Rosalina, P., Ujianti, P. R., Vina, M., & Paramita, A. (2021). *Media Pembelajaran Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak*. 2, 55–64.
- Qur, H. (2025). Pendekatan Konstruktifisme dalam Psikologi Belajar Berbasis Nilai-Nilai Islam. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an*, 6(1), 22–36.
- Rahayu, Y., Ruhiat, Y., & Atikah, C. (2024). Analisi Validitas, Rehabilitas, dan Tingkat Kesukaran Instrumen Tes Pemahaman Konsep Trigonometri pada Siswa Kelas XI. *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 11(2), 27–36.
- Rahmadhea, S. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains. *JSE: Journal Sains and Education*, 2(2), 33–39.
- Rahmani, N. A., Yusuf, A., Izzati, N. W., & Aqilla, N. A. (2023). Relevansi Filsafat Konstruktivisme Dalam Meningkatkan Pendidikan Siswa Di Era Digital. *Genta Mulia*, 15(1), 36–47.
- Rahmawati, E., & Emma, D. (2025). *Integrasi Gamifikasi pada Pembelajaran Berbasis Deep Learning di Sekolah Dasar*. 03(02), 136–146.
- Rana, A. Z. (2022). *Generasi Muda Dan Masa Depan Bahasa Daerah Sebagai Bahasa Ibu*.
- Rastuti, I. A. M. Y., Purnami, I. A. P., & Wisnu, I. W. G. (2025). Pembelajaran Inovatif Monopoli Aksara Bali dalam Meningkatkan Pemahaman Membaca Aksara Bali. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10.
- Rema, I. N., Sudiana, I. G. N., & Suarka, I. N. (2024). Asal-Usul dan Evolusi Aksara Suci Or̃n-Kāra di Bali Berdasarkan Data Prasasti Bali Kuno Abad VIII/IX. *PURBAWIDYA: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Arkeologi*, 13(1), 26–41. <https://doi.org/10.55981/purbawidya.2024.939>
- Rika Widianita, D. (2023). Identifikasi Penerapan Kerucut Pengalaman di Sekolah Dasar Kota Surabaya. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, VIII(I), 1–19.
- Rina Amelia, Slamet Triyadi, U. M. (2023). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Web Wordwall Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV UPT SDN Kedawung 03 Kabupaten Blitar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(23), 656–664.
- Riski, W., Putra, A., Widian, W., Nyoman, I., & Jayanta, L. (2025). Si Ceria AR: An Augmented Reality-Based Learning Media to Enhance Scientific Concept Understanding and Student Engagement. *Journal of Education Technology*,

- 9(1), 181–189. <https://doi.org/10.23887/jet.v9i1.94>
- Riyana, S., Retnasari, L., & Supriyadi, A. (2020). Penggunaan Benda Konkret Sebagai Media Untuk Meningkatkan Keterampilan Menghitung pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Universitas Ahmad Dalan*, 4(November), 274–282.
- Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Digital Ditinjau dari Teori Belajar Kognitif Jean Piaget Tahap Operasional Konkret Siswa Kelas 3 SD. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika*, 5(1), 135–141. <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v5i1.679>
- Saudale, M., Astawan, G., & Paramita, V. A. (2022). Metode Game Edukasi Berbasis Power Point Interaktif Dalam Pengembangan Bahasa Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 7(3), 0–00. https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bk
- Sayfullooh, I. A., Desyandri, Irdamurni, & Latifah, N. (2023). Relevansi Teori Konstruktivistik Vygotsky dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Tinta*, 5(2), 73–82. <https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v5i2.1011>
- Septia, D., Agustiana, T., & Arie, V. (2024). Media Berbasis Discovery Learning Menggunakan Articulate Storyline 3 Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Materi Cahaya. 8(2), 218–227.
- Setiani, G. A. K., & Handayani, D. A. P. (2022). Permainan Ular Tangga: Media Pembelajaran Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(2), 262–269. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.49128>
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma'Arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.52166/mida.v3i1.1836>
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 2, 69–75. <https://doi.org/10.56972/jikm.v2i1.33>
- Situmorang, A. S. (2020). Microsoft Teams for Education Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Minat Belajar. *Sepren : Journal of Mathematics Education and Applied*, 2(1), 30. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i1.351>
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91.
- Sosiawan, P., Martha, I. N., & Artika, I. W. (2021). *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 10 No 1 , Maret 2021 Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia Vol 10 No 1 , Maret 2021*. 10(1), 40–54.
- Srimuliyani. (2023). Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 1(1), 30.
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Evaluasi Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif: Sebuah Studi Pustaka. *Journal of Education Research*, 5(4),

5599–5609.

- Sugiarti, N. K. M. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) dalam Pembelajaran Membaca Aksara Bali di Kelas XI SMA Dharma Praja Denpasar. *Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(1), 176–186.
- Sugiono. (2009). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Jurna Alfabeta*, 78–108.
- Sukadana, I. K. R., Sarjono, S., & Yahya, S. (2021). Media Pengenalan Aksara Bali untuk Sekolah Dasar Kelas Rendah Berbasis Motion graphic. *MAVIS : Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(02), 59–64. <https://doi.org/10.32664/mavis.v3i02.617>
- Tresnawati, N. M. A. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Literasi Digital. *PBID, FKIP, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia*, 20, 228–234.
- Upadana, I. W., & Aryani, N. K. (2023). Penggunaan Aplikasi Keyman Pada Smartphone Dalam Pembelajaran Menulis Aksara Bali di Kelas X Sma Negeri 3 Amlapura. *Jurnal Penelitian Agama, Bahasa, dan Sastra*, XIII(1), 78–89.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- Utami Asih, N. L. Y., & Ni Nyoman Ganing. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Materi Aksara Bali Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(1), 9–18. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i1.50956>
- Vina, M., Paramita, A., Aceh, N. T., & Iju, A. S. (2022). Media visualisasi auditori kinestetik (VAK) terpadu untuk stimulasi keaksaraan awal anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 432–439.
- Wiasti, N. K. (2021). Sekar Rare Sebagai Media Pembelajaran Nilai Etika Hindu Di Pendidikan Anak Usia Dini. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 36–48. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v1i1.267>
- Wibawa, K. S., Buana, P. W., Bayupati, I. P. A., & Sukarsa, M. (2022). Peningkatan Minat Belajar Aksara Bali Melalui Media Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Di Lingkungan Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar. *Buletin Udayana Mengabdi*, 20(4), 307. <https://doi.org/10.24843/bum.2021.v20.i04.p06>
- Widayanti, D., Mauludah, S., Rahayu, I. P., & Miftakus, A. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Mi Al-Hikmah Ketami Kota Kediri. *Tarbiyah Al-Awlad Institut Agama Islam Negeri Kediri, Indonesia*, 11(2), 160–168.
- Wijayanti, A. M., Witono, A. H., & Oktaviyanti, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Berbasis Kebudayaan NTB Untuk Pemahaman Diri Siswa Akan Keberagaman Budaya Pada Pelajaran IPS Kelas IV SD. *Journal of Classroom Action Research*, 5, 220–227. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3986>
- Wiyono, M., Solihin, F., & Putro, S. S. (2018). Aplikasi Penilaian Kuliah Kerja Nyata Universitas Trunojoyo Madura Menggunakan Metode Rating Scale. *Rekayasa*, 10(1), 23. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v10i1.3601>

- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *JurnalCakrawalaPendas*, 7(1), 90–98. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v6i1.2456> p-ISSN:
- Yolanda, K., Misdalina, M., & Novianti. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling Siswa Kelas IV Sd = D Negeri 35 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4, 1790–1796.
- Yudiastuti, N. K. (2023). Implementasi Ajaran Tat Twam Asi dan Tri Kaya Parisudha dalam Menciptakan Sekolah Damai di SD Negeri 5 Dauh Puri. *Jurnal Pendidikan Agama Hindu*, 4(Mei), 81–91.
- Yusni, & Marlina Bakri. (2022). Analisis Dampak Bullying terhadap Minat Belajar Siswa VII SMPN Satap Mataluntun Kabupaten Luwu. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 400–405. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v2i3.329>
- Yusra, H., Putri, S. Y., Rani, M. S., Alwi, N. A., & Ningsih, Y. (2025). Pemanfaatan Media Gambar dan Video sebagai Alat Bantu. *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat*, 1(2), 109–117.
- Zainul, A. (2017). Penerapan pemilihan media pembelajaran. *Edcomtech: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20.

