

KAPUSTAKAAN

- Antara, I.G.N, dkk. (2023). *Pedoman Pasang Aksara Bali Ejaan Huruf Latin Bahasa Bali Pengembangan Kosakata Dan Penulisan Unsur Serapan*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Provinsi Bali
- Aqib, Z. (2016). *Penelitian Tindakan Kelas*. Rama Widya.
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Arikunto, S., Supardi, Suhardjono. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi Revisi*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, S., Suhardjono, Supardi. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Danlar, M. S., Soe'oad, R., Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI. *Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*. 5(1), 71-82.
- Daulay, F. A., Rammbe, N. R. (2023). Penerapan media *Ular tangga* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 2 Tehoru. *Indonesian Journal of Teaching and Teacher Education*, 3(1), 34-39.
- Hardiyanti, N.K.R. Purnami, I.A.P., & Aryana, I.B.P.M. (2022). Meningkatkan Kemampuan Menulis Aksara Bali Menggunakan Aplikasi Transliterasi Aksara Bali Kelas XI MIA 1. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 9(1), 1-10.
- Indrawati, S. (2023, 27 Juli). *Catatan Seorang Guru: Permainan Ulat Tangga sebagai Piranti Pembelajaran Kekinian*. Diakses pada 13 Mei 2025, dari <https://kumparan.com/sindiindriawati/catatan-seorang-guru-permainan-ular-tangga-sebagai-piranti-pembelajaran-kekinian-20rYiKbPcgb/3>
- Islamidar. (2020). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Berita Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Foto Peristiwa Pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 6 Tambusai Utara Tahun Pelajaran 2017/2018. *Indonesia Journal of Basic Education*, 3(1), 73-84.
- Layaliya, F. N., Haryadi, Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 6(2), 81-84.

- Lukma, Shasliani, Maharani. (2023). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS pada Siswa Kelas IV UPTD SDN 57 Parepare. *Jurnal Pendidikan daj Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 130-141.
- Mukarromah, A. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43-50.
- Nashrullah, M., Rohman, A., dkk. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data)*. Sidoarjo: UMSIDA PRESS.
- Nurfadhillah, Septy dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang. (2021). *Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurhuda, T., Purnami, I. A. P., Wisnu, I. W. G., Joniarta, M. (2025). Digitalisasi Budaya Bali: Media AR Sebagai Bentuk Revitalisasi Aksara Bali. *Social: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*. 4(4), 583-591.
- Nuryadi, dkk. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Paramarta, I. K., Rai, I. B., Wisnu, I. W. G., Martha, I. N. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Pemetaan Aksara Bali ke Huruf Latin di SDN 2 Kalibukbuk. *Procceding Senadimas Undiksha*. 755-763.
- Pelipa, E.D., Relita, D.T., Wulandari. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Media Ular Tangga Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Nusantara Indah Sintang. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 1-16.
- Purnami, I. A. P. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Transliterasi Aksara Bali pada Pembelajaran Bahasa Bali Tingkat Sekolah Menengah Atas. *Kawruh: Journal of Language Education, Literature, and Local Culture*. 4(2), 96-104.
- Purnami, I.A.P., Wisnu, I.W.G., Adnyani, N.K.S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Educandy dalam Menunjang Proses Pembelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Komunikasi Hukum*, 9(1), 56-67.

- Purnami, I. A. P., Wisnu, I. W. G., Parta, I. B. M. W., Hurhuda, T. Sari, R. A. (2024). Pembelajaran Inovatif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Bali Siswa SD Negeri 2 Ubung. *Procceding Senadimas Undiksha*. 9, 875-983.
- Rahmatullah, Ramadhani, A. R., Ahmad, M. I. S., Inanna, Nurjannah. (2022). Media Pembelajaran Kontekstual *Learning* Berbasis Game Edukasi Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*. 5(1), 59-68.
- Rai, I. B. (2019) Kemampuan Nyurat Aksara Bali menggunakan Aplikasi Papan Ketik (Patik) Bali pada Android. *Lokabasa*, 10(2). 142-148. doi: 10.17509/jlb.v10i2.21356
- Rahayu, W. A. & Subekti, P. (2025). Implementation of "E-Lens" inquiry-based learning game to improve literacy and numeracy skills. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 44(3), pp. 510-522. DOI: <https://doi.org/10.21831/cp.v44i3.76930>
- Riawati, K.S. Paramarta, I.K. & Wirani, I.A.S. (2021). Kemampuan Memetakan Bentuk Aksara Bali Ke Huruf Latin Siswa Kelas 4 dan 5 SD Negeri 2 Kalibukbuk. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 8(1), 12-21.
- Saddhono, K, Slamet, S.Y. (2012). *Meningkatkan Keterampilan Berbahasa Indonesia (Teori dan Aplikasi)*. Bandung: CV Karya Putra Darwati
- Sagala, G.H. (2023). *Konsep Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Salamah, S., & Sarjiyem, S. (2025). Game-based educational media and associative skills in kindergarten students' early reading and writing development. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 44(1), 187-197. DOI: <https://doi.org/10.21831/cp.v44i1.79463>
- Samsudin, S., Setiawan, I., Dwi, D.R.A.S. (2023). Development of the play-based model on volleyball basic techniques for junior high school. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 42 (1), 232-240. DOI: <http://doi.org/10.21831/cp.v42i1.52231>
- Sanusi, R.N.A., Aziez, F. (2021). Analisis Butir Soal Tes Objektif dan Subjektif untuk Keterampilan Membaca Pemahaman pada Kelas VII SMP N 3 Kalibagor. *Metafora: Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 8(1), 99-109.

- Sari, E. (2025). Upaya Peningkatan Hasil Belajar melalui Model Pembelajaran *Team games Tournament* (TGT) dengan Media Papan Ular Tangga. *Civic Education And Social Science Journal* (CESSJ), 7(2), 176-183.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Penelitian Tindakan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Piranti Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43-48.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Susilawati, Amnah, I., Sagali, R.A., Humairoh, S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII Di SMPN 1 Sakra. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 3(2), 59-67.
- Suwija, I.N. (2023). *Pasang Aksara Bali*, Denpasar: Pelawa Sari
- Tampubolon, S. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Pendidik dan Keilmuan*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Wahab, G., Rosnawati. (2021). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Indramayu: CV. Adanu Abimata
- Wati, A. (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 2(1), 68-73.
- Widyanthi, D.G.C., dkk. (2024). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wirahyuni, K., Putrayasa, I. B., Rasna, I. W., Suandi, I. N. (2025). Gramifikasi dan Evaluasi Pembelajaran Mata Kuliah MPK Bahasa Indonesia di Universitas Pendidikan Ganesha. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 15(3), 293-303.