

KAPUSTAKAAN

- Akbar, J. S., Dharmayanti, P. A., & Lubis, S. I. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif*. PT.Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anggreni, I., Tandana, E. A., Basuki, E., & Jayadi, L. E. (2024). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas 8c Dalam Pendidikan Agama Kristen Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Di Sekolah Menengah Pertama Bopkri 3 Yogyakarta. *SERVIRE Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 4(1), 49–62.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46362/servire.v4i1.202>
- Anjani, K. D., Fatchan, A., & Amirudin, A. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Turnamen dan Games Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2012, 1787–1790.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17977/jp.v1i9.6812>
- Antara, N. G. I. (2023). *Pedoman Pasang Aksara Bali Ejaan Huruf Latin Bahasa Bali Pengembangan Kosa Kata dan Penulisan Unsur Serapan*. Dinas Kebudayaan Provinsi Bali.
- Arikunto, S. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas* :Yogyakarta: PT Bumi Aksara
- Arikunto, S. (2022). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*.Yogyakarta: PT Bumi Aksara.
- Aunurrahman. (2019). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta Bandung.
- Azira, Mahadewi, L. P. P., & Japa, I. G. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament (Tgt) Bermediakan Questions Box Terhadap Hasil Belajar Ipa. *Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia*, 24(1), 73–82.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/mi.v24i1.17453>
- Barokah, A., Laelly, T. A., Febriyanti, U., Noviyanti, N., & Apriliani, F. (2024). Analisis Literatur: Strategi Pembelajaran Inovatif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 13298–13315.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/innovative.v4i4.14667>
- Budiarti, E. (2025). *Teknologi Digital dan Pembelajaran Desain, Implementasi, dan Evaluasi* (H. Solehudin & N. Priyanti (eds.); 1st ed.). Damera Press.
- Dalman, H. (2016). *Keterampilan Menulis* (pertama). Yogyakarta: Rajawali Pers.
- Gasong, D. (2024). *Inovatif Pendidikan*. Deepublihsh Digital. Jawa Barat: (Grup Penerbitan CV Budi Utama).

- Ginting, M. U. B., Padang, T. L. I., & Damanik, A. (2026). Media Pembelajaran Jenis Media Visual 1 (Bagan/Chart, Diagram, Grafik, Poster, Kartun). *JURNAL KAJIAN PENDIDIKAN*, 8(1), 76–90. <https://doi.org/https://journalversa.com/s/index.php/jkp>
- Handayani, H., & Febriani, E. A. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan Ular Tangga Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sosiologi di Kelas X Fase E SMAN 4 Padang. *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy*, 4(1), 167–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/nara.v4i1.308>
- Harefa, D. (2023). *Teori Belajar dan Pembelajaran* (B. Laia & L. Firdaus (eds.)). CV Jejak.
- Janah, A. M. (2025). Penerapan Model Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.10 di SMA N 1 Baturetno. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 3081–3090. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1020>
- Joon, S., & Kwon, K. (2024). Computers and Education : Artificial Intelligence A systematic review of AI education in K-12 classrooms from 2018 to 2023 : Topics , strategies , and learning outcomes. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6(October 2023), 100211. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100211>
- Luhsasi, D. I., & Permatasari, C. L. (2019). *Trade Game Akuntansi Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas*. 51–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p51-59>
- Nasution, W. N. (2017). *Strategi Pembelajaran* (1st ed.). Perdana Publishing.
- Noviyanti, G. V. (2018). *Pengaruh Game Based Learning Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Sma*. 6(2), 110–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jupe.v6n2.p%25p>
- Nuryadi, Astuti, tutut dewi, Utami, E. sri, & Budiantara, M. (2017). *Dasar-dasar Statistik Penelitian* Yogyakarta. SIBUKU MEDIA.
- Purnama, A. V., Gotong, J. L. L., Seberang, K., Ii, U., & Palembang, K. (2023). Pengaruh Metode Game Based Learning (GBL) Terhadap Hasil Belajar IPA Energi Alternatif di SD Negeri 02 Lahat. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research* V, 3, 9040–9050. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative%0APengaruh>
- Purnami, I. A. P. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Transliterasi Aksara Bali pada Pembelajaran Bahasa Bali Tingkat Sekolah Menengah Atas Utilization of Bali Transliteratorory Applications in Learning Bali at High School Level. *Journal of Language Education, Literature, and Local Culture*, 4(2), 96–104.

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32585/kawruh.v4i2.2194>

- Purnami, I. A. P., Wisnu, I. W. G., & Adnyani, N. K. S. (2023). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Aplikasi Educandy Dalam Menunjang Proses Pembelajaran Bahasa Bali*. 9, 56–67. <https://doi.org/10.23887/jkh.v9i1.55352>
- Purnami, I. A. P., Wisnu, I. W. G., & Parta, I. B. M. W. (2024). *Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Bali Siswa SD Negeri 2 Ubung*. 9(November). <https://doi.org/DOI:10.23969/jp.v10i01.22414>
- Rahmaniati, R. (2024). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Rai, I. B. (2019). Kemampuan Nyurat Aksara Bali menggunakan Aplikasi Papan Ketik (Patik) Bali pada Android karena hanya dimanfaatkan untuk hiburan . *LOKABASA JurnalKajian Bahasa, Sastra, DanBudaya Daerah SertaPengajarannya*, 10(2), 142–148. <https://doi.org/10.17509/jlb.v10i2>
- Saleh, S., Syahrudin, & Saleh, S. (2023). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta. CV. Eureka Media Aksara.
- Siahaan, M., Situmorang, A. S., Sinaga, S. J., & Manullang, T. (2023). Efektivitas Model Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Representasi Siswa Kelas VIII Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel SMP Negeri 15 Medan. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3, 433–450. Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (kedua). Alfabeta Bandung.
- Sulaiman, Sumiyanti, Arifin, & Nurjannah. (2025). Inovasi Pembelajaran melalui Game Based Learning berbantuan Media Wordwall terhadap Kemampuan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)* E-ISSN:, 6(September), 420–427. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/ainj.v6i3.1017>
- Sutikno, S. (2019). *Metode & Model-model Pembelajaran* (P. Hadisaputra Holistica Lombok.
- Suwarsana, & Mahayukti. (2013). *Pengembangan E-MODUL Berorientasi Pemecahan Masalah*. 2(2), 264–275. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v2i2.2171>
- Suwija, N. (2015). *Pasang Aksara Bali*. Denpasar: (N. Suwija (ed.); Pertama). Pelawa Sari.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

- Tegeh, M., & Kirna, M. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model*. 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ika.v1i1.1145>
- Ulfa, E. M., Nuri, N., Febi, A., Sari, P., Baryroh, F., Ridlo, Z. R., & Wahyuni, S. (2022). Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU Research & Learning in Elementary Education*, 6(6), 9344–9355. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3742>
- Wang, L. H., Chen, B., Hwang, G. J., Guan, J. Q., & Wang, Y. Q. (2022). Effects of digital game - based STEM education on students ' learning achievement : a meta - analysis. *International Journal of STEM Education*. <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00344-0>
- Wati Spyana, L. P., & Lesmana Parta, K. Y. (2016). *Pengaruh Model Dan Media Pembelajaran Terhadap Mahasiswa Jurusan Penjaskesrek Undiksha*. 5(1), 97–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i1.8932>
- Widiana, I. W. (2022). Game Based Learning dan Dampaknya terhadap Peningkatan Minat Belajar dan Pemahaman Konsep Siswa dalam Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.48925> Game
- Wirani, S. I., Rasna, I. W., Sutarna, I. M., & Martha, I. N. (2025). *The Application of Prasi in Balinese Script Writing Learning as an Effort to Introduce Local Wisdom Values in Senior High Schools*. 659–664. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/pijcu>
- Xu, W., & Zammit, and K. (2020). *Applying Thematic Analysis to Education : A Hybrid Approach to Interpreting Data in Practitioner Research*. 19, 1–9. <https://doi.org/10.1177/1609406920918810>
- Yuniarti, Haryadi, & Haryati, N. (2021). Project Based Learning sebagai Model Pembelajaran Teks Anekdota Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(2). <https://doi.org/10.30659/jpbi.9.2.73-81>