

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyani, N. K., Mahartini, K. T., & Primayana, K. H. (2025). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Materi Keragaman Budaya dan Kearifan Lokal pada Mata Pelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(4), 1–15. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i4.1672>
- Agung, A. A. G. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Perspektif Manajemen Pendidikan)*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., & Jampel, I. N. (2022). *Statistika Inferensial untuk Pendidikan*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agung, A. A. G., Parmiti, D. P., & Mahadewi, L. P. P. (2022). *Asesmen dan Evaluasi Pendidikan: Digitalisasi dan Aplikasinya*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Agustina, S., Padmi, N. M. D., & Rahmi, S. (2023). Pengembangan Media *Local genius* Dalam Membentuk Karakter Berakhlak Mulia di SD. *Jurnal Inspirasi Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 19–23. <https://doi.org/10.35334/jibk.v1i1.4800>
- Agustina, S., Padmi, N. M. D., & Rahmi, S. (2024). Pengembangan Media *Local genius* Dalam Membentuk Karakter Berakhlak Mulia di SD. *Jurnal Inspirasi Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 19–23. <https://doi.org/10.35334/jibk.v1i1.4800>
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model Addie. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 426–432. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3205/2131>
- Arta, I. K., Lasmawan, W., & Kertih, W. (2025). Pemetaan Kearifan Lokal Bali Dalam Pembelajaran Ips Topik Harmoni Dalam Ekosistem Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Journal*, 6(1), 2025. <https://doi.org/10.32832/jpg.v6i1.18079>
- Brahmandika, P. G., & Sugiarka, I. G. (2024). Aksara Bali Dalam Konteks Multikulturalisme Menjaga Warisan Lokal di Tengah Globalisasi. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Daerah*, 42–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.25078/ds.v4i2.4008>
- Bramasta, I. G. B., Suartama, I. K., & Sudarma, I. K. (2022). Mesari (Melajah Aksara Bali): Interactive Multimedia Based on Local Wisdom for Seventh

- Grade in Junior High School. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(2), 172–180. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i2.48979>
- Damayanti, R., Huda, N., & Hermina, D. (2024). Pengolahan Hasil Non-Test Angket, Observasi, Wawancara Dan Dokumenter. *Student Research Journal*, 2(3), 259–273. <https://doi.org/10.55606/srjyappi.v2i3.1343>
- Darwis, Adiyasman, Efendi, R., & Julhadi. (2024). Bentuk-Bentuk Tes Dan Karakteristiknya. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 8(12), 296–306. <https://oaj.jurnalhst.com/index.php/jikm/article/view/7457>
- Depita, T. (2024). Pemanfaatan Teknologi Dalam Pembelajaran Aktif (Active Learning) Untuk Meningkatkan Interaksi dan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 55–64. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v3i1.516>
- Devi, M. A. G. S., & Wiarta, I. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Kontekstual Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Instruction*, 5(1), 14–24. <https://doi.org/10.23887/iji.v5i1.44520>
- Dewi, K. H. S. D., Melati, I. G. A. S., Putera, W. A., & Darmawan, I. G. I. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Aksara Bali Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel Pada Siswa SMP. *JCI Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2(5), 2237–2248. <https://doi.org/10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i5.4977>
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32760>
- Dewi, N. L. Pt. P. (2022). Eksistensi Bahasa Bali Di Era Industri 4.0: Merubah Tantangan Menjadi Peluang. *Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 7(2), 46–58. <http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/kalangwan/index>
- Diputra, I. W. Y., & Sujana, I. W. (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>
- Fahrurrozhia, A., & Kurnia, H. (2024). Memahami Kekayaan Budaya dan Tradisi Suku Bali di Pulau Dewata yang Menakjubkan. *JISBI: Jurnal Ilmu Sosial Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 39–50. <https://doi.org/10.61476/6635j851>

- Fajriati, N., Holisoh, I., Muttaqin, A., & Dewi, R. S. (2025). Pelaksanaan Muatan Lokal Bahasa Jawa Banten Dalam Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementary*, 8(1), 8–14. <https://doi.org/10.31764/elementary.v8i1.549>
- Firmansyah, L. F., Ahied, M., Tamam, B., Yuniasti, A., Wulandari, R., & Yasir, M. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Htlm 5 Pada Materi Sistem Tata Surya. *Jurnal Natural Science Educational Research*, 6(2), 143–149. <https://doi.org/10.21107/nser.v6i2.16531>
- Fitriana, F., Aziz, & Riyan Abdul. (2024). Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Laut Berbasis Multimedia Interaktif. *Repeater : Publikasi Teknik Informatika Dan Jaringan*, 2(3), 188–197. <https://doi.org/10.62951/repeater.v2i3.137>
- Fitriani, S. N. (2022). Analisis Peningkatan Kemampuan Literasi Siswa Dengan Metode ADABTA Melalui Pendekatan TARL. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1), 69–78. <https://doi.org/10.37216/badaa.v4i1.580>
- Fitriya, A. P., Rahmawati, N. D., Saadah, K., & Siswanto, J. (2024). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Media Pembelajaran BerbasisTeknologi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(3). <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i3.3232>
- 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. S. W., & Amni, S. S. (2022). Pengenalan Aksara Bali Pada Anak Usia Dini Melalui Media Gambar dan Mewarnai. *Dharma Sevanam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01(02), 184–194. <https://doi.org/10.53977/sjpkm.v1i2.799>
- Hartatik, A., & Pratikno, A. S. (2023). Pudarnya Eksistensi Kesenian Tradisional Ludruk Akibat Globalisasi Budaya. In *Jurnal Ilmiah CIVIS: XII* (Number 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/civis.v12i2.10623>
- Hasani, F., Pgri, S., Rifka, S., Stkip, W., Sumenep, P., Rabbani, M. D., Gedungan, J. T., & Madura, S. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif Siswa. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 551–559. <https://doi.org/10.61722/jipm.v3i1.751>
- Hasri, S. A., Fitria, Y., Zen, Z., & Erita, Y. (2023). Keefektifan Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 4593–4599. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/823>

- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Fajar Prakasa, Y., Putra Ahmad Hasibuan, R., & Dzulfikri Almufti Asyhar, A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)* (Efitra & Sepriano, Eds.; 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Irawan, E., Kusumah, Y. S., & Saputri, V. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Scratch: Solusi Pembelajaran di Era Society 5.0. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(1), 36. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v12i1.6226>
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik Analisis Data Uji Normalitas. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2). <https://doi.org/doi.org/10.56799/jceki.v4i2.7007>
- Istiningsih, G., Dhuta Sukmarani, R Arri Widyanto, & Puji Rahmawati. (2024). Peningkatan Kompetensi Pedagogis Guru melalui Pelatihan STEAM Terintegrasi *Local genius* Magelang. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 8(3), 597–604. <https://doi.org/10.29407/ja.v8i3.21126>
- Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R. N., Laka, laurensius, Boari, Y., Lembang, S. T., Wittamena, F. Y., Astiawati, N., Laksono, R. D., Finasim, Mars, & Yunus, M. (2024). *Metodologi Research and Development: Teori dan Penerapan Metodologi RnD* (Sepriano & Efitra, Eds.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Junia, N. M. I., & Sujana, I. W. (2023). E-Modul Interaktif Berbasis Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia Bagi Siswa Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 11(1), 130–139. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v11i1.60243>
- Khusni, A. R., Chotib, M., Soebahar, H., & Harisudin, N. (2025). Peran Kearifan Lokal Dalam Memperkuat Identitas Masyarakat Tengger di Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 5(1), 33–46. <https://jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/209>
- Larasati, F., & Syamsurizal, S. (2022). Validitas Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XII SMA/MA tentang Materi Mutasi. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 365–372. <https://doi.org/10.31004/jote.v4i1.6073>
- Lestari, W. (2020). Peran Lokal Genius dalam Kesenian Lokal (The Role of *Local genius* in The Local Art). *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 1(2). <https://doi.org/10.15294/harmonia.v1i2.842>

- Lestari, W. T., & Rispatiningsih, D. M. (2023). Validitas Isi Instrumen TPACK pada Calon Guru Kimia menggunakan Aplikasi Model Rasch. In *JIMAD Jurnal Ilmiah Mutiara Pendidikan* (Vol. 1, Number 2). <https://jurnal.tiga-mutiara.com/index.php/jimad>
- Maharani, A., & Suniasih, N. W. (2022). Contextual-Based E-Book on Balinese Script Writing Learning Materials. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(2), 174–182. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i2.47657>
- Maharani, I. A. B. A., Agung, A. A. G., & Tirtayani, L. A. (2022). Media Kartu Bergambar Berbantuan Augmented Reality (AR) untuk Mengembangkan Kemampuan Bahasa bagi Anak Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 10(3), 360–369. <https://doi.org/10.23887/paud.v10i3.56452>
- Marwah, M., Alfian, M., Tuasikal, A. R., Iswandi, K., & Trisnawati, T. (2024). Desain dan Produksi Media Pembelajaran PAI Berbasis Multimedia Interaktif. *Journal of Islamic Education Papua*, 1(2), 143–160. <https://doi.org/10.53491/jiep.v1i2.906>
- Meilina, S., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2024). Pengembangan Multimedia Interaktif Flash Berbasis Project Based Learning Untuk Pengembangan IPAS Siswa Kelas 4. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 611. <https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3472>
- Mertaningsih, N. R. S., & Suniasih, N. W. (2024). Multimedia Interaktif Berbasis Proyek Pada Muatan IPAS Materi Harmoni Dalam Ekosistem Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 410–419. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.79612>
- Mulyasari, R., Irvan, & Doly, M. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bangun Ruang Sisi Datar Dengan Model Addie (Sekolah Dasar). *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.61290/gm.v14i1.698>
- Ngindana, R., Novita, A. A., Sentanu, I. G. E. P. S., Putra, E., Hidayat, M. A., & Salsabila, A. F. (2024). Peningkatan pengembangan kognitif dan pembentukan karakter anak melalui permainan dan kegiatan berbasis *local genius*. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 8(1), 110–122. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v8i1.22576>
- Noeryanti, A. T., Rejekiningsih, T., & Sudiyanto. (2023). Learning Innovation through the Development of Interactive Multimedia Based on Local Wisdom for Sociology Learning in the Digital Era. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(1), 41–53. <https://doi.org/10.23887/jeu.v11i1.60441>

- Novela, D., Ari Suriani, & Sahrin Nisa. (2024). Implementasi Pembelajaran Inovatif melalui Media Digital di Sekolah Dasar. *Journal of Practice Learning and Educational Development*, 4(2), 100–105. <https://doi.org/10.58737/jpled.v4i2.283>
- Poniyanti, N. N. P., Agung, A. A. G., & Paramita, M. V. A. (2024). Interactive Multimedia Based on Problem-Based Learning for the Natural and Social Sciences (IPAS) Subject for Fourth Grade Elementary School Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(3), 542–553. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i3.91590>
- Purnami, I. A. P., Wisnu, I. W. G., Nurhuda, T., Sari, R. A., & Parta, I. B. M. W. (2024). Pembelajaran Inovatif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Bali Siswa Sd Negeri 2 Ubung. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 9(1), 975–983. <https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/SENADIMAS/article/view/554>
- Purwa, I. B., Wisnu, I. W. G., & Wirani, I. A. S. (2022). Analisis Pasang Aksara Bali Pada Papan Nama Beraksara Bali Di SMA/SMK Se-Kabupaten Tabanan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 9(2), 74–83. <https://doi.org/10.23887/jpbb.v9i2.44310>
- Putri, K. E. D., Agung, A. A. G., & Sutyarningsih, A. A. A. D. (2025). Video Pembelajaran Berbasis Masalah Materi Harmoni dalam Ekosistem Mata Pelajaran IPAS pada Siswa Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.91565>
- Rahayu, A., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Abuya, I., & Sarolangun, S. (2024). Pembelajaran Muatan Lokal Menenun Songket Dalam Mengembangkan Kearifan Lokal Jambi Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 07(2), 199–205. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v7i2.16345>
- Rahayu, M., Rusdiyani, I., & Fadlullah Fadlullah. (2022). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Menstruasi Kemampuan Berbicara Anak Usia 5-6 Tahun. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 8(2), 108–114. <https://doi.org/10.22460/ts.v8i2p108-114.3175>
- Rahmadhani, W., Sardjijo, S., & Manalu, M. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7750–7757. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.2520>

- Rahmadi, B. B., Tri Djatmika, E., & Praherdhiono, H. (2024). Belajar Matematika Lebih Menyenangkan: Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Gamifikasi untuk Operasi. In *Didaktika: Jurnal Kependidikan* (Vol. 13, Number 4). <https://jurnaldidaktika.org/5045>
- Rahmani, C. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 4(1), 268–278. <https://doi.org/10.58192/sidu.v4i1.3193>
- Rosmiati, M., Sulistiyah, Farabi, N. A., & Susanti. (2023). Pengembangan Animasi Interaktif sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia dengan Model ADDIE. *Jurnal Multinetics*, 9(1), 79–88. <https://doi.org/10.32722/multinetics.v9i1.5846>
- Rudiarta, I. W., & Dyatmika, G. E. P. (2022). Pelatihan Aksara Bali Sebagai Bentuk Akomodasi terhadap Kearifan Lokal. *Dharma Sevanam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 161-175. <https://doi.org/10.53977/sjpkkm.v1i2.796>
- Sadwika, N., Astawan, N., & De Liska, L. (2025). Implementasi Pendekatan Deep Learning Dalam Pembelajaran Menulis Menggunakan Aksara Bali. *SANDIBASA III (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 3(1), 129-135. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/4752>
- Safira, R. F., & Nahdi, D. S. (2024). Keragaman Perangkat Lunak Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal MADINASIKA Manajemen Pendidikan Dan Keguruan*, 5(2), 68–77.
- Safitri, M., Ridwan Aziz, M., Sjakyakirti, U., Sultah, J., Mansyur, M., Gede Bukit, K., & Palembang, L. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 51-59. <http://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jpd>
- Safitri, N. K. M. M., Ambara, D. P., & Agetania, N. L. P. (2024). Development of Interactive Multimedia Raya Based on Local Wisdom Fire War in Buduk Village Pancasila Education Content for Fifth Grade Elementary Students. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(3), 564–573. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v12i3.91610>
- Septikasari, R., Inayah, F., Husniyah, N. A., & Rini, R. M. (2023). Penilaian Tes dan Non Tes. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(11), 761–764. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10388284>

- Siregar, T. (2023). Stages of Research and Development Model Research and Development (R&D). *Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>
- Sofiasyari, I., Amanaturrakhmah, I., & Yuliyanto, A. (2023). Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 1789–1798. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.7542>
- Suardeyasa, I. G. N. (2023). *Adnyaswari basa Bali* (I. D. K. Artana, Ed.). PT. Merdeka Belajar Plus.
- Subawa, I. B. G. (2024). Agama Hindu dan Budaya Bali: Warisan Luhur dalam Kehidupan Modern. *Kamaya: Jurnal Ilmu Agama*, 7(4), 104–113. <https://doi.org/10.37329/kamaya.v7i4.3805>
- Subrata, I. M. (2023). Pembelajaran Biologi Berbasis Lingkungan dalam Upaya Peningkatan Literasi Sains dan Pelestarian Kearifan Lokal Masyarakat Bali. *SEMBIO: Prosiding Seminar Nasional Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 2, 41–48. <https://doi.org/10.59672/sembio.v2.3776>
- Subrata, I. M., Suanda, I. W., & Rai, I. G. A. (2025). Pembelajaran Biologi Berbasis Kearifan Lokal dalam Upaya Pelestarian Keanekaragaman Sumber Daya Hayati. *Jurnal Pendidikan*, 26(1), 138–148. <https://doi.org/10.59672/widyadari.v26i1.4673>
- Sudiartini, N. P., Lasmana, I. W., & Kertih, I. W. (2024). Implementasi Kearifan Lokal Bali Pada Topik Permasalahan Lingkungan Yang Mengancam Kehidupan Dalam Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 295–303. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19483>
- Susiani, K. (2021). Pentingnya Pembelajaran Sor Singgih Bahasa Bali Sebagai Budaya Bali Bagi Siswa SD. *Jurnal Penelitian Bahasa Dan Sastra Daerah*, 168–174. <http://ejournal.ihtdn.ac.id/index.php/dharmasastra>
- Suweta, I. M. (2021). Dinamika Bahasa Bali Dalam Perkembangan Kebudayaan Bali. *Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 10–18.
- Swara, G. Y. (2020). Pemanfaatan Visualisasi 3D Pada Multimedia Interaktif dalam Pengenalan Penyakit Demam Berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19–24. <https://doi.org/10.21063/JTIF.2020.V8.1>

- Syahid, I. M., Annisa Istiqomah, N., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5). <https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>
- Syaifullah, Koriawan, G. E. H., & Sudita, I. K. (2024). Tinjauan *Local genius* Pada Pembuatan Perahu Tradisional Penangkap Ikan di Pesisir Sitibondo. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 14(1), 162–171. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v14i1.78057>
- Tiwow, G. M., Manullang, D. R., HS, S. R., Luvi Siahaan, A., & Komalasari, F. P. (2025). *Media Pembelajaran Digital* (Efitra, Ed.; 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Wahyudi, D., Idris, J., & Abidin, Z. (2023). Tren dan Isu Penelitian Uji-T Dan Chi Kuadrat Dalam Bidang Pendidikan. *Journal of Mathematics Education*, 4(2), 183–196. <https://doi.org/10.32332/linear.v4i2.7987>
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142–154. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v7i1.15974>
- Wardani, W. P., & Suniasih, N. W. (2022). E-LKPD Interaktif Berbasis Kearifan Lokal pada Materi Aksara Bali Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 173–182. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.44586>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widana, I. N. A., Jayawangsa, I. G. A. R., & Putrayasa, I. B. (2024). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa BaliJenjang Sekolah Menengah Perpekstif Tata Bahasa Transformasional-Generatif. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(3), 637–650. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i3.3114>
- Widianingsih, D. M. D., Wisnu, I. W. G., & Aryana, I. B. P. M. (2025). Kajian Penulisan Aksara Bali pada Papan Nama Akomodasi Pariwisata Berbahasa Asing di Kawasan Wisata Kuta. *Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.47709/jbsi.v5i01.5649>
- Wirantini, N. P. N., Astawan, I. G., & Margunayasa, I. G. (2022). Media Pembelajaran berbasis Multimedia Interaktif pada Topik Siklus Air. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(1), 42–51. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i1.46558>

- Wirawan, I. G. M. A. S. (2020). Restorasi *Local genius* Sebagai New Power di Era New Normal. *Jurnal Ilmiah Penelitian Pendidikan Dan Sosiologi*, 4(2), 1–16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ED/article/view/30301>
- Wulandari, E., Putri, I. A., & Napizah, Y. (2022). Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Multimedia Interaktif Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori Dan Hasil Pendidikan Dasar*, 1((2)), 109–115. <https://online-journal.unja.ac.id/jtpd/about>
- Wulandari, N. K. F. J., Wulandari, I. G. A. A., & Agetania, N. L. P. (2025). Interactive Multimedia Exploring Balinese Traditions in Natural and Sosial Science Subjects Culturally Rich Indonesian Material for Class IV Students. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 9(1), 12–20. <https://doi.org/10.23887/jisd.v9i1.92114>
- Yana, P. S. K. Y., Sindu, I. G. P. S., & Mertayasa, I. N. E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Teknik Penulisan Aksara Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 12(3), 165–176. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v12i3.69586>
- Yuliawati, E. P. T., Abadi, I. B. G. S., & Suniasih, N. W. (2022). Flipbook sebagai Media Pembelajaran Fleksibel pada Muatan IPA Materi Daur Hidup Hewan untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 95–105. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4250>

