

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, A. A. G. (2017). *Statistik Inferensial Untuk Pendidikan*. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Akbar, A., & Nia, N. (2019). Tantangan Dan Solusi Dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan Di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2(1), 18–25.
- Alexandra, W., Putra, A. D., & Puspanigrum, A. S. (2022). Penerapan Teknologi Augmented Reality Berbasis Android Untuk Pembelajaran Rantai Makanan Pada Hewan. *J. Inform. Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(1), 1–24.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (2001). *Bloom's Taxonomy Revised. Understanding The New Version Of Bloom's Taxonomy. The Second Principle*, 1-8.
- Andri Yandi, Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). 1(1), 13–24.
- Anggita, A. D., Subekti, E. E., Prayito, M., & Prasetiawati, C. (2023). Analisis Minat Belajar Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Ips Di Kelas 4 SD N Panggung Lor. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 78-84.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1-9.
- Arifin, Z., Tegeh, I. M., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2021). Independent Learning Through Interactive Multimedia Based On Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 244-253.
- Aryawan, R., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Mata Pelajaran IPS Di SMP Negeri 1 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 180-191.
- Azman, M., & Bakhtiar, A. M. (2024). Analisis Penggunaan Metode Gamifikasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 853-862.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education And Development*, 8(2), 468-468.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Dewi, Kumara, Indah, Putu, N., Tegeh, I. M., & Parmiti, D. P. (2013). Pelajaran Agama Hindu Untuk Siswa Kelas IV Semester Genap Di SDN 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(2).
- Dwi, I. K., Ardana, C., Agung, A., Agung, G., & Simamora, H. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Edutech Undiksha*. 8(1), 104–112.
- Dwigi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8, 33–48.
- Faizah, O. N., Sudatha, W. I. G., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4, 52–58.

- Fujiawati, F. S. (2016). Pemahaman Konsep Kurikulum Dan Pembelajaran Dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 1(1), 16–28.
- Geni, K. H. Y. W., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berpendekatan CTL Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8, 1–16.
- Hamari, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work ? — A Literature Review Of Empirical Studies On Gamification. In *2014 47th Hawaii international conference on system sciences* (pp. 3025-3034). Ieee.
- Hanifah, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Optimalisasi Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10, 1600–1608.
- Harahap, K. G., & Pradana, H. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal on Education*, 06(03), 17218–17223.
- Hidayatullah, P. A. A., Widana, I. W., & Adnyana, I. K. S. (2022). Pengembangan Media Jesstar Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tema 9 Kelas VI SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(1), 74–87.
- Jatawitika, I. G. Y., Warpala, I. W. S., & Tegeh, I. M. (2024). Efektivitas multimedia pembelajaran gamifikasi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 14(2), 159-168.
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model Assure Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065.
- Jampel, I. N. (2016). Analisis Motivasi Dan Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(3).
- Makbul, M. (2021). Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian. Uin Alauddin Makassar.
- Makkawaru, M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan Dan Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Konsepsi*, 8(3), 1–4.
- Mardiningsih, R. R. (2023). Penggunaan Media Ular Tangga Matematika Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Matematika Kelas V SD. *Education Transformation: Jurnal Ilmiah Insan Pendidikan*, 1(2).
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100.
- Marwa, N. W. S., Usman, H., & Qodriani, B. (2023). Persepsi Guru Sekolah Dasar Terhadap Mata Pelajaran IPAS Pada Kurikulum Merdeka. *Metodik Didaktik*, 18(2), 54–64.
- Masturah, E. D., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPA Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6, 212–221.
- Mayer, R. E. (2024). The Past , Present , And Future Of The Cognitive Theory Of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 1–25.
- Sitorus, M. B. (2016). Studi Literatur Mengenai Gamifikasi Untuk Menarik Dan Memotivasi: Penggunaan Gamifikasi Saat Ini Dan Ke Depan. Program Pascasarjana Teknik Elektro, Universitas Gadjah Mada.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. 95–105.
- Nanda, K. K., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan Video

- Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Kelas V Di SD Negeri 1 Baktiseraga. *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 05(1), 88–99.
- Ningrat, S. P., Tegeh, I. M., & Sumantri, M. (2018). Kontribusi Gaya Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(3), 257–265.
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air Dan Peduli Lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29–41.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. 03, 171–187.
- Pariartha, I. G. M. A., Parmiti, D. P., & Sudatha, I. G. W. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Siswa Kelas VIII Semester 1 Di SMP Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(2).
- Parmiti, D. P., & Simamora, A. (2021). Development Of E-Content Using Segmentation Principles With E-Assessment In The Development Of Teaching Materials Course. In *2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)* (pp. 83-90). Atlantis Press.
- Pertiwi, D. S. K., & Wardhani, I. S. (2024). Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 479–491.
- Pradnyana, I. K. A., Pradnyana, I. M. A., & Suyasa, P. W. A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKN Untuk Siswa Tunagrahita Dengan Konsep Gamifikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 17(2), 166–176.
- Pratiwi, B. S. (2018). Hubungan Antara Motivasi Belajar Siswa Dengan Minat Siswa Kelas VIII Di SMPN 3 Depok Tahun Ajaran 2017/2018.
- Putra, I. G. A. M. D., & Parmiti, D. P. (2023). Environment-Based Interactive Multimedia To Improve Learning Outcomes In Natural Science Learning Content. *Jurnal Edutech Undiksha*, 11(2), 369–377.
- Putri, N. M. L. K., Parmiti, D. P., & Sudarma, K. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Bahasa Isyarat Berbasis Pendidikan Karakter Pada Siswa Kelas V Di Sdlb-B Negeri I Buleleng Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7, 81–89.
- Rahayuningsih, T., & Asih Enggar Susanti, M. P. (2022). Penerapan Metode Gamification Untuk Meningkatkan Kerjasama Siswa Di Dalam Kelompok Kelas X-4 Di Salah Satu Sma Kristen Di Tangerang. *Kumpulan Artikel Ilmiah Rumpun Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 2(01), 40–56.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289–302.
- Rofiq, A., Mahadewi, L. P. P., & Parmiti, D. P. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPS Terpadu. *Journal of Education Technology*, 3, 126–133.
- Rohmah, S., & Tegeh, I. M. (2022). Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar PAI. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 215–224.
- Romdonal, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (N.D.). Teknik Pengumpulan Data:

- Observasi, Wawancara Dan Kuesioner. 3(1), 39–47.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory And The Facilitation Of Intrinsic Motivation, Social Development, And Well-Being. *American psychologist*, 55(1), 68–78.
- Saputri, D. Y., Indriayu, M., & Rukayah. (2024). Learning Transformation 4 . 0 With Games-Based Interactive Multimedia : Its Effectiveness Towards Elementary School Students ' Cognitive Skills. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(4), 381–392.
- Satriani, N., Ashaq, M. H., & Bahri. (2024). Kajian Pustaka Sistematis Tentang Perencanaan Kegiatan Pembelajaran : Pemilihan Materi Pembelajaran. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(6), 1–9.
- Shidiqqa, Q. Q. A., Hasanah, S. A., Bahiruddin, M. R., Daud, & Rustini, T. (2025). Efektivitas Media Video Interaktif Dalam Meningkatkan Partisipasi Siswa SD Dalam Pembelajaran Di SDN 090 Cibiru. *Edukreatif: Jurnal Kreativitas dalam Pendidikan*, 6(3), 129–138.
- Silalahi, D. B. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Make A Match Tema 5 Subtema 2 Rantai Makanan Kelas V Di SD Negeri 040471kampung Merdeka Tahun Pelajaran 2020/2021, (Doctoral dissertation, Universitas Quality Berastagi).
- Sinta Rahmadania, Sitika, A. J., & Darmayanti, A. (2021). Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Keluarga Dan Masyarakat. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 221–226.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 2(2), 215–226.
- Suartama, I. K. (2016). Evaluasi Dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembeajaran (Pp. 1–18). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Subakti, K. P., Tegeh, I. M., & Sudatha, I. G. W. (2024). Rpg Game “ The English Kingdom ” In English Learning. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(3), 557–566.
- Sudana, I. B. K. M., Suyasa, P. W. A., & Agustini, K. (2021). Efektifitas Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 18(1), 43–54.
- Sudarma, I. K., Prabawa, D. G. A. P., & Suartama, I. K. (2022). The Application Of Information Processing Theory To Design Digital Content In Learning Message Design Course. *International Journal Of Information And Education Technology*, 12(10), 1043–1049.
- Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2022). Improving Children ' S Cognitive Ability Through Information Processing Theory-Based Digital Content. 6(1), *International Journal Of Elementary Education*, 118–126.
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks Dan Image. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2015). Desain Multimedia Pembelajaran. Media Akademi. Yogyakarta: Media Akademi.
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2009). Desain Multimedia Pembelajaran. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sudirman, I. N., & Purnayasa, I. K. (2024). Analisis Karakter Siswa Pada Pembelajaran IPAS Di Sekolah Dasar Negeri 3 Kintamani. *Sosial:Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(4), 30-37.

- Sudirman, Kondolayuk, M. L., Sriwahyuningrum, A., Cahaya, I. M. E., Astuti, N. L. S., Setiawan, J., Tandirerung, W. Y., Rahmi, S., Nusantara, D. O., Indrawati, F., Fitriya, N. L., Aziza, N., Kurniawati, N., Wardhana, A., & Hasanah, T. (2023). Metodologi Penelitian : Deskriptif Kuantitatif. Media Sains Indonesia.
- Sunardi, R. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA Tahun Pelajaran 2019/2020 Pada Materi Hukum Termodinamika Dengan Model Pembelajaran Inkuiri Di SMAN 14 Tebo. *Jurnal Literasiologi*, 5(2), 49–60.
- Surjono, H. D. (2019). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep Dan Pengembangan (Issue April 2017).
- Syuhada, H., Hidayat, S., Mulyati, S., & Persada, A. G. (2024). Pengembangan Gamifikasi Pada Pelajaran Matematika SD Dengan Metode Addie Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Rabit: Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(1), 1–14.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 16.
- Ulfah, Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan*, 2(1), 1–9.
- Winatha, K. R., & Ariningsih, K. A. (2020). Persepsi Mahasiswa Terhadap Penerapan Gamifikasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 265–274.
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & S, A. I. W. I. Y. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(20), 140–146.
- Zaharah, F., Husna, M., Sa, N., Aminah, S., & Wismanto, W. (2024). How To Develop Dalam Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Inspirasi Dunia: Jurnal Riset Pendidikan dan Bahasa*, 3(2).

