

DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, P. W. (2020). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Interaktif Multimedia. *Jurnal Bali Membangun Bali*, 1(1), 19-26.
- Afriani, A. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Cotextual Teaching And Learning) Dan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Muta'aliyah*, 1(1), 225006.
- Agung, A. A. G. 2017. Statistik Inferensial Untuk Pendidikan. Singaraja: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aminah, A., Hairida, H., & Hartoyo, A. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8349-8358.
- Ani, C. (2019). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif. 1*, 1–9.
- Arsi, A. (2021). Langkah-Langkah Uji Validitas Dan Realibilitas Instrumen Dengan Menggunakan Spss.
- Atmawarni, U. M. A. (2012). Penggunaan Multimedia Interaktif Guna Menciptakan Pembelajaran Yang Inovatif Di Sekolah. *Perspektif*, 1(1).
- Buchori, A. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Pemecahan Masalah Kemampuan Matematika. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 104-115.
- Chaer, H., Efendi, M., & Qodri, M. S. (2025). Pembelajaran Kontekstual. *Jurnal Lisdaya*, 21(1), 14-28.
- Dakhi, A. S. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa*. 8(2), 468–470.
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). *Konsep Dasar Media Pembelajaran. 1*(1), 282–294.
- Devianty, R. (2017). Bahasa Sebagai Cermin Kebudayaan. *Jurnal Tarbiyah*, 24(2).
- Dewi, N. K. K., Sukmana, A. I. W. I. Y., & Simamora, A. H. (2024). Inovasi Media Pembelajaran: Video Pembelajaran Berbasis Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 149-157.
- Diarttha, P. M. P., Sudarma, I. K., & Suwatra, I. I. W. (2019). Pengembangan Multimedia Berorientasi Pembelajaran Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar Mutiara Singaraja. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 1-11.

- Dwi, I. K., Ardana, C., Agung, A., Agung, G., & Simamora, H. (2021). *Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ipa*. 8(1), 104–112.
- Dwici, 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(2), 33. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V8i2.28934>.
- Faizah, N. O., Sudatha, I. G. W., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal Of Education Technology*, 4(1), 52-58.
- Fauziah, N. H. I., Usman, & Anshari, M. H. (2025). Implementasi Teori Konstruktivisme Jean Piaget Dalam Pendekatan Psikologi Anak Sekolah Dasar. 1, 1–8.
- 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(2), 1-16.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Model In Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Hidayat, M. S. (2012). Pendekatan Kontekstual Dalam Pembelajaran. *Insania: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 17(2).
- Iskandar, R., & F, F. (2020). *Implementasi Model Assure Untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 4(4), 1052–1065.
- Jampel, I. N. (2016). *Analisis Motivasi Dan Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. 109–119.
- Jatawitika, I. G. Y., Warpala, I. W. S., & Tegeh, I. M. (2024). Efektivitas Multimedia Pembelajaran Gamifikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. 14, 159–168.
- Johnson, E. B. (2002). *Contextual Teaching&Learning*. Mizan Learning Center.
- Kadir, A. (2013). Konsep Pembelajaran Kontekstual Di Sekolah. *Dinamika Ilmu*, 13(1).
- Laili, N., Putri, K. E., & Nurmilawati, M. (2025). Kepraktisan Multimedia Interaktif Bermuatan E-Puzzle Berbasis Kearifan Lokal Kota Trenggalek Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas Iv.

- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa Sebagai Alat Komunikasi Dalam Kehidupan Manusia. *Kampret Journal*, 1(1), 1–10.
- Makbul, M. (2021). Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian.
- 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. 6, 212–221.
- Mayer, R. E. (2024). Multimedia Learning. In *Psychology Of Learning And Motivation* (Vol. 41, Pp. 85-139). Academic Press.
- Mustika, I. K. (2022). Optimalisasi Tes Diagnostik Berbasis It Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Bahasa Bali Pada Kurikulum Merdeka. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 12(2), 13-22.
- Nababan, D., & Sipayung, C. A. (2023). Pemahaman Model Pembelajaran Kontekstual Dalam Model Pembelajaran (Ctl). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 825–837.
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Materi Sikap Cinta Tanah Air Dan Peduli Lingkungan*. 6(1), 29–41.
- Nusabali. (2024, Februari 20). Generasi Muda Perlu Dorong Pemahaman Bahasa Bali. Nusabali.Com.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). Media Pembelajaran.
- 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 Tahun Pelajaran 2012 / 2013 Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Pertiwi, D. S. K., & Wardhani, I. S. (2024). *Karakteristik Media Pembelajaran Interaktif*. 2(11).
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). *Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Saintifik Untuk Siswa Sekolah Dasar*. 8(3), 479–491.
- Pratiwi, K. H., Situmorang, R., & Iriani, T. (2024). *The Potential Of Interactive Multimedia With Contextual Teaching And Learning Approaches In Mathematics Learning: A Systematic Literature Review*. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10 (2), 69–77. <https://doi.org/10.29210/1202424526>
- Putra, I. G. A. M. D., & Parmiti, D. P. (2023). *Environment-Based Interactive Multimedia To Improve Learning Outcomes In Natural Science Learning Content*. 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. 7, 81–89.
- Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. November, 289–302.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Kemenag Ri.
- Rohmah, S., & Tegeh, I. M. (2022). *Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pai*. 10(2), 215–224.
- Sagita, S., & Syahri, W. (2021). *Multimedia Pembelajaran Berbasis Kontekstual Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pokok Bahasan Laju Reaksi*. 10(3), 268–273.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). *Media Pembelajaran*.
- Satriani, N., Ashaq, M. H., & Bahri. (2024). Kajian Pustaka Sistematis Tentang Perencanaan Kegiatan Pembelajaran : Pemilihan Materi Pembelajaran. 1(6), 1–9.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories: An educational perspective* (6th ed.). Pearson Education, Inc.
- Setiawan, I. M. D., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Tentang Tumbuhan Hijau Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V Di Sd N 3 Tegalcangkring. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(1), 10-18.
- Siregar, H. T. (2024). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Pai*. 2(2), 215–226.
- Sudana, I. B. K. M., Suyasa, P. W. A., & Agustini, K. (2021). *Efektifitas Media Pembelajaran Berkonsep Gamifikasi Pengenalan Tata Surya Mata Pelajaran Ipa Terpadu*. 18(1), 43–54.
- Sudarma, I. K., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2022). *Improving Children ' S Cognitive Ability Through Information Processing Theory-Based Digital Content*. 6(1), 118–126.
- Sudarma, I. K., Gede, D., Putra, A., & Suartama, I. K. (2022). *The Application Of Information Processing Theory To Design Digital Content In Learning Message Design Course*. 12(10), 1043–1049.
- Sudarma, I. K., Tegeh, I. M., & Prabawa, D. G. A. P. (2015). *Desain Pesan Kajian Analitis Desain Visual Teks Dan Image*. Graha Ilmu.
- Sudarma, T. & P. (2015). *Desain Pesan* (P. 15). Media Akademi.
- Sudatha, I. G. W., & Tegeh, I. M. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Media Akademi.

- 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 1 : Deskriptif Kuantitatif*. July.
- 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*. 5(2), 49–60.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. 1, 79–88.
- Surjono, H. D. (2019). Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep Dan Pengembangan (Issue April 2017).
- Tegeh, I M., I Nyoman Jampel, Dan Ketut Pudjawan. 2014. Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model. *Jurnal Ika*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/Ika/article/view/1145>
- Tegeh, I. M., Simamora, A. H., & Dwipayana, K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Pengembangan 4d Pada Mata Pelajaran Agama Hindu. *Mimbar Ilmu*, 24(2), 158-166.
- Ulfah, Arifudin, O., & Kartika, I. (2021). *Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik*. 2(1), 1–9.
- Wafi, A. Y., & Agustina, R. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Cetak Berbasis Leaflet Dalam Meningkatkan Kemampuan Menghitung Operasi Pecahan Di Sekolah Dasar. *Journal Of Primary Education Research*, 1(2), 68-77.
- Wardani, W. P. (2022). Pengembangan E-Lkpd Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Aksara Bali Siswa Kelas V Sd Negeri 8 Banjar Anyar Kabupaten Tabanan Tahun Ajaran 2020/2021 (Doctoral Dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Wirawan, I. K. Y. A. P., Sudarma, I. K., & Mahadewi, L. P. P. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Untuk Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas Vii Semester Ganjil. *Teknologi Pendidikan*, 8(2).
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal Of Education Technology*, 3(3), 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 Aplikasi Media Pembelajaran Tingkat Sd , Begitu Pula Pengelompokan Dalam Media*. 3(2).