

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pembelajaran daring adalah sebuah sistem pembelajaran yang diterapkan secara tatap maya dan melibatkan jaringan internet. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring, tidak ada tatap muka yang dilakukan secara langsung, sehingga memudahkan dalam proses belajar. Pembelajaran daring yakni sebuah sistem belajar yang dilaksanakan dengan cara mentransfer ilmu pengetahuan dengan memanfaatkan jaringan internet (Syarifudin, 2020; Werdiningsih, 2021). Pembelajaran daring dapat memberikan sebuah peluang bagi para pemangku kepentingan di lingkungan sekolah untuk melaksanakan pembelajaran di mana pun Pembelajaran online di rumah menuntut siswa harus belajar bersama orang tua. Sayangnya, kendala yang timbul yakni banyak orang tua yang giat dengan profesinya, sehingga tidak dapat mendampingi anaknya belajar sepenuhnya (Pamungkas & Sukarman, 2020). Mengingat anak belajar di rumah pada pembelajaran daring, maka orang tua memiliki peran untuk membimbing anak belajar (Kurniati, dkk. 2020; Werdiningsih, 2021). Tentu hal ini mengganggu produktivitas pembelajaran seperti pemahaman siswa, prestasi siswa, motivasi

siswa, terkhusus siswa kelas I SD yang belum mampu belajar secara optimal dan masih memerlukan bimbingan secara langsung (Mahmudi, dkk. 2020).

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah mengakibatkan siswa kelas I SD mengalami banyak hambatan dalam belajar, karena belum memiliki kemampuan membaca secara optimal (Hartini, dkk, 2021). Hal tersebut sejalan dengan pernyataan dari Fahmy, dkk.,(2021), bahwa kegiatan belajar dari rumah mengakibatkan rendahnya minat baca siswa, sehingga kemampuan membaca siswa mengalami penurunan. Pembelajaran daring menyebabkan guru tidak mampu memperhatikan siswa kelas rendah dalam proses perkembangan membacanya, sehingga mengakibatkan siswa kelas rendah mengalami kemerosotan dalam hal kemampuan membaca (Chandra et al., 2021; I. K. Sari, 2021).

Kemampuan membaca harus dimiliki oleh siswa, khususnya siswa kelas I SD, karena kemampuan membaca menjadi dasar dan penentu keberhasilan proses pembelajaran siswa. Fauzi, (2018) menyatakan bahwa, siswa kelas I SD harus memiliki kemampuan membaca karena seluruh kegiatan dan mata pelajaran berikutnya memerlukan kemampuan dalam membaca dan kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran adalah membaca. Sayangnya, saat ini tingkat literasi di Indonesia masih berada pada taraf rendah. Dilaporkan bahwa negara Indonesia menduduki deretan ke 64 dari total 65 negara terkait tingkat *literacy* berdasarkan laporan hasil studi oleh *PISA* pada tahun 2012 (Harini, 2018). Lebih lanjut, hasil survey *UNESCO* melaporkan bahwa taraf membaca masyarakat Indonesia berada pada 0,0001. Atau dengan kata lain, hanya 1 orang penduduk yang gemar membaca dari 1000 penduduk yang ada (Pradana, 2020) Selain itu, sebuah studi

internasional yang dilaksanakan oleh *PIRLS* melaporkan bahwa tingkat membaca anak di negara Indonesia ada pada deretan ke- 41 dari total 45 negara yang ada di dunia (Saepudin, 2015; Suryaman, 2015). Ini menandakan bahwa tingkat membaca masyarakat Indonesia sangatlah rendah dibandingkan dengan negara lainnya. Dengan kata lain, jika minat membaca rendah, tentu kemampuan membaca juga rendah.

Mendukung paparan di atas, Pratiwi, (2020) menyatakan bahwa, kelemahan membaca juga dialami oleh siswa di SDN 3 Tunjung. Dalam temuannya, dilaporkan bahwa siswa di sekolah tersebut sebagian besar belum mampu dalam menyatukan huruf menjadi kata, lalu kata-kata menjadi sebuah kalimat utuh. Selanjutnya, Aprilia, dkk., (2017) menyatakan bahwa beberapa siswa kelas I-III di Madrasah Ibtidaiyah mengalami kesulitan dalam membaca, khususnya membaca permulaan. Kedua hasil temuan tersebut mengindikasikan bahwa siswa sekolah dasar, khususnya kelas rendah mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, sehingga mengakibatkan lemahnya kemampuan membaca.

Hal tersebut sejalan dengan kondisi di lapangan yakni di sekolah dasar sekecamatan Mendoyo. Siswa kelas rendah masih menunjukkan kelemahan dalam membaca. Kelemahan dalam membaca tersebut mengakibatkan motivasi siswa menurun untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Ironisnya, siswa cenderung lebih menyukai menghabiskan waktu di depan gawai untuk bermain game. Selain itu, kelemahan membaca mengakibatkan minat membaca siswa mengalami penurunan. Padahal, membaca merupakan suatu kegiatan bermakna yang sangat penting untuk dilakukan, khususnya di jenjang sekolah dasar. Tujuannya agar

siswa mampu menjadi pribadi yang lebih baik, berprestasi, dan mampu membentuk pemikiran (Bayraktar & Firat, 2020; Dağ, 2017).

Membaca yakni sebuah aktivitas yang bermaksud untuk mencerna isi dari sebuah teks. Yeni & Hartati, (2020) menyatakan bahwa, membaca merupakan kegiatan memahami lambang huruf dan tulisan, dengan tujuan agar dapat menyimpulkan atau memahami isi pesan yang diungkapkan oleh sang penulis dengan cara menyangkut kepiawaian berpikir. Dengan membaca, wawasan akan semakin terbuka dan luas (Andrianatos, 2019). Kurangnya kemampuan membaca siswa sangat memengaruhi proses pembelajaran dan sangat riskan pada jenjang berikutnya. Maka dari itu, perlu adanya solusi dalam menanganinya, seperti dengan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif menggambarkan sebuah alat yang membantu pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan bentuk layanan digital. Penggunaan media pembelajaran interaktif membantu materi yang dibelajarkan menjadi lebih jelas dan gampang dimengerti, serta relevan dengan tujuan dari pembelajaran yang ingin diwujudkan (Dwijayani, 2019). Penggunaan media pembelajaran interaktif tidak semata-mata hanya membantu proses belajar mengajar, namun juga bisa merangsang pikiran siswa, mengembangkan minat dari para siswa, dan meningkatkan prestasi (Astuti, dkk. 2020; Rasyid, 2018). Dengan penggunaan media pembelajaran, penyampaian materi akan terbantu dan semakin menarik (Derlina, dkk. 2018; Marianus, 2021). Penjelasan tersebut mengartikan bahwasannya media pembelajaran interaktif dapat menunjang anak untuk berlatih membaca di rumah, sehingga minat membaca mereka meningkat. Lebih lanjut, hasil penelitian Andriyani dkk., (2020 ) mengindikasikan bahwa,

media pembelajaran interaktif berhasil dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa. Studi tersebut, relevan dengan studi Fauziah, (2016) menunjukkan, pemanfaatan multimedia interaktif berpengaruh terhadap kemampuan membaca permulaan anak. Sayangnya, kedua penelitian tersebut hanya berfokus pada kemampuan membaca permulaan, sehingga dapat diketahui bahwa belum terdapat media pembelajaran interaktif yang mampu dalam menambah minat dalam membaca. Lantara itu, media pembelajaran interaktif yang dapat dipilih untuk dijadikan sebagai alat peningkatan minat membaca siswa yakni aplikasi android.

Aplikasi android melambangkan sistem kerja yang terdapat pada instrumen *smartphone*. Aplikasi android menggambarkan sebuah sistem *operation* berbasis perangkat *linux* yang dapat digunakan pada perangkat gawai dengan cakupan *middleware*, sistem *operation*, dan aplikasi (Khairul dkk., 2018; Maulana, 2017). Aplikasi android memberikan kesempatan secara luas kepada pengguna untuk menggunakannya, karena bersifat bebas dan terbuka (Karim dkk., 2020). Penggunaan aplikasi android dapat menarik partisipasi dan motivasi siswa untuk belajar (Mulyani, 2018b). Lebih lanjut, Faisal dkk., (2020) menyatakan bahwa, aplikasi android membuat siswa dengan mudah dalam memahami pelajaran dan menarik antusias siswa. Aplikasi android dapat digunakan di mana dan kapan saja, sehingga sangat di gemari oleh banyak orang (Karim dkk., 2020). Hal tersebut menunjukkan bahwa, aplikasi android sangat fleksibel untuk digunakan. Pengembangan aplikasi android dapat dibuat dengan dukungan beberapa perangkat lunak, salah satunya dengan aplikasi *articulate storyline*.

*Articulate storyline* ialah sebuah *application* perakit media pembelajaran interaktif. Mandasari, dkk. (2021) menyatakan bahwa, *articulate storyline* merupakan sebuah aplikasi *authoring tools* yang berfungsi sebagai alternatif pembuatan media pembelajaran interaktif. Lebih lanjut, Amiroh (2019) mengungkapkan bahwa *articulate storyline* ialah sebuah alat pembuat media pembelajaran yang interaktif, dengan memadukan narasi, diagram, *illustration*, audio, dan video. *Articulate storyline* juga melambangkan aplikasi atau peranti lunak yang dimanfaatkan menjadi alat penyampaian pesan sehingga makna pesan lebih mudah dipahami (Pratama, 2019; Suhailah, dkk. 2021). Publikasi yang dihasilkan dari *articulate storyline* ialah berbentuk web (html5) dan sebuah *file application* (Aidiansyah, dkk. 2021; Amiroh, 2019). Dengan hasil publikasi berupa web atau *application file*, membuat media yang dihasilkan dapat digunakan di perangkat *smartphone* sistem android.

Penggunaan aplikasi android sebagai media pembelajaran interaktif dalam peningkatan minat membaca dengan *articulate storyline*, sejatinya dapat dipadukan dengan unsur kebudayaan. Pengintegrasian unsur kebudayaan dalam pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk memperkenalkan budaya kepada siswa. Darihastining, dkk. (2020) menyatakan bahwa, pengintegrasian unsur kebudayaan dalam media pembelajaran dapat mengembangkan sikap kecintaan siswa terhadap budaya-budaya daerah. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Rachmadyanti (2017), bahwa unsur kebudayaan sangat perlu dikembangkan dan diberikan pada pembelajaran anak sekolah dasar, dengan tujuan agar mampu menjadi individu yang berkarakter. Lebih lanjut, Riastini, dkk., (2020) menyatakan bahwa, literasi budaya merupakan kemampuan yang amat penting

yang harus dikuasai oleh seorang siswa. Budaya memiliki peranan sebagai jembatan penghubung antara pengetahuan akademik, budaya, dan lingkungan. Perpaduan antara pembelajaran dengan kebudayaan dikenal dengan istilah *etnopedagogi* (Suarmika & Utama, 2017). Dengan adanya *etnopedagogi*, siswa akan mengenal, memahami, dan juga semakin mencintai kebudayaannya (Haryono, 2017; Oktavianti & Ratnasari, 2018; Suarmika & Utama, 2017).

Berkaitan dengan aplikasi android sebagai media pembelajaran interaktif, keragaman budaya yang dapat dimanfaatkan berupa tarian Bali, lagu daerah Bali, dan makanan khas Bali. Sayangnya, pemanfaatan keragaman budaya Bali sangat jarang difungsikan sebagai sebuah media pembelajaran membaca di SD dalam wujud aplikasi android. Namun, apabila ditemukan pemanfaatan budaya Bali sebagai media pembelajaran, maka topiknya tidak untuk membaca. Salah satu penelitian yang memanfaatkan budaya Bali adalah penelitian yang dilakukan oleh Riastini dkk., (2020). Penelitian tersebut mengintegrasikan budaya Bali berupa *satua Bali* (cerita rakyat Bali). Pada riset tersebut terlihat jika produk yang diciptakan dengan pengintegrasian salah satu budaya Bali memiliki validitas yang tinggi.

Kondisi di lapangan yakni di SD wilayah Kecamatan Mendoyo juga menunjukkan hasil yang sama. Guru kelas I SD, belum pernah memadukan keragaman budaya Bali sebagai media pembelajaran membaca. Dalam pembelajaran membaca, guru telah menggunakan media pembelajaran namun hanya berupa papan kata, buku mengeja, kartu huruf, kartu kata, dan kartu kalimat. Selain itu, siswa juga menyatakan bahwa pembelajaran membaca kurang menarik terkhusus pada masa pandemi *Covid-19*.

Pada saat pembelajaran online siswa cenderung menghabiskan waktu untuk bermain game, karena game lebih menarik dan tidak membosankan. Sayangnya, game yang dimainkan oleh siswa tidak memiliki unsur pendidikan dan kurang mendidik. Guru juga menyatakan bahwa, siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran membaca. Hal ini karena ketersediaan media pembelajaran membaca yang kurang memadai, kurang menarik, dan cenderung monoton. Media pembelajaran membaca hanya memanfaatkan media cetak dan *youtube*. Jenis media pembelajaran membaca di SD wilayah Kecamatan Mendoyo tersaji dalam Gambar 1.1



Gambar 1.1  
Media Pembelajaran Membaca di SD

Berdasarkan rendahnya minat membaca anak dan belum tersedianya aplikasi android sebagai sebuah media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat membaca, maka aplikasi tersebut penting untuk dikembangkan. Aplikasi android ini memadukan unsur keragaman budaya Bali sebagai ilustrasinya. Selain itu, media ini juga memadukan game yang terkait dengan membaca. Aplikasi android ini diberi nama *aplikasi android membaca berbasis budaya Bali*, yang selanjutnya disebut *ARCABALI*. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini difokuskan pada “Pengembangan Aplikasi Android Membaca Berbasis Budaya Bali (*ARCABALI*) Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Minat Membaca Siswa Kelas I SD”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Bersumber dari rincian latar belakang tersebut, maka adapun masalah yang teridentifikasi yakni seperti berikut.

1. Pembelajaran online mengakibatkan kurangnya produktifitas belajar siswa.
2. Rendahnya minat membaca siswa.
3. Media pembelajaran membaca hanya sebatas media cetak, sehingga kurang menarik perhatian siswa.
4. Kurangnya pemanfaatan budaya, khususnya budaya lokal sebagai media pembelajaran membaca.
5. Kurangnya pemanfaatan aplikasi android dalam pembelajaran membaca.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi tersebut, maka diperlukan pembatasan masalah sehingga penelitian yang dilaksanakan tidak meluas dan proses pemecahan masalah memperoleh hasil yang optimal. Permasalahan yang dipilih pada penelitian ini yakni hanya pada permasalahan rendahnya minat membaca siswa, kurangnya pemanfaatan budaya, khususnya budaya lokal sebagai media pembelajaran membaca, dan kurangnya pemanfaatan aplikasi android dalam pembelajaran membaca.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini, yakni sebagai berikut.

1. Bagaimana *prototype ARCABALI*?
2. Bagaimana validitas *ARCABALI*?
3. Bagaimana respons praktisi dalam menggunakan *ARCABALI*?
4. Bagaimana respons siswa dalam menggunakan *ARCABALI*?
5. Bagaimana efektivitas *ARCABALI*?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Bersumber dari rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut.

1. Untuk membuat *prototype* dari *ARCABALI*.
2. Untuk menghasilkan *ARCABALI* yang teruji validitas isinya.
3. Untuk menganalisis respons praktisi dalam menggunakan *ARCABALI*.
4. Untuk menganalisis respons siswa dalam menggunakan *ARCABALI*.
5. Untuk menciptakan *ARCABALI* dengan efektivitas yang teruji.

#### 1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat yang dihasilkan dalam pengembangan media pembelajaran ini yakni sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian yang dilakukan diharapkan mampu menambah maupun menjadi sumber pengetahuan dalam pendidikan, khususnya mengenai pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran membaca yang inovatif yang memadukan unsur budaya Bali.

## 2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini ialah seperti berikut.

### a. Bagi siswa

Penelitian pengembangan ini diharapkan bisa meningkatkan semangat dan menarik minat membaca siswa. Selain itu, dengan penggunaan aplikasi android membaca berbasis budaya Bali sebagai media pembelajaran interaktif, maka siswa tidak semata-mata hanya belajar membaca, namun siswa juga akan lebih mengenal dan memahami keragaman budaya Bali.

### b. Bagi guru

Penelitian pengembangan ini diharapkan mampu membantu guru dalam peningkatan minat membaca siswa. Kemudian, penelitian ini juga sangat diharapkan dapat menumbuhkan motivasi bagi guru untuk menciptakan serta menghasilkan media pembelajaran inovatif yang mengintegrasikan keragaman budaya dan teknologi.

### c. Bagi peneliti lain

Hasil riset yang dilakukan, sangat diharapkan mampu menjadi kajian kepustakaan bagi peneliti lainnya dalam membentuk media pembelajaran membaca yang lebih kreatif dan mudah difungsikan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Hasil dari penelitian ini berupa file apk media pembelajaran membaca berbasis budaya Bali yang dapat diaplikasikan pada perangkat android. Pengembangan aplikasi android sebagai media pembelajaran yang dikembangkan ini, diharapkan bisa menunjang peningkatan minat membaca siswa, serta meningkatkan pemahaman siswa mengenai budaya, khususnya budaya Bali. Spesifikasi *ARCABALI* yang diinginkan ialah seperti berikut.

1. Produk yang dihasilkan berbentuk aplikasi android untuk meningkatkan minat membaca yang mengintegrasikan budaya Bali. Aplikasi dibuat dengan cara memadukan abjad dengan unsur budaya Bali menggunakan aplikasi *articulate storyline* sebagai program utama. Kemudian, menggunakan *website 2 APK Builder* untuk mengubah format hasil publish berupa *html5* ke dalam bentuk apk.
2. Aplikasi memuat tombol-tombol navigasi dan konten-konten, di antaranya mengenai pengenalan huruf, pengenalan budaya Bali, pelatihan mengeja, dan game yang bisa difungsikan untuk belajar mandiri. Kelebihan dari produk yang dikembangkan terletak pada pengintegrasian unsur budaya Bali pada bagian pengenalan huruf, sehingga selain digunakan untuk menarik minat membaca, juga dapat digunakan untuk memperkenalkan budaya Bali pada siswa.
3. Konten membaca mengintegrasikan budaya Bali seperti tarian Bali, lagu daerah Bali, dan makanan khas Bali.
4. Aplikasi android yang mengintegrasikan budaya Bali ditujukan untuk kelas I SD, khususnya dalam membaca.

5. Aplikasi android memadukan game edukasi sebagai kontennya.
6. Hasil pengembangan aplikasi digunakan pada sistem android.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Kemampuan membaca hendaknya dimiliki oleh siswa, khususnya siswa sekolah dasar. Dengan kemampuan membaca yang lancar, maka siswa akan dengan mudah untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Kemampuan membaca menjadi kunci keberhasilan dari sebuah aktivitas belajar, karena seluruh materi dan aktivitas di sekolah memerlukan kemampuan membaca (Fauzi, 2018). Lebih lanjut, Mardika, (2019) menyatakan bahwa membaca merupakan dasar dari segala proses belajar. Sejalan dengan pernyataan tersebut, dapat diketahui bahwa, apabila siswa memiliki kemampuan membaca kurang, maka akan mengalami hambatan dalam kegiatan belajarnya. Maka dari itu, perlu adanya solusi dalam menanganinya, satu diantaranya ialah dengan media pembelajaran interaktif.

Pada dasarnya, media pembelajaran bisa mengadopsi unsur kebudayaan. Dengan pengintegrasian unsur budaya, maka siswa akan lebih mengenal budayanya masing-masing. Oktavianti & Ratnasari, (2018) menyatakan bahwa, tujuan pengintegrasian budaya dalam pembelajaran adalah untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya pada siswa, sehingga siswa dapat lebih mencintai budayanya. Mendukung pernyataan tersebut, Riastini, dkk., (2020) menyatakan bahwa, siswa harus memiliki kemampuan literasi budaya. Lebih lanjut, (Riastini, dkk., 2020) kembali menyatakan bahwa, budaya memiliki peran sebagai jembatan

yang menghubungkan antara pengetahuan akademik, budaya siswa, dan lingkungan siswa.

Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat membaca yang mengintegrasikan unsur kebudayaan dapat dibuat dalam bentuk aplikasi android. Mengingat saat ini siswa cenderung gemar menggunakan *smartphone* dengan sistem android, maka pengembangan *ARCABALI* sangat penting untuk dilakukan. Tujuannya adalah untuk menambah semangat para siswa dalam mengikuti kegiatan belajar membaca, memupuk minat siswa dalam membaca, dan menciptakan situasi belajar membaca yang lebih menyenangkan. Dengan minat membaca yang tinggi, tentu kemampuan membaca siswa juga semakin meningkat.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan *ARCABALI* berpegangan pada beberapa asumsi, diantaranya ialah.

1. Siswa kelas I SD di wilayah Kecamatan Mendoyo, memiliki karakteristik gemar menggunakan dan memainkan *smartphone*, sehingga siswa akan mampu menggunakan aplikasi ini dengan tepat.
2. Siswa kelas I SD di wilayah Kecamatan Mendoyo, memiliki karakteristik gemar bermain game pada perangkat *smartphone*, sehingga aplikasi ini tepat memadukan konten game edukasi.
3. Aplikasi ini dapat diaplikasikan di perangkat *smartphone* android, karena sistem ini lebih banyak digunakan pada android.

4. Aplikasi membaca yang mengintegrasikan budaya mampu menarik partisipasi maupun motivasi siswa dalam belajar karena terdapat perpaduan animasi, pengenalan huruf, mengeja kata, pengenalan budaya Bali, dan game yang akan membantu siswa untuk lebih mengenal huruf, meningkatkan minat membaca, dan mengenal keragaman budaya Bali.

Keterbatasan *ARCABALI* sebagai media pembelajaran membaca yakni sebagai berikut.

1. Pengembangan aplikasi android untuk membaca berpijak pada karakteristik dan kebutuhan guru serta siswa kelas I SD wilayah Mendoyo, Jembrana, sehingga aplikasi ini hanya ditujukan kepada guru dan siswa di wilayah Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana.
2. Pengembangan aplikasi ini hanya terbatas pada materi membaca permulaan, sehingga materi lain perlu menyesuaikan apabila dikembangkan dengan media ini.
3. Aplikasi android yang dikembangkan hanya dapat digunakan pada sistem android.

### **1.10 Definisi Istilah**

Diperlukan batasan-batasan terkait dengan istilah yang digunakan dalam penelitian, dengan tujuan untuk menghindari munculnya sebuah kekeliruan dan kesalahpahaman. Untuk itu, adapun istilah-istilah yang digunakan ialah sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan ialah penelitian yang memproduksi sebuah produk kreatif dan inovatif, maupun menyempurnakan produk yang sudah ada baik berupa *software* ataupun *hardware*.
2. Aplikasi android merupakan sebuah sistem perangkat lunak yang terdapat pada perangkat *mobile* dengan mencakup sistem operasi, sehingga lebih fleksibel.
3. Media pembelajaran interaktif merupakan sebuah alat digital dengan memadukan teks, gambar, video, animasi, grafik, dan suara yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik.
4. *Articulate storyline* adalah aplikasi pembuat media pembelajaran interaktif dengan konten berwujud teks, audio, gambar, diagram, maupun video, dengan hasil publishnya berupa media yang berbasis *web* ataupun file aplikasi, sehingga dapat diaplikasikan pada laptop dan *smartphone*.
5. *ARCABALI* merupakan aplikasi android membaca berbasis budaya Bali.
6. Membaca merupakan suatu kegiatan memahami lambang huruf, kata, kalimat, atau dengan kata lain tulisan dengan melibatkan kemampuan berfikir dengan tujuan untuk memahami isi ataupun pesan yang disampaikan oleh seseorang.
7. Budaya yakni suatu ciri khas atau keunikan yang di pegang oleh daerah dengan berbagai tradisi, dan adat istiadat yang terjaga secara turun-temurun, sehingga menjadi identitas daerahnya.
8. *ADDIE* ialah sebuah model dalam pengembangan pembelajaran dengan 5 tahapan, yakni *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.