

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia terus berkembang, salah satunya melalui implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan potensi peserta didik secara holistik. Berdasarkan Permendikbud Ristek No. 12 Tahun 2024, Kurikulum Merdeka diterapkan pada jenjang pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, hingga menengah, dengan siswa kelas I dan II SD termasuk dalam Fase A. Salah satu komponen penting dalam kurikulum ini adalah muatan lokal, yang berfungsi melestarikan serta memperkuat identitas budaya daerah. Pada jenjang sekolah dasar, pelajaran bahasa daerah merupakan bentuk umum dari muatan lokal yang dilaksanakan paling banyak dua jam pelajaran per minggu. Dalam konteks Provinsi Bali, bahasa Bali sebagai mata pelajaran muatan lokal memiliki peran strategis dalam menjaga keberlanjutan warisan budaya dan membangun identitas kebangsaan sejak dini. Kurikulum Merdeka turut mengakomodasi pelestarian bahasa daerah yang merupakan bagian integral dalam pendidikan dasar yang berorientasi pada kearifan lokal (Ruhaliyah *et al.*, 2024). Komitmen ini diperkuat melalui Peraturan Daerah Provinsi Bali Nomor 1 Tahun 2018 tentang Bahasa, Aksara, dan Sastra Bali, yang menetapkan bahwa bahasa Bali wajib diajarkan di setiap jenjang pendidikan sebagai bentuk perlindungan terhadap aset budaya daerah dan kekayaan nasional.

Menurut Ruhaliyah *et al.* (2024), muatan lokal bahasa dan sastra Bali dijadikan sebagai mata pelajaran pada berbagai jenjang pendidikan dasar dan menengah di

Bali dengan tujuan: (a) menjaga keberlanjutan penggunaan bahasa dan aksara Bali; (b) membina kebudayaan daerah agar menjadi bagian integral dari kebudayaan nasional; (c) meningkatkan status bahasa, sastra, dan aksara Bali; serta (d) melestarikan eksistensi bahasa, aksara, dan sastra Bali itu sendiri. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, kurikulum yang relevan dengan kebutuhan lokal dirancang dan diterapkan pada tingkat sekolah dasar hingga menengah sebagai upaya sistematis dalam pelestarian kebudayaan Bali.

Guna mendukung implementasi kurikulum tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang tepat dan kontekstual sebagai kunci keberhasilan dalam menanamkan nilai-nilai budaya lokal sekaligus meningkatkan kompetensi berbahasa siswa di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran yang efektif harus mampu memberdayakan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Kholifatul *et al.* (2024) menyatakan bahwa pembelajaran yang ideal adalah pembelajaran yang merangsang kreativitas secara menyeluruh, melibatkan partisipasi aktif siswa, berlangsung secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta berlangsung dalam suasana yang menyenangkan.

Menurut kajian konseptual Adhiti *et al.* (2024), terdapat berbagai strategi dan pendekatan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Bali, salah satunya adalah pendekatan kontekstual. Pendekatan ini menekankan penggunaan konteks budaya lokal sebagai sumber belajar, seperti cerita rakyat, nyanyian tradisional (kidung, geguritan), dan permainan khas Bali. Melalui cerita rakyat, siswa tidak hanya mempelajari kosakata dan struktur bahasa, tetapi juga memahami nilai-nilai moral dan kearifan lokal. Nyanyian tradisional membantu dalam

penguasaan pola bunyi dan irama bahasa, sementara permainan tradisional menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Selain itu, pembelajaran berbasis proyek juga dinilai efektif dalam pengajaran bahasa Bali. Dalam metode ini, siswa dilibatkan dalam pembuatan karya seperti poster, puisi, atau video pendek berbahasa Bali, yang tidak hanya mengembangkan kompetensi berbahasa tetapi juga mendorong kreativitas. Adhiti *et al.* (2024) mencatat bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan ruang keterlibatan aktif dan hasil nyata dari proses belajar. Efektivitas metode ini bergantung pada kesiapan guru dan dukungan media pembelajaran yang sesuai, khususnya di tingkat sekolah dasar.

Sebagaimana dalam pembelajaran bahasa lainnya, penguasaan kosakata menjadi dasar yang penting dalam pembelajaran bahasa Bali, terutama bagi siswa pada fase awal pendidikan dasar. Kegiatan pembelajaran yang mencakup keterampilan mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis perlu dirancang untuk memperkuat pemahaman kosakata. Salah satu pendekatan yang relevan adalah metode bercerita, baik secara lisan maupun tertulis. Agar kegiatan bercerita menjadi lebih menarik dan bermakna, guru dan orang tua disarankan menggunakan alat peraga atau media pembelajaran yang mendukung (Adhiti *et al.*, 2022).

Menurut Priantara (2024), pengajaran bahasa Bali di sekolah dasar menghadapi sejumlah kendala, di antaranya rendahnya minat siswa, keterbatasan sumber daya, serta pengaruh perkembangan teknologi yang mengalihkan perhatian anak-anak dari bahasa daerah ke bahasa global. Meskipun tersedia berbagai metode pembelajaran yang potensial, efektivitasnya tetap sangat bergantung pada kemampuan sekolah dan guru dalam merespons tantangan-tantangan tersebut

secara kontekstual dan inovatif. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Bali. Di kawasan urban seperti Kuta, siswa cenderung menganggap bahasa Bali kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka, karena dominasi penggunaan bahasa Indonesia dan bahasa asing (Priantara, 2024). Budaya populer yang tersaji melalui media digital juga membuat anak-anak lebih tertarik pada konten visual dan hiburan modern, sementara pembelajaran bahasa daerah dianggap sulit dan membosankan. Suryandewi dan Suniasih (2022) mencatat bahwa minimnya media pembelajaran yang menarik menyebabkan siswa tidak fokus dalam pembelajaran, bahkan cenderung pasif dan mudah bosan.

Di sisi lain, keterbatasan sumber daya juga menjadi hambatan serius dalam pembelajaran bahasa Bali. Banyak sekolah belum memiliki guru yang kompeten dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Bahan ajar yang digunakan pun seringkali bersifat konvensional dan tidak kontekstual dengan kehidupan siswa. Priantara (2024) menegaskan bahwa bahan ajar berbasis digital hampir tidak tersedia di sebagian besar sekolah, padahal generasi saat ini lebih akrab dengan teknologi. Wiweka *et al.* (2021) juga menyatakan bahwa kurangnya strategi pembelajaran yang menarik serta belum diterapkannya media inovatif seperti multimedia, turut menyebabkan rendahnya motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran bahasa Bali.

Kondisi serupa ditemukan saat dilakukan observasi pembelajaran bahasa Bali di kelas I SD Sekolah Bali Kiddy, sebuah sekolah swasta nasional plus yang menerapkan sistem bilingual (bahasa Inggris dan Indonesia) dalam kegiatan belajar mengajar. Mata pelajaran bahasa Bali diajarkan sebagai muatan lokal dengan

frekuensi satu kali per minggu selama satu jam pelajaran (1×35 menit). Berdasarkan wawancara awal dengan koordinator guru, pada tahun ajaran 2024/2025 terdapat lima rombongan belajar kelas I dengan total 127 siswa, yang berasal dari latar belakang keluarga heterogen, termasuk keluarga campuran (WNI–WNA) dan keluarga WNI dari berbagai daerah. Sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman dasar terhadap bahasa Bali.

Untuk memperoleh data awal mengenai pelaksanaan pembelajaran bahasa Bali serta tingkat motivasi dan pemahaman kosakata siswa, dilakukan observasi pada tanggal 31 Oktober 2024 di seluruh kelas I. Observasi difokuskan pada aspek proses pembelajaran, partisipasi siswa, penguasaan kosakata, media yang digunakan, serta sarana prasarana yang tersedia. Hasil observasi menunjukkan bahwa (1) guru menggunakan dua bahasa (Indonesia dan Bali) karena mayoritas siswa tidak memahami bahasa Bali; (2) partisipasi siswa rendah, hanya sebagian kecil yang aktif menjawab, sementara lainnya cenderung pasif atau terdistraksi; (3) kemampuan kosakata sangat terbatas, hanya dua hingga tiga siswa per kelas yang mampu menyebutkan nama-nama binatang dalam bahasa Bali; (4) media pembelajaran terbatas pada gambar tempel dan penyalinan kata di papan tulis; dan (5) fasilitas ruang kelas cukup memadai, termasuk tersedianya papan tulis putih, proyektor, speaker, dan jaringan internet yang stabil. Wawancara lanjutan dengan guru bahasa Bali mengungkap bahwa belum tersedia media pembelajaran berbasis cerita bergambar atau *flipbook* dwibahasa yang mendukung pembelajaran kontekstual. Guru hanya mengandalkan teks pada buku ajar dan media gambar sederhana, serta menerjemahkan isi cerita secara lisan karena tidak tersedia media berbahasa Bali-Indonesia yang dapat digunakan sebagai alat bantu visual.

Berdasarkan hasil kajian literatur dan temuan dari observasi serta wawancara di lapangan, diidentifikasi adanya kesenjangan antara pembelajaran bahasa Bali yang ideal dengan pelaksanaannya di kelas. Salah satu kesenjangan utama adalah minimnya penggunaan media pembelajaran digital interaktif yang mampu menarik minat siswa. Akibatnya, motivasi belajar siswa terhadap bahasa Bali rendah dan penguasaan kosakata masih terbatas. Dengan mempertimbangkan kebutuhan guru serta tersedianya infrastruktur teknologi di sekolah, solusi yang ditawarkan berupa pengembangan *flipbook* digital dwibahasa Bali–Indonesia sebagai alternatif media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual.

Penelitian Kumalasani dan Yenny (2022) menunjukkan bahwa penggunaan *flipbook* digital dalam pembelajaran tematik mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sebesar 35,56%, menunjukkan potensi media ini dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif. *Flipbook* digital merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dirancang menyerupai buku fisik, dilengkapi dengan teks, gambar, audio, dan video untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan menarik (Yabashiru et al., 2024). *Flipbook* memiliki fitur navigasi interaktif dengan animasi membalik halaman, sehingga cocok digunakan dalam pembelajaran luring maupun daring, terutama di kelas dengan jumlah siswa besar atau ruang terbatas namun memiliki fasilitas teknologi yang memadai.

Dari sudut pandang teori belajar, pengembangan *flipbook* digital sejalan dengan prinsip konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky. Teori ini menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna. Media

digital interaktif memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan mempermudah pemahaman materi (Widiastari & Puspita, 2024). Selain itu, pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran juga relevan dengan teori motivasi sosial kognitif Bandura, yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor lingkungan. Pada era digital saat ini, siswa khususnya yang tinggal di kawasan urban sudah akrab dengan teknologi, sehingga penggunaan media digital dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik, merangsang partisipasi aktif, dan mendorong pembelajaran yang menyenangkan (Widiastari & Puspita, 2024).

Penelitian kajian literatur oleh Yabashiru et al. (2024) menunjukkan bahwa media *flipbook* digital telah banyak dikembangkan dan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran sains. Penelusuran literatur yang dilakukan juga menemukan berbagai jurnal pengembangan *flipbook* digital di berbagai jenjang dan mata pelajaran, namun sangat sedikit ditemukan media *flipbook* digital yang mengangkat konten *satua* Bali sebagai bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Bali. Media pembelajaran interaktif seperti *flipbook satua* Bali dwibahasa (Bali–Indonesia) memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus memperkenalkan kearifan lokal. *Flipbook* yang dirancang secara visual menarik dengan pendekatan dwibahasa tidak hanya memudahkan siswa dalam memahami isi cerita, tetapi juga dapat menumbuhkan kecintaan terhadap bahasa daerah. Selain itu, pengembangan media ini sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan integrasi teknologi dalam proses belajar-mengajar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang serta hasil observasi dan wawancara awal yang telah dilakukan, beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam pembelajaran bahasa Bali di kelas I SD Bali Kiddy adalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Bali tergolong rendah.
2. Pemahaman kosakata bahasa Bali siswa masih terbatas.
3. Media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh buku teks dan lembar kerja yang kurang menarik dan kurang kontekstual bagi siswa.
4. Selama proses pembelajaran, hanya sebagian kecil siswa yang aktif dan antusias dalam menjawab pertanyaan guru.
5. Materi cerita dalam buku teks tidak dilengkapi ilustrasi visual, sehingga kurang menarik dan sulit dipahami oleh siswa kelas I SD.
6. Belum tersedia media berupa buku cerita anak dwibahasa (Bali–Indonesia) yang dapat membantu siswa memahami kosakata bahasa Bali.
7. Belum tersedia media digital inovatif dan interaktif seperti *flipbook* digital *satua* Bali sebagai bahan ajar pembelajaran bahasa Bali.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian ini difokuskan pada permasalahan belum adanya *flipbook* digital *satua* Bali sebagai media pelengkap dalam pembelajaran bahasa Bali untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman kosakata bahasa Bali pada siswa kelas 1 SD Bali Kiddy. Pemecahan masalah dilakukan dengan pengembangan *flipbook* digital dwibahasa (Bali - Indonesia) yang diadaptasi dari *satua* (cerita) Bali *I Siap Selem*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- (1) Bagaimanakah rancang bangun *flipbook* digital cerita dwibahasa Bali - Indonesia yang diadaptasi dari cerita *I Siap Selem*?
- (2) Bagaimanakah validitas *flipbook* digital dwibahasa *I Siap Selem* sebagai media pembelajaran bahasa Bali bagi kelas I SD Sekolah Bali Kiddy?
- (3) Bagaimanakah kepraktisan *flipbook* digital dwibahasa *I Siap Selem* sebagai media pembelajaran bahasa Bali bagi kelas I SD Sekolah Bali Kiddy?
- (4) Bagaimanakah efektivitas *flipbook* digital dwibahasa *I Siap Selem* terhadap motivasi belajar dan pemahaman kosakata bahasa Bali pada siswa kelas I SD Sekolah Bali Kiddy?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

- (1) Menghasilkan *flipbook* digital dwibahasa Bali - Indonesia yang diadaptasi dari *satua I Siap Selem* sebagai media pembelajaran bahasa Bali untuk kelas I SD Sekolah Bali Kiddy.
- (2) Mengetahui validitas *flipbook* digital dwibahasa *I Siap Selem* sebagai media pembelajaran bahasa Bali untuk kelas I SD Sekolah Bali Kiddy.
- (3) Mengetahui kepraktisan *flipbook* digital dwibahasa *I Siap Selem* sebagai media pembelajaran bahasa Bali untuk kelas I SD Sekolah Bali Kiddy.

- (4) Mengetahui efektivitas *flipbook* digital dwibahasa *I Siap Selem* terhadap motivasi belajar dan pemahaman kosakata bahasa Bali pada siswa kelas I SD Sekolah Bali Kiddy.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, sebagaimana diuraikan berikut:

(1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian media pembelajaran berbasis budaya lokal dan pembelajaran dwibahasa pada anak usia dini. *Flipbook* digital dwibahasa *I Siap Selem* yang dikembangkan menawarkan pendekatan baru dalam pengenalan kosakata bahasa Bali melalui media cerita bergambar interaktif. Media ini mendukung konsep pembelajaran kontekstual yang menyenangkan, selaras dengan karakteristik perkembangan siswa kelas I SD.

Selain memperkuat relevansi model pengembangan ADDIE dalam menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif, penelitian ini juga sejalan dengan prinsip konstruktivisme dan teori perkembangan kognitif Piaget. Media visual-naratif seperti *flipbook* dapat merangsang minat belajar serta membantu internalisasi kosakata melalui pengalaman konkret. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi landasan bagi pengembangan media serupa yang mengangkat kearifan lokal, serta menjadi kajian empiris dalam pengembangan desain pembelajaran dwibahasa di lingkungan multikultural.

(2) Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak berikut:

a. Bagi Siswa

Flipbook digital dwibahasa yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam membaca serta memotivasi mereka untuk mengenal dan menggunakan kosakata bahasa Bali. Dengan penyajian visual menarik dan konteks cerita lokal, media ini mendukung pengembangan literasi dwibahasa dan menumbuhkan kecintaan siswa terhadap bahasa daerah.

b. Bagi Guru

Flipbook ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus mendorong kreativitas guru dalam merancang kegiatan belajar berbasis cerita yang kontekstual dan bermakna. Media ini juga dapat digunakan untuk memodifikasi strategi pembelajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan ini diharapkan mendorong kepala sekolah untuk mengevaluasi dan mengembangkan kebijakan pengadaan bahan bacaan cerita berbahasa Bali, baik cetak maupun digital. *Flipbook* ini juga dapat dijadikan contoh dalam program pelatihan guru tentang pengembangan media berbasis kearifan lokal.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal, khususnya flipbook dwibahasa, serta

membuka peluang penelitian lanjutan dalam bidang literasi, teknologi pembelajaran, dan pendidikan multikultural di berbagai jenjang.

1.7 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *flipbook* digital cerita anak dwibahasa berjudul *I Siap Selem*. *Flipbook* ini dirancang sebagai media pembelajaran bahasa Bali yang visual, interaktif, dan kontekstual untuk siswa kelas I SD. Adapun spesifikasi pengembangan produk adalah sebagai berikut:

1. *Flipbook* cerita disusun dalam format halaman ganda (*spread*), dengan ilustrasi berwarna cerah yang menempati sekitar 80% dari ruang halaman. Satu ilustrasi mencakup dua halaman (kiri dan kanan) agar narasi dan visualisasi cerita lebih terpadu dan menarik bagi anak-anak usia dini.
2. Cerita dikembangkan sesuai dengan kategori jenjang B2 (pembaca awal usia 7–9 tahun) dalam Pedoman Perjenjangan Buku (Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbud Ristek).
3. Naskah bahasa Indonesia ditampilkan di bagian kiri bawah halaman ganjil (1, 3, 5, dst.) dengan struktur kalimat sederhana. Setiap halaman memuat tiga kalimat, masing-masing terdiri dari tiga hingga tujuh kata, sesuai dengan kaidah tata bahasa Indonesia.
4. Naskah bahasa Bali merupakan terjemahan langsung dari teks bahasa Indonesia, ditampilkan di bagian kanan bawah halaman genap (2, 4, 6, dst.). Terjemahan disusun sesuai kaidah struktur bahasa Bali yang baku dan komunikatif.

5. Naskah cerita diadaptasi dari *satua I Siap Selem* yang dimuat dalam buku Kumpulan *Satua* (Dongeng Rakyat Bali) karya Suwija *et al.* (2019). Cerita dimodifikasi agar lebih ramah anak, mengandung nilai moral positif, menghindari unsur kekerasan atau ejekan, serta menyisipkan unsur kosakata benda dan buah-buahan, serta konsep dasar matematika seperti membilang dan bilangan bertingkat.
6. *Flipbook* dilengkapi dengan fitur audio narasi dwibahasa yang memungkinkan siswa mendengarkan pengucapan dan intonasi kalimat. Fitur ini mendukung pembelajaran mandiri dan penguatan literasi lisan melalui aktivitas mendengarkan dan menirukan.
7. *Flipbook* disertai dengan panduan penggunaan bagi guru, orang tua, dan siswa agar memudahkan dalam implementasi di kelas maupun penggunaan mandiri di rumah.
8. *Flipbook* terintegrasi dengan kuis interaktif berbasis *Wordwall* untuk menguji pemahaman kosakata siswa tentang nama benda, hewan, dan tanaman (khususnya buah-buahan) dalam bahasa Bali secara menyenangkan.
9. *Flipbook* dapat diakses melalui tautan maupun kode *QR*, sehingga praktis untuk digunakan kapan saja dan di mana saja, baik di kelas maupun di rumah.

Spesifikasi produk secara lebih rinci terdapat di dalam tabel berikut.

Tabel 1.1 Spesifikasi Produk

No.	Spesifikasi Produk	
1	Judul	Bahasa Bali: <i>I Siap Selem</i> Bahasa Indonesia: Si Ayam Hitam
2	Cover	Cover depan: gambar ayam hitam dan tujuh anak ayam. Cover belakang: gambar induk kucing dan dua anak kucing.
3	Ukuran buku	A5 (21 x 14,8 cm)
4	Ukuran gambar	A4 (21 x 29,7 cm) <i>landscape</i> , ilustrasi tebaran (<i>spread</i>):1 gambar untuk 2 halaman
5	Ilustrasi	Gambar tokoh yang lucu dan latar belakang, 80% dari 1 halaman A4
6	Warna	Cerah
7	Bahasa	Bali dan Indonesia
8	Jenis dan ukuran huruf	<i>Century Gothic</i> 20pt
9	Spasi	1.5
10	Tata letak teks	Kiri bawah (halaman ganjil): bahasa Indonesia, tulisan tegak warna hitam. Kanan bawah (halaman genap): bahasa Bali, tulisan miring warna biru
11	Jumlah halaman	- Cover depan - Halaman pembuka berisikan judul cerita, nama pengembang & dosen pembimbing - Halaman tujuan & capaian pembelajaran - Halaman panduan penggunaan - 40 halaman cerita - Halaman tautan kuis <i>wordwall</i> - Halaman profil pengembang
12	Penulisan halaman	Kiri bawah (ganjil) dan kanan bawah (genap)
13	Media ilustrasi	iPad Mini 5 dan Stylus Pen
14	Aplikasi ilustrasi	Procreate
15	Aplikasi editing	Canva

16	Aplikasi audio	Fitur <i>recording handphone</i>
17	Website <i>flipbook</i>	https://heyzine.com/
18	Adaptasi cerita	Tokoh: Ayam hitam & 7 anak, kucing & anak
19	Modifikasi cerita	- Ayam hitam tidak meninggalkan anak yang paling kecil, melainkan terbang paling terakhir. - Anak - anak ayam terbang satu-persatu untuk memunculkan konsep membilang, bilangan bertingkat, dan pengurangan. - Setiap kucing hitam bertanya suara apa yang <u>didengar</u>, Ayam Hitam menjawab dengan <u>nama-nama</u> buah.
20	Profil Pelajar Pancasila	Bergotong royong, mandiri, bernalar kritis

1.8 Asumsi Pengembangan

Pengembangan produk dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan observasi lapangan. Berdasarkan wawancara dengan koordinator guru dan guru mata pelajaran bahasa Bali kelas I SD Sekolah Bali Kiddy, diperoleh informasi bahwa belum tersedia media pembelajaran berupa buku cerita bergambar atau *flipbook* digital dwibahasa Bali–Indonesia sebagai bahan ajar pendamping. Materi pembelajaran selama ini sepenuhnya mengacu pada buku teks paket yang tersedia. Hasil observasi menunjukkan bahwa masing-masing kelas telah dilengkapi dengan proyektor, layar, dan jaringan internet (wifi) yang stabil, sehingga memungkinkan pemanfaatan media digital secara optimal dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan sumber belajar berupa *flipbook* digital dwibahasa Bali–Indonesia yang diadaptasi dari *satua* Bali. Flipbook ini dirancang sebagai media pendamping yang dapat memperkenalkan kosakata bahasa Bali secara kontekstual dan menyenangkan, serta mendorong motivasi belajar

siswa. Diharapkan siswa menjadi lebih tertarik mempelajari bahasa Bali, menumbuhkan kecintaan terhadap *satua* Bali, dan gemar membaca.

Flipbook ini juga memberi peluang bagi guru untuk merancang aktivitas pembelajaran yang bermakna dengan memanfaatkan isi cerita dan ilustrasi sebagai stimulus kegiatan kelas. Secara keseluruhan, produk ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman kosakata siswa, khususnya terkait nama benda, hewan, dan tanaman (terutama buah-buahan) dalam bahasa Bali.

1.9 Penjelasan Istilah

Adapun istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan *flipbook* digital dwibahasa ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan; adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada serta melakukan uji efektivitas terhadap produk tersebut sehingga layak digunakan untuk tujuan dan kalangan tertentu.
2. Media pembelajaran; merupakan alat, bahan, atau teknik yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang bertujuan untuk mempermudah siswa memahami materi pelajaran.
3. Kearifan lokal; yaitu nilai-nilai luhur yang diwariskan secara turun temurun oleh masyarakat setempat yang merupakan identitas dan kepribadian suatu masyarakat.
4. Bahasa Bali; merupakan bahasa daerah yang berasal dari Pulau Bali yang merupakan bahasa ibu bagi sebagian besar masyarakat Bali dan menjadi

bagian dari identitas masyarakat Bali. Bahasa Bali digunakan dalam berbagai aktivitas sehari-hari, baik di dalam maupun di luar rumah tangga.

5. *Satua* Bali: adalah cerita rakyat tradisional Bali yang merupakan karya sastra lisan berisikan nilai-nilai pendidikan, estetis, dan sosial yang diceritakan secara turun-temurun. Saat ini *satua* Bali banyak ditemukan dalam bentuk prosa dan diterapkan dalam pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.
6. *Flipbook* digital: merupakan buku digital interaktif yang berisikan fitur tanda panah sehingga dapat dibolak-balik seperti buku cetak. *Flipbook* digital dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik bagi anak-anak karena dilengkapi dengan visual dan audio.
7. Motivasi belajar; adalah dorongan yang berasal dari diri sendiri atau dari luar untuk melakukan aktivitas belajar, yang penting dimiliki oleh setiap siswa supaya bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.
8. Kosakata; yaitu perbendaharaan kata atau kumpulan kata yang diketahui dan digunakan oleh seseorang untuk berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan.
9. Rancang bangun produk; adalah proses perencanaan, penggambaran, dan pembuatan produk baru yang melibatkan pengembangan ide secara sistematis untuk menciptakan produk yang inovatif.