

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Bali ialah elemen kebudayaan Bali yang tetap dijaga secara optimal oleh pemakainya. Selaku bahasa ibu, bahasa Bali difungsikan sebagai instrumen komunikasi pada beragam ranah kehidupan layaknya interaksi dalam keluarga, sekolah, maupun lingkungan sosial kemasyarakatan (Adhiti dkk., 2023). Bahasa Bali juga menjadi penyokong kebudayaan Bali yang eksis serta tumbuh mencakup sektor kesenian, sosial, hukum, tradisi, religi dan lainnya. Stratifikasi sosial masyarakat mengakibatkan munculnya variasi tingkatan tutur pada bahasa Bali. Suatu komponen krusial bagi budaya Bali ialah aksara Bali yang tidak cuma berperan selaku instrumen komunikasi, melainkan juga selaku representasi identitas dan khazanah kultural masyarakat Bali (Anggreni, 2024). Aksara Bali pun diaplikasikan dalam mendokumentasikan kitab suci weda menggunakan bahasa Sanskerta maupun bahasa Kawi (Jawa Kuno). Begitu pula pada karya sastra Hindu, aksara Bali diterapkan bagi parwa, kanda, kidung, kakawin, babad, pemancangah, wariga, tattwa, tutur, serta lainnya baik pada manuskrip lontar atau media kertas (Apriani dkk., 2024). Eksistensi aksara Bali selaku satu kesatuan pada bahasa serta sastra Bali tidak boleh dikesampingkan. Bahasa, aksara, dan sastra Bali yang merupakan instrumen kebudayaan Bali perlu dijaga, ditingkatkan, dan diproteksi.

Sebagai bentuk atensi Pemerintah Daerah Bali terhadap bahasa, aksara, dan sastra Bali telah diterbitkan empat kebijakan krusial, yakni Pergub Bali Nomor 3 Tahun 1992, Perda Bali Nomor 20 Tahun 2013, Perda Bali Nomor 1 Tahun 2018, dan Pergub Bali Nomor 80 Tahun 2018.

Aksara Bali merupakan salah satu sistem tulis tradisional Indonesia yang tumbuh di Pulau Bali. Aksara ini utamanya difungsikan guna mendokumentasikan bahasa Bali, Sanskerta, serta Kawi, melainkan pada dinamikanya juga dimanfaatkan untuk menulis sejumlah bahasa daerah lainnya semacam bahasa Sasak dan Melayu lewat adisi serta modifikasi (Gunada dkk., 2022). Aksara Bali adalah derivasi dari aksara Brahmi India lewat medium aksara Kawi dan memiliki hubungan kekerabatan erat dengan aksara Jawa (Upadana & Aryani, 2023). Aksara Bali aktif dioperasikan dalam sastra ataupun tulisan harian masyarakat Bali sejak pertengahan abad ke-15 sampai sekarang dan tetap diinstruksikan di Bali selaku bagian dari kurikulum muatan lokal, walaupun implementasinya pada kehidupan sehari-hari telah tereduksi (I. B. Pramana, 2022). Masyarakat Bali mempunyai legasi sumber-sumber tertulis berupa prasasti yang disusun menggunakan aksara Pra-Nagari serta Kawi (Bali Kuno/Jawa Kuno). Selain itu, tersedia pula manuskrip-manuskrip lontar yang memuat kebudayaan Bali yang disusun menggunakan aksara Bali Lumrah. Berlandaskan bukti otentik berupa prasasti, ditemukan informasi bahwa Bali memasuki fase sejarah melalui dikenalnya aksara Pra-Nagari yang diestimasi berasal dari abad VII (Rema dkk., 2024).

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sosiawan dkk., (2021) memberikan gambaran mengenai kondisi pewarisan bahasa Bali di lingkungan keluarga. Survei ini melibatkan 51.513 orang tua dari seluruh Bali melalui wawancara mendalam.

Hasilnya menunjukkan bahwa sebanyak 24.216 orang (47,34%) mengaku tidak pernah mengajarkan bahasa Bali untuk anak-anak mereka. Sementara itu, hanya 6.514 orang (12,73%) yang masih aktif mengajarkan bahasa Bali untuk anak-anaknya. Sebanyak 20.423 orang (39,93%) menyatakan tidak begitu mengajarkan bahasa Bali, yang menunjukkan adanya upaya tetapi belum konsisten. Temuan ini mengindikasikan bahwa peran keluarga dalam pewarisan bahasa Bali semakin melemah dan menjadi faktor penyebab menurunnya jumlah penutur aktif, terutama di kalangan generasi muda.

Dalam pembelajaran aksara Bali di sekolah dasar, terdapat sejumlah tantangan yang cukup signifikan, salah satunya ialah rendahnya minat belajar siswa pada mempelajari aksara Bali. aksara Bali, sebagai bagian krusial dari warisan budaya dan identitas lokal, seringkali dianggap sulit dan kurang menarik oleh siswa, terutama karena bentuk huruf yang rumit serta kurangnya keterkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari mereka (Brahmandika dkk., 2024). Melainkan keterbatasan media pembelajaran yang interaktif dan kurangnya inovasi dalam penyampaian materi turut memengaruhi antusiasme siswa. Akibatnya, pembelajaran aksara Bali cenderung bersifat monoton dan kurang membangkitkan motivasi belajar (Utami Asih & Ni Nyoman Ganing, 2022). Tantangan ini menjadi perhatian krusial untuk guru dan pihak sekolah dalam upaya melestarikan budaya lokal melalui pendidikan, sekaligus mendorong pengembangan metode pembelajaran yang lebih kreatif serta menyenangkan untuk siswa dapat lebih tertarik dan terlibat aktif dalam mempelajari aksara Bali (Sugiarti, 2020).

Tingkat literasi aksara Bali pada lingkup murid sekolah dasar sekarang ini mengalami degradasi yang substansial. Reduksi antusiasme terhadap aksara Bali

dapat dipicu oleh sejumlah aspek. Globalisasi serta modernisasi mengakibatkan generasi muda kian terpengaruh oleh budaya global, dengan bahasa maupun aksara internasional semacam Bahasa Inggris sering kali lebih diprioritaskan karena dinilai lebih signifikan dalam konteks global (Anggreni, 2024). Kuantitas penutur serta pemakai Bahasa Bali pun tampak kian merosot bahkan pada lingkup masyarakat Bali sendiri. Bahasa Bali identik dengan tingkatan atau kasta pemakaian tata bahasa saat bicara (*sor-singguh*) serta aturan baku pada penulisan aksara Bali (*pasang-pageh*). Bagi warga Bali modern, *sor-singguh* dan *pasang-pageh* kini dirasa kian sulit buat diucapkan dan dicatat. Tak heran jika anak SD sampai remaja lebih suka memakai Bahasa Indonesia dalam pergaulan sehari-hari karena sifatnya yang lebih seragam (Wibawa dkk., 2022).

Aksara Bali dinilai sukar serta cenderung arkais, prosedurnya kompleks, membingungkan dan menjemukan, teknik instruksional aksara Bali yang kurang atraktif, serta instrumen yang dioperasikan masih bertumpu pada literatur cetak (Dewi dkk., 2024). Kesenjangan antara kondisi ideal dan realitas menjadi tantangan utama dalam pelestarian aksara Bali. Idealnya, aksara Bali tetap menjadi bagian penting dalam pendidikan formal dan nonformal, serta menjadi simbol identitas budaya masyarakat Bali. Akan tetapi kenyataannya, penggunaan aksara ini semakin terbatas hanya pada acara-acara seremonial tertentu. Melainkan kurangnya media pembelajaran yang relevan serta menarik membuat aksara Bali kurang diminati oleh generasi muda yang lebih tertarik pada teknologi modern (Putra, 2020).

Dari temuan observasi serta wawancara dengan kepala sekolah serta wali kelas IV di SD Negeri 2 Tukadmungga, ditemukan beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pelestarian bahasa dan budaya lokal. Salah satu permasalahan

utama yang tampak adalah rendahnya penggunaan bahasa Bali pada komunikasi keseharian di lingkungan sekolah. Banyak siswa yang cenderung lebih memilih menggunakan bahasa Indonesia saat berinteraksi pada teman-temannya, baik di dalam maupun di luar kelas. Fenomena ini menunjukkan adanya pergeseran kebiasaan berbahasa di kalangan siswa yang dapat berdampak pada menurunnya kemampuan dan kebiasaan berbahasa Bali secara aktif (Oktariyanti dkk., 2021).

Selain rendahnya penggunaan bahasa Bali dalam komunikasi sehari-hari siswa, temuan wawancara dengan kepala sekolah juga mengungkapkan bahwa SD Negeri 2 Tukadmungga hingga saat ini masih belum mempunyai guru khusus yang mengampu mata pelajaran Bahasa Bali. Ketiadaan guru khusus ini tentu menjadi salah satu kendala utama untuk pelaksanaan pembelajaran Bahasa Bali yang optimal. Akibatnya, pelajaran Bahasa Bali kerap kali diajarkan oleh guru kelas atau guru dari mata pelajaran lain yang belum tentu mempunyai latar belakang atau kompetensi yang memadai dalam bidang tersebut. Kurangnya tenaga pendidik yang terlatih secara khusus juga menyulitkan sekolah dalam mengembangkan program pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan. Padahal, kehadiran guru Bahasa Bali yang profesional sangat penting untuk membimbing siswa dalam memahami, menggunakan, dan melestarikan bahasa serta aksara Bali secara baik dan benar (Ardiyasa, 2022).

Selanjutnya, temuan wawancara dengan wali kelas IV pada SD Negeri 2 Tukadmungga juga mengungkapkan tantangan lain dalam pembelajaran Bahasa Bali. Ia menyatakan bahwa rendahnya minat belajar siswa menjadi salah satu kendala utama dalam proses pembelajaran. Siswa cenderung kurang antusias dan cepat merasa bosan ketika mengikuti pelajaran Bahasa Bali, terutama saat materi

yang disampaikan bersifat teoritis dan monoton. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa belum optimal dan kurangnya keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan Guilford (dalam Friantini & Winata, 2019) minat belajar merupakan impuls-impuls internal siswa secara psikologis dalam mendalami sesuatu pada penuh kesadaran, ketenangan, serta kedisiplinan sehingga mendorong individu secara proaktif dan antusias guna melaksanakannya. Minat belajar ialah preferensi ketaatan pada aktivitas edukasi, baik menyangkut proyeksi jadwal studi maupun inisiatif melakukan upaya tersebut dengan intensitas tinggi (Siregar dkk., 2022). Seorang peserta didik yang memiliki rasa preferensi/kegemaran pada suatu disiplin ilmu pasti akan mudah atensinya terfokus pada materinya, hal inilah yang dapat menstimulasi pelajar menjadi tekun hingga meraih potensi yang diharapkan. Maka dari itu salah satu variabel yang dapat mengintervensi tercapai/tidaknya keberhasilan pembelajaran siswa adalah minat (Marwa dkk., 2020).

Selain kendala pada tenaga pendidik, permasalahan lain yang turut memengaruhi rendahnya kualitas pembelajaran Bahasa dan aksara Bali di SD Negeri 2 Tukadmungga adalah kurangnya media pembelajaran yang mendukung, baik dalam bentuk digital maupun non-digital. Media pembelajaran yang eksis di sekolah masih amat minim serta belum sanggup memenuhi tuntutan siswa akan pembelajaran yang atraktif, interaktif, dan kontekstual. Padahal, ketersediaan media pembelajaran yang variatif serta inovatif sangat krusial guna membantu siswa menginternalisasi materi yang bersifat abstrak, layaknya aksara Bali, yang mempunyai format dan konstruksi unik. Defisitnya media pembelajaran yang dioperasikan guru dalam memicu kompetensi keaksaraan anak berimplikasi pada rendahnya antusiasme serta aktivitas belajar siswa (Vina dkk., 2022). Oleh sebab

itu, penyediaan serta pengembangan media pembelajaran yang selaras pada karakteristik murid sekolah dasar menjadi suatu urgensi dalam upaya mengeskalisasi antusiasme belajar siswa untuk mata pelajaran Bahasa Bali di lingkungan sekolah.

Media pembelajaran ialah sarana yang menyalurkan pesan atau informasi yang mengandung maksud atau target instruksional (Septia dkk., 2024). Media pembelajaran amat krusial guna menunjang peserta didik meraih konsep baru, keahlian dan kompetensi (Hasan dkk., 2021). Guru diproyeksikan sanggup menciptakan media pembelajaran yang mana media pembelajaran mempunyai beragam variasi, salah satunya ialah media pembelajaran konkrit (Jayanta dkk., 2013). Media pembelajaran konkrit merupakan objek aktual yang bakal memberikan stimulasi yang sangat vital bagi siswa dalam mendalami beraneka perkara, khususnya yang berkaitan dengan penguatan keterampilan spesifik (Riyana dkk., 2020). Fase kognitif siswa usia SD/MI pun masih pada tahap konkrit operasional (7-11 tahun), yakni masih menalar dan mengerti sesuatu dari hal-hal yang nyata (Desak dkk., 2023). Kata Jean Piaget dalam modul Konsorsium PTI, di masa operasional konkret, anak sudah bisa berpikir logis buat memahami kenyataan, mampu menjaga konsep angka, serta menyerap ide lewat pengalaman sendiri secara lebih nyata. Maka, dalam proses belajarnya dibutuhkan sarana pendidikan yang bisa memberi gambaran asli dari berbagai konsep yang awalnya masih terasa sulit dibayangkan (Shoimah, 2020).

Pembelajaran memakai media pembelajaran nyata diharapkan mampu menolong siswa belajar secara langsung dengan cara merasakan sendiri praktik belajar menggunakan media konkret. Proses belajar dengan mengalami langsung bakal memberi pengalaman yang berkesan. Murid akan mendapat pemahaman

secara mandiri, nyata, serta tertata dengan baik. Guru perlu menguasai media pembelajaran agar dapat menyajikan materi pelajaran kepada siswa secara efektif, efisien, dan berhasil (Riski dkk., 2025).

Tabel 1.1
Minat Belajar Siswa SD

Nama Sekolah	Kelas	Jumlah Siswa	Siswa yang Mencapai Skor Minimal		Siswa yang Belum Mencapai Skor Minimal	
			Siswa	%	Siswa	%
SD Negeri 2 Tukadmungga	IV	21 Orang	7 Orang	33,33%	14 Orang	66,67%

Berdasarkan tabel 1.1, dari hasil tes kuesioner awal di SD Negeri 2 Tukadmungga, maka didapatkan hasil siswa yang masih belum mencapai skor minimal 66,67% dan siswa yang mencapai skor minimal 33,33%. Maka dari itu, minat belajar siswa pada SD Negeri 2 Tukadmungga masih tergolong rendah.

Berdasarkan pemaparan di atas, sehingga perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran inovatif yang dapat menjawab berbagai permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran Bahasa Bali, terkhusus aksara Bali. Salah satu solusi yang diusulkan ialah pengembangan media Pamagra Bali (Papan Magnet aksara Bali), yaitu media pembelajaran berbentuk papan magnetik yang berisi huruf-huruf aksara Bali yang dapat dipindah-pindahkan sesuai kebutuhan. Media ini dirancang secara praktis dan interaktif agar dapat menarik perhatian siswa sekaligus memudahkan guru dalam menjelaskan materi. Keunggulan dari Pamagra Bali termuat pada kemampuannya menyajikan pembelajaran yang bersifat konkret dan manipulatif, di mana siswa dapat secara langsung menyusun aksara, mengenali bentuknya, serta mempraktikkan penggunaannya dalam kata atau kalimat.

Selain memanfaatkan media konkret yang interaktif, pengembangan media Pamagra Bali juga dirancang dengan mengintegrasikan pendekatan gamifikasi dalam proses pembelajarannya. Gamifikasi ialah implementasi komponen-komponen permainan pada konteks non-permainan layaknya instruksional, dengan sasaran guna mengescalasi partisipasi, motivasi, serta impresi belajar siswa (Srimuliyani, 2023). Gamifikasi juga mampu menyajikan pengalaman edukatif yang atraktif, memicu kreativitas, dan mengoptimalkan retensi memori (Ananda dkk., 2024). Dalam konteks media Pamagra Bali, elemen gamifikasi diwujudkan melalui tantangan-tantangan menarik, sistem poin, level kesulitan bertingkat, hingga bentuk penghargaan seperti lencana atau "bintang juara aksara" bagi siswa yang berhasil menyusun kata atau kalimat tertentu dengan benar.

Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya belajar aksara Bali secara kognitif, melainkan juga terlibat secara emosional dan sosial. Pembelajaran menjadi kian atraktif lantaran siswa merasa seolah sedang bermain sembari belajar. Di samping itu, eksistensi unsur kompetisi sportif antarsiswa atau kolaborasi dalam kelompok mampu memicu siswa untuk lebih proaktif, percaya diri, serta antusias dalam mengikuti edukasi Bahasa Bali. Pendekatan gamifikasi ialah implementasi konsep permainan yang impresif ke dalam ranah nyata pembelajaran guna menstimulasi pengalaman belajar yang lebih memikat lewat integrasi komponen-komponen permainan (Nilawati & Jayanta, 2025). Aktivitas edukasi peserta didik lewat permainan yang dikonsep pada gamifikasi memfasilitasi siswa agar dapat belajar lebih santai, serta memicu peserta didik berpikir kritis, tanggung jawab, kolaborasi, dan kompetisi sportif (A. U. Isnawati, 2021).

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, sehingga akan dijalankan studi pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pamagra Bali dengan Pendekatan Gamifikasi Guna Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Siswa SD”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berlandaskan latar belakang tersebut, untuk permasalahan yang muncul ialah :

1. Rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Bali materi aksara Bali kelas IV SD Negeri 2 Tukadmungga, yang ditunjukkan pada nilai rata-rata dan tes awal minat belajar.
2. Pembelajaran bahasa Bali yang masih bersifat monoton serta kurang atraktif, terindikasi dari hasil wawancara bersama wali kelas, di mana guru lebih dominan terpaku pada pembelajaran konvensional, defisitnya implementasi media, serta minimnya upaya guru dalam mengeskalasi minat belajar siswa.
3. Pemahaman konsep aksara Bali dinilai sukar serta cenderung arkais, prosedurnya kompleks, membingungkan dan menjemukan, sehingga memicu hambatan terhadap antusiasme belajar siswa.
4. Rendahnya atensi siswa dalam mengikuti pembelajaran, mengakibatkan substansi yang dipaparkan guru hanya bersifat sekilas tanpa dipahami secara mendalam oleh siswa.
5. Media pembelajaran bahasa Bali yang eksis di sekolah masih minim bahkan hampir tidak tersedia. Fenomena ini terjadi lantaran guru kurang memiliki kompetensi serta keterbatasan durasi untuk menciptakan media pembelajaran, khususnya media konkrit.

6. Belum adanya media pembelajaran aksara Bali yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Tukadmungga.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah bahwa cakupan kajian yang ditemukan tergolong cukup luas, maka dari itu guna memitigasi meluasnya ruang lingkup kajian serta demi mewujudkan hasil yang optimal, perlu dilaksanakan pembatasan masalah untuk studi ini. Sesuai pada identifikasi masalah, pembatasan masalah ini difokuskan terkait belum berkembangnya media aksara Bali di kelas IV Sekolah Dasar yang mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Bali.

1.4 Rumusan Masalah

Berlandaskan latar belakang, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah, maka peneliti memformulasikan fokus dari problematika yang diuraikan dibawah ini:

1. Bagaimanakah rancang bangun dari media pembelajaran Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi pada mata Pelajaran bahasa Bali kelas IV SD?
2. Bagaimanakah validitas dari media pembelajaran Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi pada mata Pelajaran bahasa Bali kelas IV SD?
3. Bagaimanakah kepraktisan dari media pembelajaran Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi pada mata Pelajaran bahasa Bali kelas IV SD?
4. Bagaimanakah keefektifan dari media pembelajaran Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi mampu meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas IV SD?

1.5 Tujuan Penelitian

Berlandaskan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka fokus pada tujuan studi pengembangan ini diuraikan dibawah ini:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi pada mata Pelajaran bahasa Bali kelas IV SD
2. Mengkaji kevalidan dari media pembelajaran Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi pada mata Pelajaran bahasa Bali kelas IV SD
3. Mengkaji kepraktisan dari media pembelajaran Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi pada mata Pelajaran bahasa Bali kelas IV SD
4. Mengkaji keefektifan dari media pembelajaran Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas IV SD.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Berlandaskan tujuan penelitian pengembangan yang telah dipaparkan, maka signifikansi dari hasil pengembangan ini diuraikan dibawah ini:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis merupakan kontribusi jangka panjang pada eskalasi teori pembelajaran. Secara teoretis, temuan studi ini berguna untuk pengembangan ilmu pendidikan yang selaras pada rancang bangun media pembelajaran Pamagra Bali lewat pendekatan gamifikasi pada mata pelajaran bahasa Bali kelas IV SD. Lewat studi ini, diproyeksikan dapat memberikan sumbangsih pemikiran serta memperluas cakrawala pengetahuan di ranah edukasi serta memperkaya literatur mengenai pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran Pamagra Bali melalui pendekatan gamifikasi diproyeksikan mampu menunjang siswa guna menginternalisasi konsep materi aksara Bali serta motivasi siswa, sehingga dapat mengeskalasi kapasitas berpikir kritis siswa.

b. Bagi Guru

Temuan studi ini dapat menjadi referensi serta kontribusi yang signifikan bagi para guru dalam upaya memproduksi media pembelajaran, khususnya media konkrit. Selain itu, studi ini akan memuat pengayaan pengetahuan bagi guru untuk merancang pembelajaran yang kreatif serta inovatif, terkhusus pada mendalami materi aksara Bali sehingga memfasilitasi guru dalam mentransfer pemahaman konsep aksara Bali yang akan terakselerasi secara optimal.

c. Bagi Sekolah

Temuan studi ini diproyeksikan menjadi alternatif eskalasi kualitas terkait perancangan proses pembelajaran memanfaatkan media pembelajaran interaktif pada masa mendatang.

d. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media pembelajaran pada studi ini diproyeksikan mampu memberikan kontribusi keilmuan baru yang bermanfaat bagi peneliti lain relevan dengan pengembangan media pembelajaran Pamagra Bali melalui pendekatan gamifikasi guna mengeskalasi minat belajar siswa SD. Di samping itu, hasil studi ini dapat dimanfaatkan sebagai referensi untuk

melaksanakan riset yang lebih komprehensif mengenai media pembelajaran konkret dengan pendekatan gamifikasi.

1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk studi ini merupakan hasil pengembangan media pembelajaran inovatif yang dinamakan Pamagra Bali (Papan Magnet aksara Bali) dengan memakai pendekatan gamifikasi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa terkait materi aksara Bali. Media ini dirancang dalam bentuk papan magnetik interaktif yang dilengkapi dengan potongan-potongan aksara Bali berbahan dasar magnet. Potongan aksara ini dapat ditempel dan disusun di atas papan oleh siswa sesuai dengan instruksi atau permainan yang sedang berlangsung. Selain papan magnet, media ini juga dilengkapi dengan kartu permainan bergambar (flashcard) yang menampilkan berbagai gambar benda, hewan, atau aktivitas yang dekat pada kehidupan keseharian siswa, serta disertai nama benda tersebut dalam Bahasa Bali. Siswa akan diminta mencocokkan gambar pada kartu dengan susunan aksara Bali yang benar di papan magnet, sehingga mereka dapat belajar mengenal, membaca, dan menulis aksara Bali secara menyenangkan dan interaktif. Pendekatan gamifikasi yang digunakan dalam media ini bertujuan guna menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menantang melalui elemen-elemen permainan seperti pengumpulan poin, tantangan, dan kerja sama tim (Putu dkk., 2021). Dengan demikian, Pamagra Bali tidak hanya menjadi media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, melainkan juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat pelestarian budaya dan bahasa daerah, khususnya aksara Bali, melalui integrasi teknologi sederhana dan pendekatan edukatif yang menyenangkan.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media pembelajaran Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi adalah sebagai berikut.

1. Papan Magnet Interaktif

Komponen utama dalam media ini adalah papan magnetik yang berfungsi sebagai tempat untuk menyusun aksara. Papan ini berukuran kurang lebih 100 cm x 50 cm dan terbuat dari bahan kayu serta triplek yang terlapisi lembaran magnet dan dilapisi dengan engsel serta stiker edukatif. Desain papan dibuat menarik dan fungsional, dengan area-area tertentu yang membagi zona bermain, zona skor, dan area penyusunan aksara.

2. Potongan aksara Bali

Potongan aksara yang disediakan dalam media ini dibuat dari bahan lembaran magnetik yang dilaminasi menggunakan karton tebal, sehingga tahan lama dan mudah ditempel pada papan. Setiap potongan memiliki ukuran sekitar 4 cm x 4 cm, dengan desain *full color* untuk membedakan antara aksara *wianjana*, aksara *swalalita*, *gantungan* dan *gempelan*, *pengangge suara*, *pengangge tengenan*, dan angka Bali. Total potongan yang tersedia berjumlah sekitar 85 buah. Potongan ini digunakan oleh siswa untuk menyusun kata atau kalimat berdasarkan instruksi dari kartu permainan, sehingga mereka dapat secara langsung mempraktikkan keterampilan mengenali dan menyusun aksara Bali.

3. Kartu Bergambar (Flashcard)

Sebagai pelengkap papan magnetik, media ini juga dilengkapi dengan sekitar 30 kartu permainan bergambar. Kartu ini berukuran sekitar 8 cm x 10 cm dan

dicetak di atas kertas art carton yang dilaminasi agar awet dan mudah dibersihkan. Setiap kartu menampilkan gambar benda atau aktivitas yang familiar bagi siswa, seperti hewan, alat sekolah, makanan tradisional, dan sebagainya. Di bagian depan kartu terdapat gambar dan nama objek dalam huruf latin, sedangkan di bagian belakang tercantum jawaban dalam aksara Bali sebagai kunci. Kartu juga dilengkapi dengan simbol level kesulitan dan poin untuk mendukung mekanisme permainan berbasis gamifikasi.

4. Mekanisme Gamifikasi

Pamagra Bali mengusung konsep gamifikasi dalam pembelajarannya, yaitu dengan menghadirkan unsur permainan seperti pengumpulan poin, level kesulitan, dan tantangan tertentu. Misalnya, siswa dapat bermain dalam mode “Tebak Kata”, “Lomba Susun Cepat”, atau “Aksara Misteri”. Setiap permainan memiliki aturan yang sederhana namun mendorong keterlibatan aktif, kerja sama tim, dan daya pikir siswa. Melalui sistem poin, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar sambil bermain, sekaligus meningkatkan daya saing dan keaktifan dalam kelas.

5. Buku Petunjuk Penggunaan

Buku petunjuk ini disusun untuk memudahkan pengguna dalam memahami dan menggunakan media pembelajaran Pamagra Bali secara optimal. Media ini merupakan alat bantu belajar berbasis gamifikasi yang dirancang untuk membantu siswa Sekolah Dasar dalam mengenal dan mempraktikkan aksara Bali dengan cara yang menyenangkan. Isi buku petunjuk mencakup tiga bagian utama, yaitu: (1) penjelasan tentang apa itu media Pamagra Bali, (2) komponen-komponen penyusun media, dan (3) aturan permainan yang dapat

diterapkan dalam pembelajaran. Panduan ini bertujuan agar pengguna tidak kesulitan saat mengoperasikan media, serta dapat menggunakannya secara efektif dan menarik dalam proses belajar mengajar.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam implementasi pembelajaran di institusi pendidikan, masih tergolong langka seorang guru ataupun entitas satuan pendidikan memproduksi serta mengaplikasikan media pembelajaran yang representatif terhadap kebutuhan siswa maupun lingkungan domestik siswa. Problem tersebut mengakibatkan siswa mengalami kendala dalam mengasimilasi informasi atau mengonstruksi paradigma materi yang diinstruksikan. Substansi yang memiliki cakupan ekstensif serta abstrak sukar dipahami pada siswa tanpa eksistensi instrumen atau media pembelajaran dalam mendesiminasikan konsep akan jadi lebih elementer. Absensinya inovasi media pembelajaran memicu pembelajaran terkesan repetitif serta bersifat konvensional pada pembelajaran Bahasa Bali. Hal tersebut berimplikasi pada degradasi antusiasme belajar siswa, yang mana siswa kurang menguasai esensi materi dan cenderung terpaksa menghafal kurikulum yang cakupannya luas. Konsekuensinya, media pembelajaran Pamagra Bali sangat krusial diproduksi guna memfasilitasi guru dalam mentransmisikan konsep materi aksara Bali lewat sintesis yang atraktif, sekaligus menunjang siswa dalam menginternalisasi materi yang diinstruksikan serta mengakselerasi minat belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan studi dan pengembangan media Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi guna meningkatkan minat belajar Bahasa Bali siswa kelas IV Sekolah Dasar ini yakni dibawah ini.

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi dijalankan pada asumsi dibawah ini.

- a. Siswa Sekolah Dasar membutuhkan media pembelajaran yang menarik serta interaktif

Pembelajaran Bahasa Bali dengan substansi aksara Bali cenderung dipresepsikan sukar serta menjemukan oleh sebagian siswa. Konsekuensinya, diperlukan instrumen yang mampu menstimulasi atensi, motivasi, serta mengikutsertakan siswa secara proaktif, sehingga proses edukasi menjadi lebih atraktif dan akomodatif untuk diinternalisasi.

- b. Pendekatan gamifikasi dapat meningkatkan belajar siswa

Penggunaan elemen permainan misalnya poin, tantangan, dan kompetisi pada pembelajaran yakini dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa. Dengan memasukkan unsur game dalam media, siswa diharapkan lebih antusias dan tidak mudah bosan belajar aksara Bali.

- c. Media pembelajaran konkret lebih sesuai untuk anak usia sekolah dasar

Untuk tahap perkembangan operasional konkret, siswa SD lebih mudah memahami konsep lewat benda nyata yang dapat disentuh dan dipindahkan secara langsung. Oleh karena itu, penggunaan media Pamagra

Bali dengan pendekatan gamifikasi dinilai sesuai dengan kebutuhan perkembangan kognitif siswa.

- d. Guru membutuhkan media yang praktis, mudah digunakan, dan fleksibel dalam berbagai konteks pembelajaran

Media ini dikembangkan dengan asumsi bahwa guru memiliki keterbatasan waktu dan sumber daya dalam menyiapkan alat bantu ajar.

Oleh karena itu, media Pamagra Bali dirancang agar siap pakai, mudah dipahami, dan dapat digunakan dalam berbagai metode pembelajaran seperti kerja kelompok, individual, maupun demonstrasi kelas.

2. Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pada pengembangan media pembelajaran Pamagra Bali dengan pendekatan gamifikasi ini ialah dibawah ini.

- a. Pengembangan ini berlandaskan pada observasi urgensi di kelas IV SD Negeri 2 Tukadmungga, sehingga instrumen yang diproduksi wajib merepresentasikan realitas di lapangan.
- b. Pengembangan media Pamagra Bali ini hanya terbatas pada materi aksara Bali pada mata Pelajaran Bahasa Bali kelas IV SD. Media ini ini menitikberatkan pada identifikasi serta konfigurasi aksara Bali. Belum menginklusikan aspek gramatikal maupun sintaksis yang lebih mendalam, sehingga fungsionalitasnya masih terspesialisasi pada fase elementer pembelajaran.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari ambiguitas interpretasi istilah yang yang diaplikasikan dalam riset ekspansi ini, maka krusial untuk memaparkan istilah terminologi dibawah ini.

1. Penelitian pengembangan merupakan domain metodologi penelitian yang diimplementasikan guna mengonstruksi suatu output spesifik layaknya media pembelajaran, prototipe, rancangan, substansi edukasi, strategi, maupun instrumen evaluasi pedagogis pada proses pembelajaran.
2. Media pembelajaran ialah instrumen yang diaplikasikan guru dalam proses pembelajaran guna mendiseminasikan informasi kepada siswa, sehingga mampu mengakselerasi stimulasi intrinsik siswa dalam menempuh edukasi.
3. Gamifikasi merepresentasikan salah satu strategi pembelajaran yang dioperasikan untuk mengeskalasi partisipasi pembelajar melalui integrasi elemen permainan ke dalam ekosistem pembelajaran.
4. Pamagra Bali merupakan media pembelajaran berwujud papan magnetik yang dikonsep guna memfasilitasi siswa Sekolah Dasar mendalami aksara Bali lewat pendekatan gamifikasi yang interaktif serta atraktif.