

BAB 1

PENDAHULUAN

Bab ini menyajikan pembahasan mengenai sepuluh hal penting, di antaranya: (1) Latar Belakang, (2) Identifikasi Masalah, (3) Pembatas Masalah, (4) Rumusan Masalah, (5) Tujuan Pengembangan, (6) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (7) Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, (8) Definisi Istilah. Uraian lebih mendalam mengenai kedelapan aspek tersebut akan dipaparkan secara sistematis sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses sistematis untuk mengembangkan potensi individu, baik secara intelektual, emosional, sosial, maupun spiritual, guna menciptakan manusia yang cerdas, berakarakter, dan berdaya saing. Pendidikan menjadi sarana untuk menanamkan nilai-nilai budaya, moral, dan kearifan lokal sejak dini, sehingga generasi muda tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga memiliki rasa cinta dan tanggung jawab terhadap budayanya. Pembelajaran muatan lokal terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap budaya daerah serta menjadi sarana pelestarian kearifan lokal di tengah arus globalisasi (Rahayu dkk., 2024).

Muatan lokal merupakan bagian dari kurikulum yang dirancang untuk mengenalkan dan memperkuat identitas budaya di lingkungan tempat tinggal peserta didik (Fajriati dkk., 2025). Melalui muatan lokal, sekolah tidak hanya menjadi tempat transfer ilmu pengetahuan umum, tetapi juga menjadi sarana pewarisan budaya lokal yang kaya akan nilai-nilai kearifan, etika, dan tradisi.

Dengan memasukkan muatan lokal ke dalam sistem pendidikan, diharapkan peserta didik dapat mengenal, memahami, dan mencintai budaya daerahnya sendiri. Selain itu, muatan lokal juga berperan dalam membentuk karakter dan jati diri anak bangsa yang berlandaskan pada nilai-nilai budaya daerahnya masing-masing.

Salah satu contoh penting muatan lokal di Bali adalah bahasa Bali, yang memiliki nilai budaya tinggi dan menjadi bagian integral dari identitas masyarakat Bali. Bahasa Bali diajarkan sebagai muatan lokal dan ditetapkan sebagai mata pelajaran wajib di seluruh wilayah Provinsi Bali. Ketentuan ini diatur dalam Peraturan Gubernur Bali Nomor 20 Tahun 2013 tentang Penggunaan Bahasa, Aksara, dan Sastra Daerah Bali pada Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. Dalam regulasi tersebut, dialokasikan waktu pembelajaran bahasa Bali selama dua jam pelajaran setiap minggu sebagai upaya pelestarian bahasa daerah serta penguatan identitas dan budaya lokal dalam dunia pendidikan.

Pembelajaran bahasa Bali di sekolah diharapkan mampu menumbuhkan kesadaran peserta didik akan pentingnya menjaga dan melestarikan bahasa daerah sebagai bagian dari warisan budaya. Dalam konteks ini, pembelajaran bahasa Bali tidak hanya berfungsi sebagai transfer pengetahuan linguistik, tetapi juga sebagai langkah strategis untuk mencegah kepunahan bahasa daerah di tengah derasnya arus globalisasi dan modernisasi. Pendidikan bahasa Bali, khususnya pada tingkat Sekolah Dasar, diharapkan dapat menjadi sarana strategis dalam menanamkan nilai-nilai budaya lokal dan memperkuat identitas kultural generasi muda sejak dini (Susiani, 2021).

Bahasa Bali memiliki dua fungsi utama, yakni sebagai bahasa lisan dan bahasa tulisan. Dalam bentuk lisan, bahasa ini digunakan sebagai bahasa pertama dan juga sebagai identitas daerah. Sementara itu, dalam bentuk tulisan, bahasa Bali diturunkan melalui sistem aksara tradisional yang dikenal sebagai aksara Bali (Suweta, 2021). Aksara Bali bukan hanya sekadar sistem penulisan, tetapi juga merupakan simbol budaya yang mencerminkan identitas masyarakat Bali. Dalam konteks budaya Bali, aksara Bali digunakan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, antara lain dalam pelaksanaan upacara keagamaan, pertunjukan seni, serta pendokumentasian warisan budaya. Penggunaan bahasa dan aksara Bali dalam konteks ini memperkuat posisinya sebagai simbol identitas budaya Bali yang khas. Pelestarian dan pengembangan bahasa dan aksara Bali sangat penting untuk menjaga keberlanjutan identitas budaya Bali.

Namun, globalisasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam cara masyarakat berkomunikasi dan mengakses informasi. Kondisi seperti ini secara perlahan dapat menyebabkan memudarnya dan bahkan hilangnya keberagaman budaya yang dimiliki oleh setiap daerah di Indonesia (Hartatik & Pratikno, 2023). Di tengah kemajuan teknologi, Bahasa dan aksara Bali mengalami tantangan serius dalam hal eksistensi dan keberlanjutan penggunaannya. Bahasa dan aksara Bali, yang merupakan salah satu identitas budaya Bali, kini semakin jarang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, bahkan oleh generasi muda Bali sendiri (Brahmandika & Sugiarka, 2024). Kondisi ini diperparah oleh dominasi bahasa nasional dan asing akibat globalisasi, yang menyebabkan bahasa dan aksara Bali semakin kehilangan relevansinya dalam

kehidupan modern. Dampak dari fenomena tersebut juga tercermin dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Bali di tingkat sekolah dasar.

Pembelajaran bahasa Bali di sekolah hingga saat ini masih belum berjalan secara maksimal. Kemampuan siswa dalam memahami materi bahasa Bali pun masih tergolong rendah. Hal ini sejalan dengan temuan Dewi (2022) yang menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran bahasa Bali di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya sumber belajar yang menarik. Sementara itu, Purnami dkk. (2024) juga menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Bali kurang adaptif terhadap perkembangan zaman, sehingga materinya kurang relevan dan menarik bagi siswa.

Masalah serupa juga terjadi di SDN 2 Ayunan. Berdasarkan hasil wawancara dilakukan pada tanggal 10 Maret 2025 dengan Ibu Ida Ayu Made Sucini, S.Pd selaku wali kelas III di SDN 2 Ayunan, menyatakan bahwa terdapat kendala dalam pembelajaran bahasa Bali khususnya materi Aksara Bali. Siswa kurang fokus dan kesulitan memahami konsep dan menghafal bentuk-bentuk aksara Bali (aksara *wianjana*, *pangangge suara*, dan *pangangge tengenan*). Beberapa siswa masih menunjukkan miskonsepsi dalam mengidentifikasi nama-nama aksara Bali, terutama dalam membedakan bentuk dan sebutan aksara *wianjana*. Selain itu, siswa juga sering mengalami kekeliruan dalam penggunaan *pangangge suara* dan *pangangge tengenan*. Kesulitan-kesulitan tersebut menghambat pemahaman siswa secara menyeluruh terhadap materi dan menyebabkan rendahnya kemampuan mereka dalam menggunakan aksara Bali secara tepat. Fenomena tersebut berdampak langsung pada rendahnya hasil belajar siswa dalam muatan lokal Bahasa Bali.

Pada muatan lokal Bahasa Bali, khususnya materi aksara Bali, hasil belajar dari 20 siswa kelas III menunjukkan bahwa nilai siswa berkisar antara 35 hingga 88. Secara lebih rinci, deskripsi frekuensi dan persentase hasil belajar tersebut disajikan pada Tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1
Hasil Belajar Bahasa Bali Materi Aksara Bali

No	Kategori	Persentase Penguasaan	Banyak Siswa	Persentase %
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
1	Sangat Baik	90 - 100	0	0,00%
2	Baik	80 - 89	5	25,00%
3	Cukup	65 - 79	1	5,00%
4	Kurang	40 - 64	13	65,00%
5	Sangat Kurang	00 - 39	1	5,00%
Total			20 Siswa	100,00%

(Sumber: wawancara dengan wali kelas III SDN 2 Ayunan)

Berdasarkan Tabel 1.1, sebanyak 5 siswa mencapai kategori baik, 1 siswa kategori cukup, 13 siswa kategori kurang, dan 1 siswa kategori sangat kurang. Rata-rata hasil belajar bahasa Bali yang diperoleh siswa adalah 61. Berdasarkan konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala 5, nilai tersebut termasuk kategori kurang (Agung dkk., 2022). Hasil tersebut menunjukkan bahwa pencapaian belajar siswa masih berada di bawah standar yang diharapkan. Target keberhasilan pembelajaran menetapkan bahwa minimal 80% siswa mencapai kategori “Baik” agar penguasaan materi optimal. Namun, sebagian besar siswa masih berada pada kategori kurang, sehingga tujuan pembelajaran pada muatan lokal Bahasa Bali materi aksara Bali belum tercapai secara maksimal.

Rendahnya hasil belajar siswa dalam materi aksara Bali disebabkan oleh beberapa faktor yaitu pertama, penggunaan metode pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa

melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya partisipasi, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Kedua, dominasi penggunaan buku paket dan media konvensional seperti papan aksara Bali yang belum mampu merangsang aktivitas belajar secara optimal. Proses pembelajaran menjadi kurang efektif ketika guru tidak menerapkan variasi dalam kegiatan belajar, karena hal ini dapat menyebabkan suasana kelas monoton dan kurang menarik bagi siswa (Wirantini dkk., 2022). Ketiga, guru belum pernah memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran karena keterbatasan kemampuan dalam merancang media yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Padahal, penggunaan media pembelajaran interaktif memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menghadirkan suasana belajar yang menarik, relevan, dan efisien (Hasani dkk., 2025). Berdasarkan situasi tersebut berdampak langsung pada rendahnya capaian hasil belajar siswa, terutama dalam memahami dan menguasai materi aksara Bali.

Apabila permasalahan ini tidak segera ditangani, peserta didik berisiko menghadapi hambatan yang lebih besar dalam memahami bentuk aksara Bali yang lebih kompleks di jenjang pendidikan selanjutnya. Materi aksara Bali yang diajarkan di kelas III masih berada pada tahap pengenalan, yaitu mencakup aksara *wianjana*, *pangangge suara*, dan *pangangge tengenan*, yang merupakan elemen dasar dalam sistem penulisan aksara Bali. Pemahaman terhadap aspek-aspek dasar ini sangat penting sebagai fondasi konseptual sebelum siswa melanjutkan ke tingkat pembelajaran aksara Bali yang lebih lanjut (Rudiarta & Dyatmika, 2022).

Berdasarkan permasalahan tersebut salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa dalam muatan lokal Bahasa Bali, khususnya pada materi aksara Bali adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang inovatif berupa multimedia interaktif aksara Bali. Multimedia interaktif yang menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, video, dan kuis interaktif secara terpadu mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran, serta menghubungkan konsep abstrak dengan realitas konkret (Devi & Wiarta, 2024). Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dan hasil belajar melalui pembelajaran aktif (Depita, 2024). Selain itu multimedia interaktif juga memberikan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa sehingga memudahkan pemahaman materi (Rahmadhani dkk., 2022). Khususnya dalam pembelajaran aksara Bali, multimedia interaktif sangat potensial untuk memvisualisasikan bentuk aksara secara menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Hasri dkk., 2023).

Penggunaan media pembelajaran memerlukan landasan yang tepat agar proses belajar menjadi efektif dan bermakna. Salah satu landasan yang dinilai relevan dan efektif adalah *local genius*, yang mengaitkan materi ajar dengan konteks budaya lokal siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual (Ngindana dkk., 2024). *Local genius* merupakan kecerdasan budaya lokal yang lahir dari pengalaman, kreativitas, dan nilai-nilai khas masyarakat suatu daerah (Syaifullah dkk., 2024). *Local genius* ini dapat dijadikan fondasi dalam merancang pembelajaran bermakna dengan menghubungkan materi dengan kecerdasan lokal

siswa (Istiningsih dkk., 2024). Dengan demikian, siswa dapat memahami konsep pembelajaran dalam konteks yang relevan dengan kehidupan mereka sehingga dapat memperkuat keterkaitan antara pengetahuan yang dipelajari dengan pengalaman budaya mereka. Integrasi *local genius* ke dalam media pembelajaran digital juga menjadi langkah strategis dalam melestarikan budaya lokal di era digital.

Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Bramasta dkk., 2022), telah mengembangkan multimedia interaktif *Mesari* berbasis kearifan lokal untuk pembelajaran aksara Bali pada jenjang SMP, khususnya kelas VII. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa multimedia interaktif mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Wardani & Suniasih, 2022) mengembangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal, yaitu *E-LKPD* interaktif untuk materi aksara Bali di kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menunjukkan bahwa media yang berlandaskan budaya lokal berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Merujuk pada penelitian sebelumnya, penelitian ini memiliki unsur kebaruan, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif yang berlandaskan *local genius* pada materi aksara Bali di kelas III sekolah dasar, yang sebelumnya belum pernah dikembangkan. Pengembangan ini ditujukan sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap aksara Bali. Pembelajaran aksara Bali dapat dilakukan secara lebih efektif dan menarik melalui integrasi media visual, audio, serta narasi budaya lokal (Bramasta dkk., 2022). Media ini dirancang tidak hanya untuk memfasilitasi proses belajar melalui

penyampaian materi secara visual dan interaktif, tetapi juga untuk meningkatkan pemahaman dan pengenalan terhadap aksara Bali secara modern dan kontekstual dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal.

Dalam penelitian ini, materi aksara Bali akan dikemas secara modern dan kontekstual dengan mengintegrasikan unsur budaya lokal Bali melalui penggunaan media modern berupa multimedia interaktif. Meskipun disajikan dengan teknologi yang inovatif, pengembangan media ini tetap menekankan dan mengedepankan nilai-nilai budaya Bali, sehingga peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif terkait aksara Bali, tetapi juga mampu menginternalisasi budaya lokal yang melekat pada setiap materi yang disajikan. Budaya lokal yang akan dikemas dalam media ini adalah tradisi *Tumpek Kandang*. *Tumpek Kandang* merupakan salah satu upacara adat dalam tradisi Hindu di Bali yang ditujukan sebagai bentuk sesembahan atau penghormatan terhadap binatang peliharaan dan ternak (Arta dkk., 2025). Pemilihan tradisi *Tumpek Kandang* didasarkan pada relevansinya dengan materi nyurat aksara Bali nama-nama binatang.

Multimedia interaktif akan disajikan dalam bentuk *website* yang dilengkapi berbagai *icon* menu seperti tujuan pembelajaran, materi, kuis aksara Bali, dan profil pengembang. Seluruh fitur tersebut dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, bermakna, dan kontekstual, sehingga diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam muatan lokal Bahasa Bali, khususnya pada materi aksara Bali. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif, modern dan kontekstual, seperti multimedia interaktif berlandaskan *local genius*, untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam materi aksara Bali. Sebagai tindak lanjut dari permasalahan

yang telah diidentifikasi, maka dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran yang berfokus pada "Pengembangan Multimedia Interaktif Aksara Bali Berlandaskan *Local genius* pada Muatan Lokal Bahasa Bali Kelas III Sekolah Dasar."

1.2 Indentifikasi Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang yang telah disampaikan, dapat diidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa pada muatan lokal Bahasa Bali, khususnya pada materi aksara Bali, sebagai berikut:

- 1) Siswa kesulitan memahami konsep dan menghafal bentuk-bentuk aksara Bali (aksara *wianjana*, *pangangge suara*, dan *pangangge tengenan*).
- 2) Metode pembelajaran masih didominasi oleh komunikasi satu arah, dengan guru sebagai pusat informasi tanpa melibatkan partisipasi aktif siswa. Hal tersebut menyebabkan suasana kelas monoton dan kurang menarik bagi siswa.
- 3) Media pembelajaran yang digunakan masih konvensional, seperti papan aksara Bali, belum mampu menstimulasi aktivitas belajar siswa secara optimal.
- 4) Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik dan tidak mampu memfasilitasi gaya belajar siswa yang beragam.
- 5) Keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran aksara Bali yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran bahasa Bali.

- 6) Rata-rata hasil belajar bahasa Bali hanya mencapai 61, yang belum mencapai ketuntasan. Khususnya pada muatan lokal Bahasa Bali materi aksara Bali di kelas III SDN 2 Ayunan, pencapaian hasil belajar siswa masih tergolong kurang berdasarkan Pedoman Acuan Penilaian (PAP) Skala 5.

1.3 Pembatas Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang serta identifikasi permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, terdapat berbagai persoalan yang cukup kompleks dalam proses pembelajaran bahasa Bali, khususnya pada materi aksara Bali. Oleh karena itu, untuk menjaga fokus penelitian serta arah pengembangan media pembelajaran agar tetap terarah dan tidak menyimpang dari tujuan utama, perlu dilakukan pembatasan ruang lingkup kajian. Penelitian ini difokuskan pada upaya penanganan masalah rendahnya hasil belajar peserta didik serta pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif aksara Bali yang berlandaskan *local genius*. Media tersebut akan diuji coba pada peserta didik kelas III di SD No.2 Ayunan untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif pada muatan lokal Bahasa Bali, khususnya materi aksara Bali.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi serta batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimana rancang bangun multimedia interaktif aksara Bali berlandaskan *local genius* pada muatan lokal Bahasa Bali kelas III SDN 2 Ayunan?

- 2) Bagaimana kelayakan multimedia interaktif aksara Bali berlandaskan *local genius* pada muatan lokal Bahasa Bali kelas III SDN 2 Ayunan, ditinjau dari ahli isi materi, ahli desain, dan ahli media?
- 3) Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif aksara Bali berlandaskan *local genius* pada muatan lokal Bahasa Bali kelas III SDN 2 Ayunan, ditinjau uji coba perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kepraktisan guru?
- 4) Bagaimana efektivitas multimedia interaktif aksara Bali berlandaskan *local genius* pada muatan lokal Bahasa Bali kelas III SDN 2 Ayunan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Untuk mendeskripsi rancang bangun multimedia interaktif aksara Bali berlandaskan *local genius* pada muatan lokal Bahasa Bali kelas III SDN 2 Ayunan.
- 2) Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif aksara Bali berlandaskan *local genius* pada muatan lokal Bahasa Bali kelas III SDN 2 Ayunan, ditinjau dari ahli isi materi, ahli desain, dan ahli media.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif aksara Bali berlandaskan *local genius* pada muatan lokal Bahasa Bali kelas III SDN 2 Ayunan, ditinjau uji coba perorangan, uji kelompok kecil, dan uji kepraktisan guru.
- 4) Untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif aksara Bali berlandaskan *local genius* pada muatan lokal Bahasa Bali kelas III SDN 2 Ayunan.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini merupakan studi pengembangan media pembelajaran yang berfokus pada pembuatan multimedia interaktif aksara Bali berlandaskan *local genius* dalam muatan lokal Bahasa Bali, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III di SDN 2 Ayunan. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk *website* interaktif yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran pada muatan lokal Bahasa Bali di kelas III sekolah dasar. Media ini dapat diakses melalui berbagai perangkat digital, seperti laptop, tablet, maupun *smartphone*. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Word*, *Canva Editor*, *Capcut Editor*, dan *Catatan.*, yang mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, termasuk teks, gambar, audio, video, dan animasi. Elemen-elemen tersebut disusun secara terpadu untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, kontekstual, dan menyenangkan. Melalui media ini, siswa diajak berinteraksi secara aktif guna meningkatkan pemahaman terhadap materi aksara Bali, terutama pada aksara *wianjana*, *pangangge suara*, dan *pangangge tengenan*, dalam konteks penulisan nama-nama hewan dalam bahasa Bali.
- 2) Multimedia interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini mengintegrasikan *local genius* melalui tradisi *Tumpek Kandang*, yang merefleksikan nilai kasih sayang dan penghormatan terhadap hewan peliharaan. Materi aksara *wianjana*, *pangangge suara*, dan *pangangge tengenan* dikaitkan secara kontekstual dengan nama-nama hewan dalam

tradisi *Tumpek Kandang*, seperti *celeng*, *siyap*, *kedis*, *lipi*, yang ditulis menggunakan aksara Bali. Melalui landasan ini, peserta didik tidak hanya belajar keterampilan menulis aksara secara teknis, tetapi juga memahami nilai-nilai budaya lokal, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan bermakna.

3) Multimedia interaktif aksara Bali terdiri dari beberapa *icon* menu, sebagai berikut.

- a) Menu Utama : pada multimedia interaktif aksara Bali berlandaskan *local genius* disajikan pada halaman awal sebagai pusat navigasi bagi pengguna. Menu ini memuat beberapa pilihan utama, yaitu petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, materi, kuis aksara Bali, serta profil pengembang.
- b) Petunjuk Penggunaan: menyediakan panduan penggunaan media, sehingga siswa dan guru dapat memahami alur dan cara memanfaatkan setiap fitur secara optimal. Petunjuk disajikan melalui elemen teks, gambar, dan ikon navigasi sehingga pengguna dapat memahami alur penggunaan media secara jelas.
- c) Capaian dan Tujuan Pembelajaran: bagian ini memuat capaian dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai siswa setelah menggunakan multimedia interaktif aksara Bali.
- d) *Malajah* Aksara Bali (Materi): berisi materi pokok berupa aksara *wianjana*, *pangangge suara*, dan *pangangge tengenan*. Seluruh materi dikaitkan secara kontekstual dengan kosa kata nama-nama binatang yang relevan dengan tradisi *Tumpek Kandang*, sehingga menciptakan

pengalaman belajar yang bermakna dan berlandaskan *local genius*. Materi disajikan melalui berbagai elemen multimedia interaktif, seperti teks, gambar, audio pengucapan aksara Bali, video tutorial penulisan, dan animasi untuk membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

- e) Kuis Aksara Bali: menyediakan fitur permainan edukatif berupa aktivitas menyusun aksara Bali yang bertujuan untuk memperkuat daya ingat, meningkatkan partisipasi aktif, dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kuis dilengkapi dengan elemen interaktif berupa tombol navigasi, gambar, audio, dan umpan Balik langsung sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.
- f) Profil Pengembang: menampilkan informasi singkat mengenai pengembang media pembelajaran, sebagai bentuk transparansi akademik serta apresiasi terhadap kontribusi dalam inovasi pembelajaran.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif aksara Bali yang berlandaskan *local genius*, dengan memperhatikan asumsi dan keterbatasan, sebagai berikut.

1) Asumsi Pengembangan

- a) Siswa sudah memiliki keterampilan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital seperti laptop, tablet, atau *smartphone*, yang saat ini telah menjadi hal yang umum di kalangan peserta didik.

- b) *Local genius*, khususnya tradisi *Tumpek Kandang*, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan memperkuat pemahaman mereka tentang materi aksara Bali melalui konteks budaya yang relevan.
 - c) Guru memiliki pemahaman dasar mengenai konsep *local genius*, khususnya tradisi *Tumpek Kandang*.
 - d) Sekolah memiliki fasilitas teknologi yang memadai seperti laptop dan akses internet yang cukup untuk mendukung penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran.
 - e) Multimedia interaktif dapat menarik perhatian siswa karena menyajikan materi pembelajaran secara menarik, variatif, dan sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa.
- 2) Keterbatasan Pengembangan
- a) Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan fokus pada pemenuhan kebutuhan belajar peserta didik kelas III di SDN 2 Ayunan. Oleh karena itu, produk media pembelajaran berupa multimedia interaktif aksara Bali yang dikembangkan memiliki ruang lingkup terbatas, baik dari segi materi maupun sasaran pengguna. Materi yang disajikan hanya mencakup pengenalan tiga komponen dasar dalam pembelajaran aksara Bali, yaitu aksara *wianjana*, *pangangge suara*, dan *pangangge tengenan*, kemudian diintegrasikan dalam konteks penulisan aksara Bali nama-nama hewan yang berkaitan dengan tradisi *Tumpek Kandang*. Keterbatasannya menyebabkan media ini belum dapat diterapkan secara menyeluruh pada jenjang kelas lainnya maupun pada cakupan materi aksara Bali yang lebih kompleks. Dengan demikian,

penggunaannya masih terbatas pada konteks pembelajaran Bahasa Bali untuk kelas III SD.

1.8 Definisi Istilah

Guna menghindari kesalahan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, perlu disampaikan definisi istilah yang digunakan dalam proses pengembangan sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk merancang dan menghasilkan suatu produk atau solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tertentu, sekaligus menguji kebermanfaatan serta efektivitasnya dalam situasi nyata. Tujuannya adalah untuk mengintegrasikan teori ke dalam praktik guna menciptakan inovasi yang dapat memberikan kontribusi positif dalam bidang pendidikan dan proses pembelajaran.
- 2) Multimedia adalah pemanfaatan beragam jenis media seperti teks, visual, audio, animasi, dan video yang dikombinasikan dalam satu kesatuan guna menyampaikan informasi secara dinamis dan interaktif. Dalam ranah pembelajaran, penggunaan multimedia bertujuan untuk mendorong keterlibatan aktif siswa melalui stimulasi multisensorik, sehingga membantu memperkuat pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan.
- 3) *Local genius* merupakan representasi dari warisan budaya lokal yang mengandung unsur kearifan, etika, norma sosial, serta nilai-nilai luhur yang tumbuh dan berkembang dalam suatu masyarakat secara turun-temurun. *Local genius* ini berfungsi sebagai landasan filosofis dan pedoman praktis

dalam menjalani kehidupan sehari-hari, terutama dalam merespons berbagai tantangan dan dinamika perubahan zaman yang terus berkembang.

- 4) Muatan lokal Bahasa Bali merupakan salah satu bentuk muatan lokal yang diselenggarakan pada jenjang pendidikan dasar di Provinsi Bali, yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi peserta didik dalam berbahasa dan menulis aksara Bali, sekaligus menanamkan pemahaman terhadap nilai-nilai budaya, adat, dan tradisi lokal. Pembelajaran ini tidak hanya menekankan pada aspek kebahasaan semata, melainkan juga diarahkan sebagai sarana pelestarian identitas budaya daerah melalui internalisasi nilai-nilai luhur budaya Bali sejak usia dini.
- 5) Aksara Bali merupakan bentuk sistem penulisan tradisional yang digunakan oleh masyarakat Bali dalam merepresentasikan bahasa daerah seperti bahasa Bali, Kawi, serta Sanskerta. Dalam konteks pendidikan formal di Bali, aksara ini telah menjadi bagian integral dari kurikulum muatan lokal sejak jenjang sekolah dasar. Pengajaran aksara Bali bertujuan untuk menjaga kelestarian warisan budaya daerah sekaligus menanamkan nilai-nilai kecerdasan lokal kepada peserta didik sejak usia dini.