

Implementasi Multimedia Interaktif dalam Pengenalan Lengkara Bahasa Bali di SDN 1 Kuku, Kerambitan

I Ketut Sutarwiyasa^{1*}, I Gusti Made Aryadi², I Kadek Dwi Merta Yasa³, Gusti Ayu Made Sukma Dewi⁴

^{1,2,3,4} Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Bali

¹ sutardesign@instiki.ac.id*, ² aryapetandakan@gmail.com, ³ dwi_mertayasa@gmail.com, ⁴ ayu_sukmadewi@gmail.com

INFO ARTIKEL

Article history:
Received Juni 2026
Published Juni 2026

ABSTRAK

Bahasa Bali merupakan salah satu warisan budaya daerah yang memiliki nilai filosofis dan sosial yang penting untuk dilestarikan melalui pendidikan formal. Namun, pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi Lengkara Bahasa Bali masih tergolong rendah karena metode pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional dan kurang didukung oleh media pembelajaran yang menarik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SDN 1 Kuku, Kerambitan terhadap Lengkara Bahasa Bali melalui penerapan multimedia interaktif berbasis desktop. Aplikasi yang dikembangkan mengintegrasikan berbagai unsur multimedia, seperti teks, gambar, audio, animasi, dan latihan interaktif, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif, menarik, dan menyenangkan. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, sosialisasi, implementasi, dan evaluasi. Implementasi dilakukan melalui penggunaan aplikasi dalam proses pembelajaran di kelas dengan pendampingan guru dan tim pelaksana. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif mampu meningkatkan minat belajar, partisipasi, dan pemahaman siswa terhadap materi lengkara. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran serta mendukung pelestarian Bahasa Bali melalui media digital yang sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Lengkara Bahasa Bali, Teknologi Pembelajaran.

ABSTRACT

Balinese language is an important cultural heritage that carries significant philosophical and social values and should be preserved through formal education. However, elementary school students' understanding of Lengkara (Balinese sentence structure) remains relatively low due to the use of conventional teaching methods and the lack of engaging learning media. This community service program aimed to improve students' understanding of Balinese Lengkara at SDN 1 Kuku, Kerambitan through the implementation of desktop-based interactive multimedia. The developed application integrates various multimedia elements, including text, images, audio, animations, and interactive exercises, to create a more engaging, enjoyable, and effective learning experience. The program was carried out

through four stages: preparation, socialization, implementation, and evaluation. During the implementation stage, the application was utilized in classroom learning activities with assistance from teachers and the project team. The results indicated that the use of interactive multimedia increased students' learning interest, participation, and comprehension of Lengkara concepts. Furthermore, the program enhanced teachers' ability to integrate technology into the learning process and supported the preservation of the Balinese language through the use of digital educational media aligned with current technological developments.

Keywords: Interactive Multimedia, Balinese Lengkara, Educational Technology.

©2026 Authors. Licensed Under [CC-BY-NC-SA 4.0](#)

1. Pendahuluan

Bahasa Bali merupakan salah satu warisan budaya daerah yang memiliki nilai filosofis, sosial, dan edukatif yang penting untuk dilestarikan melalui pendidikan formal. Namun, di kalangan generasi muda, khususnya siswa sekolah dasar, kemampuan memahami tata bahasa Bali atau lengkara masih tergolong rendah. Kondisi ini disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga kurang mampu meningkatkan partisipasi serta motivasi belajar siswa (Adnyana, 2022). Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Kuku, Kerambitan, sekolah membutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat membantu guru meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Lengkara Bahasa Bali.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Aditama (2023) menyatakan bahwa aplikasi pembelajaran Bahasa Bali berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan minat belajar serta mempermudah siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Selain itu, Yusuf et al. (2024) menjelaskan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan untuk pembelajaran bahasa daerah memiliki tingkat validitas dan efektivitas yang tinggi dalam membantu pemahaman konsep bahasa. Sebagai upaya mengatasi permasalahan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan multimedia interaktif berbasis desktop sebagai media pembelajaran Lengkara Bahasa Bali bagi siswa SDN 1 Kuku. Aplikasi ini dirancang dengan mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti teks, gambar, audio, animasi, dan latihan interaktif sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Penggunaan media digital yang mengangkat unsur budaya lokal juga dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat kecintaan terhadap budaya daerah (Lestari, 2025).

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, sosialisasi, implementasi, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi pengembangan aplikasi dan penyusunan materi pembelajaran. Selanjutnya dilakukan sosialisasi kepada guru dan siswa mengenai manfaat penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Bali. Pada tahap implementasi, siswa menggunakan aplikasi secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan pendampingan tim pelaksana. Tahap terakhir

berupa evaluasi untuk mengukur efektivitas media terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai lengkara Bahasa Bali.

Aplikasi multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki beberapa fitur utama, antara lain materi dasar Lengkara Bahasa Bali yang mencakup unsur subjek, predikat, objek, dan keterangan, latihan interaktif dengan sistem penilaian otomatis, audio pelafalan Bahasa Bali, serta tampilan visual yang menarik dengan ilustrasi budaya Bali. Aplikasi ini juga dapat dijalankan tanpa koneksi internet sehingga memudahkan penggunaannya di lingkungan sekolah. Melalui penerapan multimedia interaktif berbasis desktop ini diharapkan terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi lengkara, meningkatnya minat belajar Bahasa Bali, serta bertambahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini menjadi salah satu bentuk upaya pelestarian Bahasa Bali melalui pemanfaatan teknologi digital yang sesuai dengan perkembangan zaman. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan terbukti mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif terhadap kebutuhan peserta didik di era digital (Harahap & Situmorang, 2023).

2. Metode Pelaksanaan

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi Lengkara Bahasa Bali serta keterbatasan media pembelajaran yang interaktif, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu persiapan, sosialisasi, implementasi, dan evaluasi. Setiap tahapan dirancang untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran Bahasa Bali melalui pemanfaatan multimedia interaktif berbasis desktop.

a. Tahap Persiapan

Kegiatan diawali dengan koordinasi bersama pihak SDN 1 Kukuh, Kerambitan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran Bahasa Bali di sekolah. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan materi ajar Lengkara Bahasa Bali, penyusunan skenario pembelajaran, serta pengembangan aplikasi multimedia interaktif berbasis desktop yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Selain itu, tim pelaksana juga melakukan pengujian aplikasi untuk memastikan seluruh fitur dapat berjalan dengan baik sebelum diterapkan kepada siswa.

b. Tahap Sosialisasi

Tahap sosialisasi dilakukan kepada guru dan siswa sebagai pengguna utama aplikasi. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai manfaat penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Bali serta memperkenalkan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi. Guru dan siswa diberikan penjelasan mengenai cara mengoperasikan aplikasi, mengakses materi pembelajaran, serta memanfaatkan fitur latihan interaktif yang tersedia.

c. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi, aplikasi multimedia interaktif digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Tim pelaksana mendampingi guru dan siswa selama kegiatan berlangsung untuk memastikan penggunaan aplikasi berjalan secara optimal. Materi yang disampaikan meliputi konsep dasar Lengkara Bahasa Bali, seperti subjek, predikat, objek, dan keterangan. Pembelajaran didukung dengan fitur audio, gambar, animasi, serta latihan interaktif yang dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa

dalam proses belajar. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

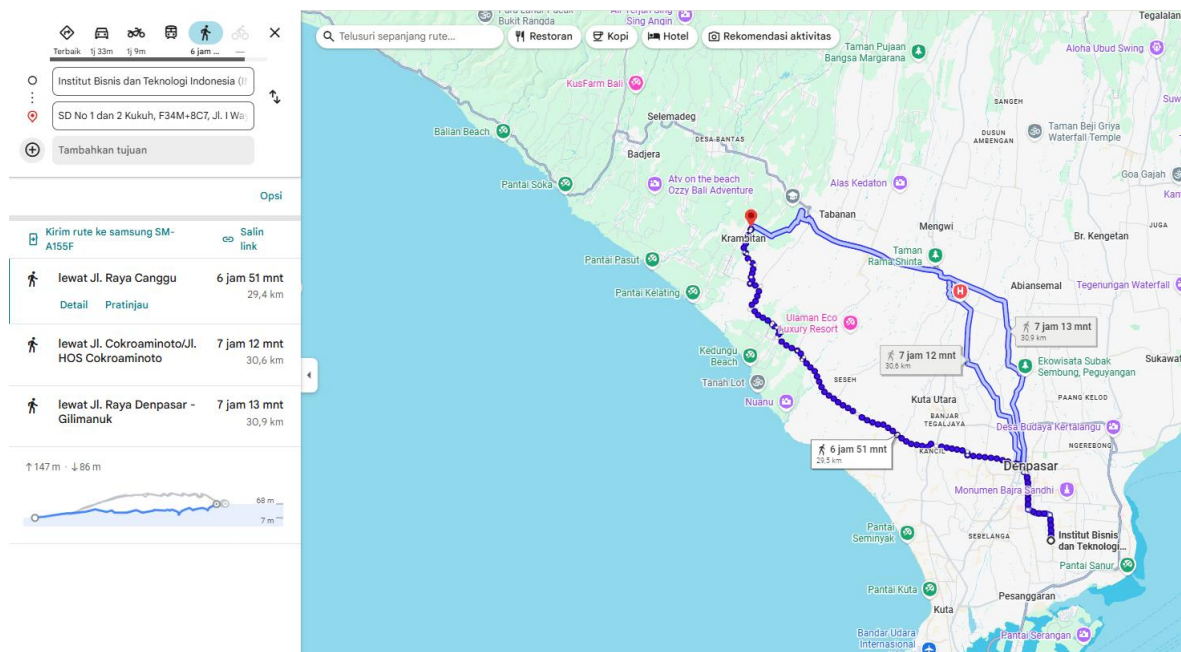
d. Tahap Evaluasi dan Pelaporan

Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai Lengkara Bahasa Bali. Kegiatan evaluasi dilakukan melalui observasi selama proses pembelajaran, penyebaran kuesioner kepada guru dan siswa, serta analisis hasil latihan yang terdapat dalam aplikasi. Data yang diperoleh digunakan untuk menilai tingkat pemahaman siswa, minat belajar, serta kemudahan penggunaan media pembelajaran. Hasil evaluasi kemudian disusun dalam bentuk laporan kegiatan sebagai bahan rekomendasi untuk pengembangan dan keberlanjutan penggunaan media pembelajaran interaktif di SDN 1 Kukuh, Kerambitan.

Berdasarkan pelaksanaan program ini, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap Lengkara Bahasa Bali, meningkatnya motivasi belajar, serta bertambahnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan efektif. (Adnyana, 2022; Aditama, 2023; Yusuf et al., 2024).

e. Realisasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat

- 1) Lokasi Kegiatan: SDN 1 Kukuh, Kec. Kerambitan, Kab. Tabanan, Provinsi Bali.



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan

Sumber: Penulis, 2026

- 2) Waktu Pelaksanaan: Program berlangsung selama 5 bulan, dimulai pada September 2025 hingga Januari 2026. Jadwal kegiatan mencakup tahap persiapan (7 hari), tahap sosialisasi (2 hari), tahap implementasi (3 bulan), dan tahap evaluasi dan pelaporan (1 bulan).
- 3) Tim Pengabdian: Tim terdiri dari dosen tetap INSTIKI dengan keahlian di bidang desain komunikasi visual, dan teknologi tepat guna. Mahasiswa dari program studi Desain Komunikasi Visual dan program studi Bisnis Digital juga dilibatkan sebagai asisten pelatihan dan dokumentasi kegiatan.

3. Hasil dan Pembahasan

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN 1 Kukuh, Kerambitan dengan tujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Lengkar Bahasa Bali melalui penerapan multimedia interaktif berbasis desktop. Kegiatan dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu persiapan, sosialisasi, implementasi, dan evaluasi. Secara umum, hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa, kemudahan pemahaman materi, serta peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

a) Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak SDN 1 Kukuh, Kerambitan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran Bahasa Bali, khususnya pada materi lengkar. Berdasarkan hasil diskusi dengan guru, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami struktur kalimat Bahasa Bali karena metode pembelajaran yang digunakan masih didominasi ceramah dan penggunaan buku teks. Selain itu, ketersediaan media pembelajaran interaktif masih sangat terbatas.



Gambar 2. Kegiatan Persiapan

Sumber: Penulis, 2025

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan pengumpulan materi ajar, penyusunan alur pembelajaran, serta pengembangan aplikasi multimedia interaktif berbasis desktop yang memuat materi, audio pelafalan, ilustrasi visual, dan latihan interaktif. Aplikasi dirancang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga memiliki tampilan yang menarik dan mudah digunakan.

b) Tahap Sosialisasi

Tahap sosialisasi dilakukan kepada guru dan siswa sebagai pengguna utama aplikasi. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan manfaat multimedia interaktif dalam pembelajaran Bahasa Bali sekaligus memberikan pemahaman mengenai cara penggunaan aplikasi. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Guru menyampaikan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif pembelajaran yang lebih menarik dibandingkan metode konvensional. Sementara itu, siswa terlihat tertarik dengan tampilan visual, animasi, dan audio yang terdapat dalam aplikasi.

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum pernah menggunakan media pembelajaran Bahasa Bali yang mengintegrasikan unsur multimedia secara lengkap. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi menjadi langkah awal yang penting dalam meningkatkan kesiapan siswa dan guru sebelum pelaksanaan pembelajaran menggunakan aplikasi.



Gambar 3. Kegiatan Sosialisasi di SDN 1 Kukuh

Sumber: Penulis, 2026

c) Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan inti dari kegiatan pengabdian. Pada tahap ini, aplikasi multimedia interaktif digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran Lengcara Bahasa Bali di kelas. Materi yang diberikan meliputi pengenalan unsur-unsur kalimat Bahasa Bali seperti subjek, predikat, objek, dan keterangan. Penggunaan multimedia interaktif membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Fitur audio

membantu siswa memahami pelafalan Bahasa Bali yang benar, sedangkan latihan interaktif memungkinkan siswa menguji pemahaman mereka secara langsung. Selain itu, sistem umpan balik otomatis yang tersedia dalam aplikasi membantu siswa mengetahui kesalahan dan memperbaiki jawabannya secara mandiri.

Selama proses implementasi, guru berperan sebagai fasilitator yang mendampingi siswa dalam menggunakan aplikasi. Interaksi antara guru dan siswa menjadi lebih dinamis karena pembelajaran tidak hanya berpusat pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan aktivitas eksplorasi melalui media digital. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas, siswa menunjukkan peningkatan partisipasi selama pembelajaran. Mereka lebih aktif bertanya, menjawab pertanyaan, serta terlibat dalam latihan yang diberikan melalui aplikasi.



Gambar 4. Kegiatan Implementasi Multimedia Interaktif di SDN 1 Kuku

Sumber: Penulis, 2026

d) Tahap Evaluasi dan Pelaporan

Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi, pengisian kuesioner, serta analisis hasil latihan yang terdapat dalam aplikasi. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui efektivitas multimedia interaktif terhadap peningkatan pemahaman siswa mengenai Lengkar Bahasa Bali. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa materi lebih mudah dipahami karena disajikan melalui kombinasi teks, gambar, audio, dan animasi. Guru juga menilai bahwa media ini mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa selama proses belajar berlangsung.

Selain meningkatkan pemahaman siswa, program ini juga memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan kompetensi penggunaan teknologi pembelajaran. Guru memperoleh pengalaman baru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.



Gambar 5. Kegiatan Evaluasi dan Pelaporan
Sumber: Penulis, 2026

Temuan ini sejalan dengan penelitian Aditama (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Bali. Selain itu, Yusuf et al. (2024) menjelaskan bahwa multimedia interaktif efektif dalam membantu siswa memahami konsep bahasa daerah karena menyajikan materi secara visual dan interaktif. Hasil kegiatan ini juga mendukung temuan Lestari (2025) yang menunjukkan bahwa media digital berbasis budaya lokal mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus mendukung pelestarian budaya daerah.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Bali di SDN 1 Kuku, Kerambitan. Pemanfaatan multimedia interaktif berbasis desktop terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Lengka Bahasa Bali, meningkatkan minat belajar, serta memperkuat kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan. Untuk keberlanjutan program, sekolah disarankan untuk terus memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran digital serupa agar proses pelestarian Bahasa Bali dapat berjalan secara lebih efektif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa SDN 1 Kuku, Kerambitan terhadap materi Lengcara Bahasa Bali melalui penerapan multimedia interaktif berbasis desktop telah berhasil dilaksanakan melalui tahapan persiapan, sosialisasi, implementasi, dan evaluasi. Tujuan utama program ini adalah memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa serta membantu guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran Bahasa Bali. Manfaat nyata dari kegiatan ini terlihat dari meningkatnya minat dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan multimedia interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, animasi, dan latihan interaktif mampu membantu siswa memahami konsep Lengcara Bahasa Bali dengan lebih mudah dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, guru memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran menjadi lebih inovatif dan menarik.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respons positif terhadap penggunaan aplikasi multimedia interaktif. Siswa merasa lebih termotivasi untuk belajar Bahasa Bali karena materi disajikan secara visual dan interaktif. Guru juga menilai bahwa media pembelajaran ini dapat meningkatkan perhatian siswa, mempermudah penyampaian materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pendidikan dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Bali di sekolah dasar. Aplikasi multimedia interaktif yang dikembangkan juga memberikan kontribusi dalam upaya pelestarian Bahasa Bali sebagai warisan budaya daerah. Melalui penyajian materi yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai struktur kalimat Bahasa Bali, tetapi juga semakin mengenal dan mencintai budaya lokal. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya mencapai target luaran berupa tersedianya media pembelajaran interaktif dan peningkatan kompetensi pengguna, tetapi juga memberikan dampak jangka panjang terhadap pelestarian Bahasa Bali melalui pemanfaatan teknologi pendidikan yang berkelanjutan.

Secara keseluruhan, program pengabdian ini memberikan kontribusi positif bagi siswa, guru, dan sekolah dalam mendukung proses pembelajaran Bahasa Bali yang lebih efektif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di era digital. Untuk keberlanjutan program, sekolah diharapkan terus memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga upaya pelestarian Bahasa Bali dapat berlangsung secara berkelanjutan dan relevan dengan perkembangan zaman.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyadari bahwa pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan kerja sama berbagai pihak, baik berupa dukungan moral, materi, maupun ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh sivitas akademika SDN 1 Kuku, Kerambitan yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta fasilitas selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim pelaksana PKM yang telah berkontribusi dalam perencanaan, pengembangan, dan implementasi multimedia interaktif

berbasis desktop untuk pembelajaran Lengkar Bahasa Bali. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan sosialisasi dan implementasi program, serta kepada seluruh siswa SDN 1 Kukuh yang telah menjadi peserta dan berpartisipasi dengan antusias selama kegiatan berlangsung. Semoga kerja sama dan kontribusi yang telah diberikan dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Bali serta mendukung upaya pelestarian budaya daerah melalui pemanfaatan teknologi pendidikan.

Daftar Pustaka

- Adnyana, I. K. (2022). Pembelajaran Bahasa Bali berbasis teknologi di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Budaya*, 10(2), 45-56.
- Aditama, I. (2023). Aplikasi pembelajaran Bahasa Bali berbasis interaktif multimedia. *Jurnal Budaya dan Media Bali*, 5(1), 33-44.
- Harahap, Y. P., & Situmorang, F. S. (2023). Digitalisasi dan strategi pendidikan di era teknologi. *Jurnal Visi Ekonomi Akuntansi dan Manajemen*, 6(2), 110-125.
- Lestari, N. (2025). Penggunaan media digital berbasis budaya lokal dalam pembelajaran Bahasa Bali. *Jurnal Edutech Undiksha*, 13(1), 22-34.
- Munawaroh S, et al. Media Pembelajaran Bahasa Daerah yang Menarik Meningkatkan Rasa Cinta terhadap Bahasa Lokal. *Jurnal Obsesi*. 2022; 6(3): 1600–1612.
- Yusuf, M., et al. (2024). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran bahasa daerah. *Jurnal Onoma*, 9(1), 52-66.