

Perancangan Multimedia Interaktif Pengenalan *Lengkara* Bahasa Bali untuk Kelas VI SD No. 5 Jimbaran

I Ketut Sutarwiyasa^{1*}, I Gusti Made Aryadi², I Kadek Seva Anggara Trisna Dwi Putra³

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

¹sutardesign@instiki.ac.id, ²aryapetandakan@gmail.com, ³12sevaputra@gmail.com

INFO ARTIKEL

Article history:

Received Juni 2025

Accepted Juli 2025

Published Juli 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang multimedia interaktif untuk pengenalan *lengkara* Bahasa Bali bagi siswa kelas VI SD No. 5 Jimbaran. Bahasa Bali, sebagai salah satu simbol kekayaan budaya Indonesia, memiliki struktur yang kompleks dan kaya, salah satunya adalah *lengkara*. Materi *lengkara* merupakan bagian dari kurikulum Bahasa Bali yang diajarkan di SD No. 5 Jimbaran. Namun, media pembelajaran yang tersedia saat ini kurang menarik dan efektif dalam membantu siswa memahami materi tersebut. Untuk itu, penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data primer melalui kuesioner, observasi, dan wawancara, serta data sekunder dari kepustakaan dan dokumentasi terkait. Proses perancangan dimulai dengan analisis kebutuhan pengguna, desain sistem, pengembangan media, hingga evaluasi. Multimedia interaktif yang dihasilkan berbasis Android dan Desktop, dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain edukatif dan interaktif. Aplikasi ini tidak hanya berisi materi pembelajaran, tetapi juga dilengkapi dengan latihan soal dan kuis interaktif untuk mengukur pemahaman siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran *lengkara* Bahasa Bali secara signifikan meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penggunaan teknologi ini membuat proses pembelajaran lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep-konsep *lengkara* dengan baik.

Kata Kunci: multimedia Interaktif, Bahasa Bali, Sekolah Dasar

ABSTRAK

*This research aims to design an interactive multimedia for the introduction of Balinese *lengkara* for 6th grade students of SD No. 5 Jimbaran. Balinese language, as one of the symbols of Indonesia's cultural wealth, has a complex and rich structure, one of which is *lengkara*. The *lengkara* material is part of the Balinese curriculum taught at SD No. 5 Jimbaran. However, the currently available learning media is less interesting and effective in helping students understand the material. For this reason, this research uses primary data collection methods through questionnaires, observations, and interviews, as well as secondary data from related literature and documentation. The design process begins with user needs analysis, system design, media development, and evaluation. The resulting interactive multimedia is based on Android and Desktop, designed with attention to educational and interactive design principles. This application not only contains learning materials, but also comes with practice questions and interactive quizzes to measure student understanding. The results show that the use of interactive multimedia in learning Balinese *lengkara* significantly increases students' interest and understanding of the material taught. The use of this*

technology makes the learning process more interesting and interactive, so that students more easily understand the concepts of lengkara well.

Keywords: interactive multimedia, Balinese Script, Elementary School

©2025 Authors. Licensed Under [CC-BY-NC-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

1. Pendahuluan

Indonesia sebagai negara yang kaya akan keberagaman, memiliki banyak bahasa, dan salah satunya adalah Bahasa Bali. Bahasa ini menjadi lambang kearifan lokal dan kekayaan budaya yang perlu dijaga dan dilestarikan. Di tengah dinamika pendidikan di Indonesia, Saat kita merambah lebih jauh ke dalam konten pendidikan, salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Bahasa Bali adalah "*lengkara*". Dalam buku Mangu Sastra Bahasa Bali yang ditulis oleh Sarini dkk, menjelaskan *Lengkara* merupakan susunan kata atau banyak elemen yang dapat mengandung makna mendalam dan bisa diartikan dengan beragam cara sesuai dengan pola pemahamannya (Sarini, dkk, 2020). Kalimat yang lengkap mencakup segmen kalimat yang terdiri dari pokok kalimat (subjek) dan inti kalimat (predikat). Pentingnya untuk mempelajari *lengkara* agar kedepannya *lengkara* sebagai warisan tradisi dan budaya Bali tetap bisa lestari dan tidak hilang begitu saja dalam arus globalisasi. Sebagai bidang mata pelajaran Bahasa Bali, *lengkara* turut serta dimasukkan dalam kurikulum pembelajaran untuk siswa sekolah dasar di Bali, termasuk pada Sekolah Dasar No. 5 Jimbaran yang merupakan tempat lokasi penelitian.

SD No. 5 Jimbaran merupakan sebuah sekolah dasar yang terletak di Jl. Pemelisan Agung, Jimbaran, Kec. Kuta Selatan, Kab. Badung, Bali, yang memiliki siswa sebanyak 300 orang. Setiap tahun nya sekolah ini memiliki minat yang sangat tinggi, karena sekolah tersebut memiliki akreditasi yang sangat baik dan membuat orang tua memiliki minat tinggi untuk menyekolahkan anaknya di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan I Wayan Rembawayana selaku guru mata pelajaran Bahasa Bali di SD No. 5 Jimbaran, mereka mengalami kendala dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Bali dikarenakan penggunaan media konvensional yang belum mampu menarik minat dan mendukung siswa dalam proses belajar.

Salah satu media yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran adalah multimedia interaktif. Menurut Al-Fikru (2020), multimedia interaktif adalah suatu multi media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Dalam jurnalnya, Maulidiyah menjelaskan multimedia interaktif yang meliputi audio dan visual sangat berpengaruh dan membantu keberhasilan penyampaian materi oleh tenaga pendidik didalam kelas, karena dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, memotivasi, meningkatkan antusias anak dalam belajar, serta meningkatkan daya ingat anak. Karena materi pembelajaran disajikan dalam bentuk yang konkrit dan dikemas dalam bentuk yang semakin menarik perhatian peserta didik (Maulidiyah, 2020).

Hasil akhir dari penelitian ini adalah multimedia interaktif pembelajaran tentang *lengkara* Bahasa Bali untuk kelas VI di SD No. 5 Jimbaran. Media dirancang dengan tujuan untuk memudahkan proses pembelajaran di Kelas VI. Media yang dirancang ini memiliki keunggulan seperti desain yang dirancang berbasis android sehingga lebih mudah diakses untuk dipelajari di mana saja, baik di rumah, sekolah, maupun tempat pembelajaran lainnya. Multimedia interaktif ini dibuat dengan rancangan yang membahas *lengkara* Bahasa Bali, macam-macam *lengkara* Bahasa Bali dan contohnya, serta *lengkara* berdasarkan tujuannya. Pada bagian akhir, multimedia interaktif akan di ujikan kepada ahli media, ahli konten, serta pengguna untuk mengukur kualitas dari desain multimedia interaktif yang dirancang. Produk penelitian yang dibuat tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar melalui kuis dan latihan interaktif.

Berdasarkan pemaparan latar belakang yang telah diuraikan, penulis merancang sebuah media pendukung pembelajaran berupa multimedia interaktif yang bertujuan untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran materi *Lengkara* Bahasa Bali pada kelas VI SD No. 5 Jimbaran.

2. Metode Penelitian

Untuk memudahkan penyusunan laporan, maka penulis menggunakan beberapa metode dalam proses pengumpulan data. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Metode Observasi

Dalam metode observasi, peneliti melakukan pengamatan langsung di SD No. 5 Jimbaran untuk mengetahui cara mengajar, proses belajar mengajar, dan lingkungan sekolah. Hasil dari observasi tersebut diharapkan dapat menjadi acuan dan pertimbangan dalam melakukan perancangan multimedia interaktif pengenalan *lengkara* Bahasa Bali.

b. Metode Wawancara

Dalam metode wawancara, penulis menggunakan teknik wawancara terstruktur. Penulis secara lisan menanyakan beberapa pertanyaan terbuka terkait sistem belajar mengajar dan kendala yang sering dialami ketika melakukan proses belajar mengajar kepada narasumber, yaitu salah satu guru di SD No.5 Jimbaran. Hasil dari wawancara dengan narasumber menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang sulit memahami materi yang disampaikan, terutama pada materi tentang *lengkara* Bahasa Bali, karena *lengkara* Bahasa Bali memiliki struktur yang kompleks dan beragam. Para guru pengajar juga mengalami kesulitan ketika menjelaskan materi agar dapat dipahami oleh siswa.

c. Metode Dokumentasi

Dalam tahap ini, pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah melihat silabus atau materi yang digunakan sebagai media dalam proses belajar mengajar. Materi atau silabus diharapkan dapat membantu penulis dalam membuat perancangan multimedia interaktif pengenalan *lengkara* Bahasa Bali agar sesuai dengan apa yang dipelajari di dalam kelas.

d. Kepustakaan

Metode ini adalah salah satu teknik pengumpulan data yang bersifat teoritis yang diperoleh dengan melakukan studi pustaka seperti membaca buku, jurnal, laporan, dan literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang penulis bahas. Teori-teori yang penulis gunakan adalah tentang perancangan multimedia interaktif mulai dari tahap pra produksi sampai ke tahap pasca produksi. Teori-teori tersebut akan menjadi acuan penulis dalam melakukan perancangan multimedia interaktif pengenalan *lengkara* Bahasa Bali.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang didapat, solusi yang dapat ditawarkan untuk menjawab permasalahan yaitu dengan cara merancang media pembelajaran yang menarik dan lebih lengkap melalui multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu bentuk produk media yang mengkombinasikan unsur teks, video, gambar, hingga suara untuk menghasilkan informasi yang menarik perhatian pengguna, dan multimedia interaktif dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran (Dwiqi, dkk, 2020). Ini menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Dengan penyajian materi pengenalan *lengkara* Bahasa Bali melalui multimedia interaktif diharapkan dapat mendukung pemahaman siswa mengenai *lengkara* Bahasa Bali dan penggunaannya di dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, diharapkan juga dapat membantu menarik minat siswa dalam materi *lengkara* Bahasa Bali. Dalam proses perwujudan multimedia interaktif pembelajaran ini dilakukan melalui 3 tahapan, yaitu:

a. Tahap Pra Produksi

Tahapan pra produksi terdiri dari perencanaan, konsep perancangan, struktur alur menu. Berikut di bawah ini paparan mengenai tahap pra produksi:

1). Tahap Perencanaan

Dalam tahap perencanaan pembuatan multimedia interaktif dengan skema perancangan, langkah awal melibatkan pengumpulan data. Proses ini melibatkan observasi secara langsung ke sekolah sekaligus wawancara dengan guru pengajar untuk memahami kebutuhan pembelajaran, dan penyebaran kuesioner dan pre-test kepada siswa kelas VI SD No. 5 Jimbaran. Dengan ini, diharapkan data yang terkumpul memberikan gambaran yang akurat untuk membimbing proses pengembangan multimedia interaktif yang efektif dan sesuai dengan kebutuhan pihak terkait.

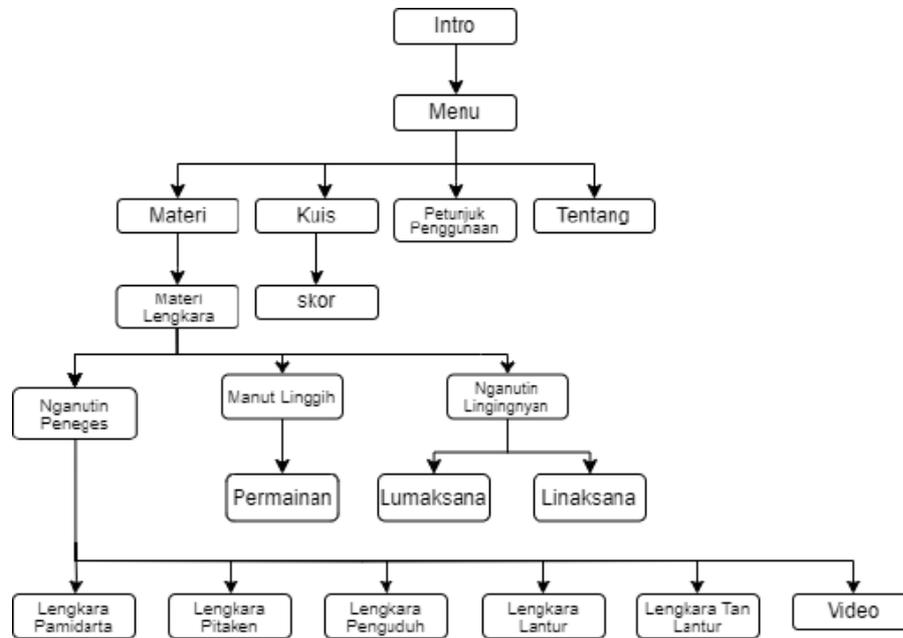
2). Konsep Perancangan

Untuk mendapatkan rancangan media yang tepat, diperlukan konsep dasar perancangan (Santika, dkk, 2022). Konsep dasar perancangan ini akan digunakan sebagai landasan untuk merancang media pembelajaran interaktif *lengkara* Bahasa Bali. Konsep perancangan multimedia interaktif *lengkara* Bahasa Bali mengusung tema latar belakang Balinese sebagai landasan kreativitas. Tema Balinese dipilih karena

sangat cocok dengan materi lengkara Bahasa Bali, dengan menambahkan bangunan yang ada di Bali seperti gapura. Akan ditambahkan video dialog tentang penggunaan lengkara nganutin peneges di kehidupan sehari-hari. Dengan konsep ini, diharapkan multimedia ini dapat memberikan kontribusi positif bagi proses belajar-mengajar di kelas VI SD No. 5 Jimbaran.

3). Struktur Alur Menu

Adapun alur menu dari multimedia interaktif yang dirancang sebagai berikut :



Gambar 1. Struktur Alur Menu

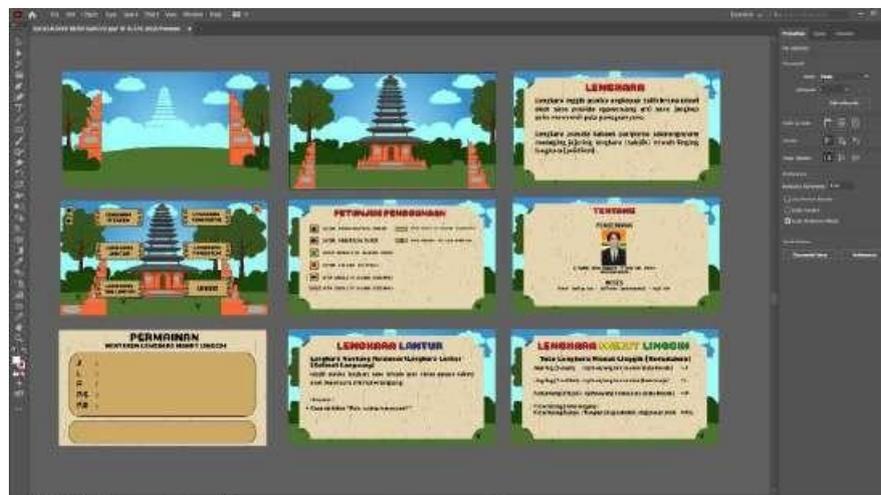
Sumber: Penulis, 2025

b. Tahap Produksi

Proses produksi meliputi pembuatan aset gambar, aset tombol, aset audio dan pembuatan aplikasi. Berikut adalah proses produksi pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Lengkara Bahasa Bali Untuk Kelas VI SD No 5 Jimbaran:

1). Pembuatan Aset Gambar

Pengolah citra vektor dengan gaya flat desain. Aset tersebut menggunakan bidang persegi panjang dan persegi dengan warna-warna muda dan tua. Ukuran yang digunakan yaitu 1920 x 1080, dengan orientasi landscape. Dan pilihan mode warnanya yaitu RGB.



Gambar 2. Pembuatan Aset Gambar

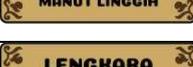
Sumber: Penulis, 2025

2). Pembuatan Aset Tombol

Aset tombol menggunakan tone warna yang sama dengan aset gambar, dan didalam aset tombol berisikan ukiran Bali agar menambah kontras. Aset tersebut digunakan sebagai akses untuk membuka menu lain atau mengarahkan ke tampilan yang lain. Dijelaskan pada tabel berikut ini:

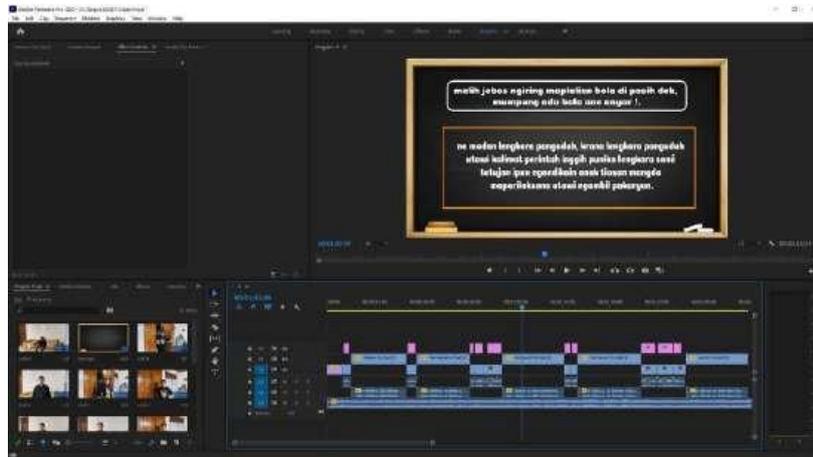
Tabel 1. Pembuatan Aset Tombol

Sumber: Penulis, 2025

No	Gambar	Penjelasan
1		Untuk kembali ke halaman utama
2		Untuk mematikan musik
3		Untuk menghidupkan musik
4		Untuk kembali ke halaman sebelumnya
5		Untuk menuju ke halaman selanjutnya
6		Untuk kembali ke halaman sebelumnya
7		Untuk mencoba lagi kuis/permainan
8		Untuk menuju ke halaman permainan
9		Untuk menuju ke halaman kuis
10		Untuk menuju ke halaman materi
11		Untuk menuju ke halaman petunjuk penggunaan
12		Untuk menuju ke halaman Lengkaramanut linggih
13		Untuk menuju ke halaman Lengkarananutin linglingnyane
14		Untuk menuju ke halaman Lengkarananutin peneges
15		Untuk menuju ke halaman video
16		Untuk memulai video
17		Untuk menjeda video

3). Pembuatan Aset Video

Aset Video yang digunakan dibuat dengan menggunakan software editing Adobe Premiere Pro. Video tersebut berisi penjelasan tentang materi lengkara manut linggih jika digunakan didalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 3. Pembuatan Video

Sumber: Penulis, 2025

c. Pasca Produksi

Pada tahap ini merupakan proses perwujudan dari pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Lengkara Bahasa Bali Untuk Kelas VI SD No.5 Jimbaran. Setelah pengumpulan bahan, penulis membuat aplikasi menggunakan Construct 2. Pertama, mengatur ukuran layar (Layout) pada software yang bersifat default menjadi ukuran 1920px x 1080px untuk digunakan dalam pembuatan Media Pembelajaran interaktif. Kemudian untuk proses selanjutnya yaitu:

1). Pembuatan Intro/opening

Pada tahapan pembuatan intro akan dimunculkan logo SD No.5 Jimbaran dan juga nama sekolah, lalu memasukan sprite dengan behavior lite tween untuk menciptakan efek fade in dan fade out.



Gambar 4. Tampilan Intro/opening

Sumber: Penulis, 2025

2) Pembuatan Menu Awal (Home)

Pada tahapan pembuatan menu awal akan berisi 3 macam button yang terdiri dari button Materi yang dimana jika diklik akan diarahkan ke halaman materi, button Kuis jika diklik akan diarahkan ke halaman kuis, button Petunjuk penggunaan jika diklik akan diarahkan ke halaman petunjuk penggunaan.



Gambar 5. Tampilan Menu Awal/Home
Sumber: Penulis, 2025

3). Pembuatan Menu Materi

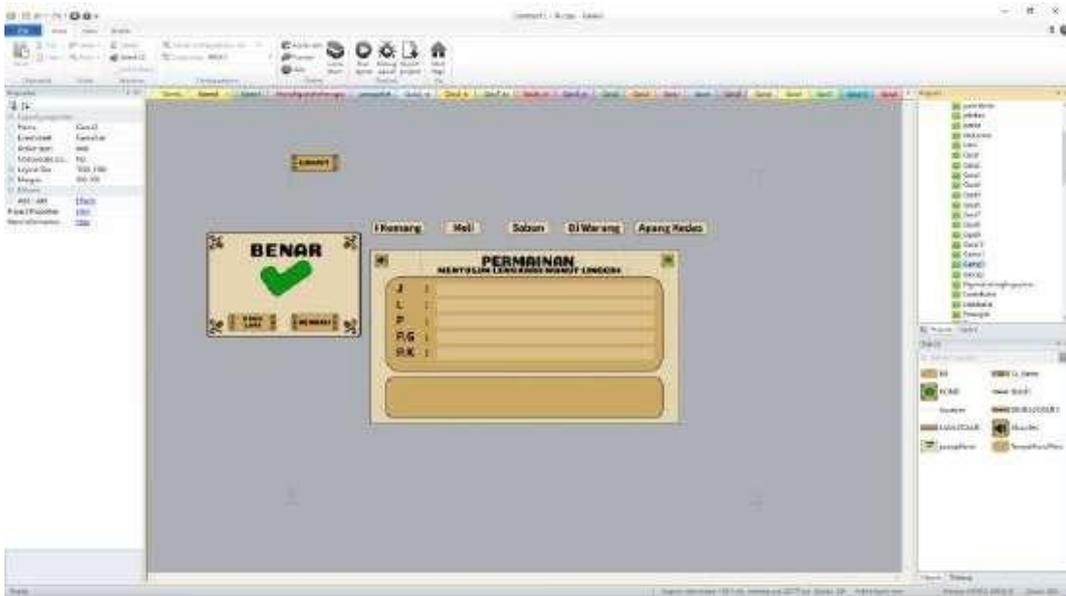
Pada tahapan Menu Materi akan berisi sebuah materi utama dan 3 sub-materi, yang terdiri dari “Pengertian Lengkara” sebagai materi utama, Lengkara Nganutin Peneges, Lengkara Manut Linggih, dan Lengkara Nganutin Lingingnyane sebagai sub-materi, pada sub-materi lengkara manut linggih, terdapat sebuah permainan menyusun lengkara manut linggih, dan pada sub-materi nganutin peneges terdapat sebuah Video penjelasan lengkara nganutin peneges didalam kehidupan sehari-hari, tombol video yang ada pada sub-materi, dijadikan global variable Video Source, lalu diisi dengan video penggunaan lengkara nganutin peneges didalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 6. Tampilan Menu Materi
Sumber: Penulis, 2025

4). Pembuatan Menu Game/permainan

Pada tahapan menu permainan akan berisikan sebuah permainan menyusun lengkara nganutin peneges, ada 5 soal didalam permainan ini, dan juga ditambahkan backsound jika jawaban benar dan jika jawaban salah, pengguna juga bisa mencoba lagi soal atau lanjut ke soal selanjutnya.



Gambar 7. Tampilan Menu Game/permainan
Sumber: Penulis, 2025

5). Pembuatan Menu Kuis

Pada tahapan menu kuis akan berisi 10 buah soal. Terdapat sebuah soal dan 4 pilihan jawaban yang berisi satu jawaban yang benar. Ketika siswa sudah selesai menjawab semua soal, akan muncul pop up nilai yang diperoleh.



Gambar 8. Tampilan Menu Kuis
Sumber: Penulis, 2025

6). Tahap Ekspor Media

Pada tahap export media diperlukan beberapa pengaturan terlebih dahulu. Karena media yang dibuat berbasis desktop dan android, maka dilakukan pengaturan export media yang awalnya CAPX menjadi EXE dan APK.

7). Tahap Pengujian Kepada Siswa

Setelah melakukan pengujian pada ahli materi dan ahli media, dilanjutkan dengan menguji Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan *Lengkara* Bahasa Bali kepada 50 siswa kelas 6 di SD No. 5 Jimbaran dan 45 siswa kelas 5 di SD No. 5 Jimbaran. Uji coba produk terhadap siswa merupakan tahap akhir dari serangkaian uji coba yang penulis lakukan. Uji coba media pembelajaran interaktif ini, bertujuan untuk mengetahui bagaimana pendapat para responden terhadap kelayakan media pembelajaran ini. Penulis hanya memberikan media pembelajaran kepada kelas VI dan kelas VA, untuk kelas VB hanya belajar secara konvensional, ini dilakukan untuk mengetes keefektifan dari media pembelajaran yang penulis buat. Responden dalam uji coba produk ini adalah siswa kelas 6 dan kelas 5. Berikut merupakan penjelasan perhitungan data instrumen hasil pengujian pada mahasiswa, bisa dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Pengujian Kepada Siswa
Sumber: Penulis, 2025

No	Indikator	Ya	Tidak	Persentase Benar	Persentase Salah
1	Apakah tulisannya mudah dibaca?	71	1	98.61%	1.39%
2	Apakah tampilan media pembelajarannya menarik?	69	3	95.83%	4.17%
3	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran dapat lebih mudah memahami materi tentang <i>Lengkara</i> Bahasa Bali?	70	2	97.22%	2.78%
4	Apakah media pembelajaran mudah digunakan?	68	4	94.44%	5.56%
5	Apakah media pembelajaran ini layak dijadikan untuk media pendukung pembelajaran Bahasa Bali di SD No. 5 Jimbaran?	70	2	97.22%	2.78%

Berdasarkan hasil persentase pada tabel, maka persentase kelayakan validasi adalah :

persentase pengujian untuk siswa = $(\text{skor Total} : \text{Skor Maksimum}) \times 100\%$

persentase pengujian untuk siswa = $(348:360) \times 100\% = 96.67\%$ (Sangat Baik)

Berdasarkan hasil perhitungan pengujian untuk siswa, disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ini mendapatkan persentase kelayakan sebesar 96.67% dimana nilai tersebut dikategorikan "Sangat Baik" sesuai pada keterangan persentase nilai.

4. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif untuk pengenalan materi lengkara Bahasa Bali bagi siswa kelas VI SD No. 5 Jimbaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dirancang mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, seperti lengkara, yang merupakan bagian penting dalam struktur Bahasa Bali. Proses pengembangan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu pra-produksi, produksi, dan pasca-produksi, dengan metode pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Media interaktif yang dihasilkan berbasis Android dan Desktop, dirancang dengan pendekatan visual dan audio yang menarik serta dilengkapi dengan fitur kuis dan permainan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan hasil uji coba kepada siswa, media ini memperoleh tingkat kelayakan sebesar 96,67% dengan kategori "sangat baik". Hal ini membuktikan bahwa penggunaan multimedia interaktif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya untuk pelajaran muatan lokal seperti Bahasa Bali. Penelitian ini juga menjadi langkah positif dalam pelestarian bahasa daerah melalui pendekatan edukatif yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Disarankan agar penelitian ini dikembangkan lebih lanjut pada jenjang pendidikan lain dan konten materi Bahasa Bali yang lebih luas.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan kontribusi berharga selama proses penelitian ini berlangsung. Terima kasih disampaikan kepada pihak SD No. 5 Jimbaran, khususnya kepada kepala sekolah, guru Bahasa Bali, serta seluruh siswa kelas VI yang telah berpartisipasi aktif dalam proses pengumpulan data dan uji coba media pembelajaran. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia atas dukungan akademik dan fasilitas yang telah diberikan selama penelitian. Penulis juga menghargai bantuan teknis dari rekan-rekan kolaborator dalam pengembangan media interaktif, termasuk dalam aspek desain, pemrograman, dan evaluasi produk.

Daftar Pustaka

- Al-Fikru. (2020). *Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada masa pandemi Covid-19*. Jurnal Purbatua Manurung, 5(1), 10–17.
- Brown, T., & Green, M. (2021). *Digital transformation and the future of work*. New York, NY: Academic Press.
- Dwiqi, C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, I. W. I. Y. (2020). *Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V*. Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha, 8(2), 97–105.
- Maulidiyah, F. N. (2020). *Media pembelajaran multimedia interaktif untuk anak tunagrahita ringan*. Jurnal Pendidikan, 29(2), 112–118.
- Ningsih, S. R., & Wijayanti, A. (2023). *Pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa*. Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar, 7(2), 134–143.
- Santika, I. G. A. M., & Wirawan, I. M. A. (2022). *Pengembangan aplikasi multimedia untuk pembelajaran aksara Bali*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Seni, 5(1), 55–63.
- Sarini, K., Mustiana, I. M., Rembawayana, I. W., Sari, P., Satriawan, A., & Purnamika, M. (2020). *Mangu Sastra Bahasa Bali*. Denpasar: Dinas Pendidikan Provinsi Bali.
- Subekti, A., & Ramdani, R. (2021). *Rancang bangun aplikasi pembelajaran interaktif berbasis mobile*. Jurnal Ilmiah Teknologi dan Rekayasa, 9(1), 78–84.
- Utami, N. K. Y., & Artayasa, I. P. (2022). *Pengembangan multimedia interaktif berbasis android pada mata pelajaran Bahasa Daerah Bali*. Jurnal Pendidikan Bahasa Daerah, 4(1), 15–25.
- Wahyuni, S., & Lestari, R. (2021). *Efektivitas multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(3), 200–210.