



Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Bali Siswa Melalui Multimedia Flashcard Bilingual

I Nyoman Arya Wiweka^{1*}, Luh Putu Putrini Mahadewi², Ignatius I Wayan Suwatra³

^{1,2,3} Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:
Received 11 Januari 2021
Revised 23 Februari 2021
Accepted 24 Maret 2021
Available online 25 Juni 2021

Kata Kunci:
Flashcard Bilingual, Bahasa Bali, hasil belajar

Keywords:
Flashcard Bilingual, Balinese Language, ADDIE

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa kelas I Sekolah dasar pada pembelajaran Bahasa Bali disebabkan oleh pengemasan pembelajaran kurang menarik, serta belum adanya penerapan multimedia pembelajaran di kelas. Tujuan penelitian untuk menciptakan multimedia flashcard bilingual pada mata pelajaran bahasa bali. Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan prosedur ADDIE. Subjek penelitian ini terdiri 3 pakar ahli, 6 siswa kelompok kecil dan 3 siswa uji perorangan. Metode pengumpulan data terdiri dari wawancara, observasi, pencatatan dokumen, serta menyebarkan kuesioner. Instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu kuesioner. Berdasarkan hasil analisis data hasil uji validasi menunjukkan bahwa multimedia *flashcard bilingual* valid digunakan berdasarkan: hasil review ahli isi bidang studi (83%), hasil review ahli desain media (91%), hasil review ahli media dengan kualifikasi baik (83%), hasil uji coba perorangan dengan kualifikasi sangat baik (94%), dan hasil uji coba kelompok kecil (93,7%). Jadi multimedia *flashcard bilingual* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Implikasi penelitian ini media yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran bahasa Bali dan dapat meningkatkan kreativitas pendidik.

ABSTRACT

The low learning outcomes of first grade elementary school students in Balinese language learning are caused by less attractive learning packaging, and the absence of application of multimedia learning in the classroom. The purpose of this research is to create a bilingual multimedia flashcard for Balinese language subjects. This type of research is the development of the ADDIE procedure. The subjects of this study consisted of 3 experts, 6 small group students and 3 individual test students. Data collection methods consist of interviews, observation, document recording, and distributing questionnaires. The instrument used in this research is a questionnaire. Based on the results of data analysis, the results of the validation test show that the bilingual multimedia flashcard is valid based on: the results of the review of content experts in the field of study (83%), the results of the media design expert's review (91%), the results of the media expert's review with good qualifications (83%), the results individual trials with very good qualifications (94%), and the results of small group trials (93.7%). So bilingual flashcard multimedia can be used in the learning process. The implication of this research is that the developed media can increase students' interest in learning Balinese language and can increase the creativity of educators.

1. Pendahuluan

Mata pelajaran bahasa Bali merupakan pelajaran yang memuat materi mengenai bahasa daerah yang ada di Bali. Tingkat tutur bahasa Bali *nsinggih*, *basa alus* dan *basa sor*. Pelajaran bahasa Bali umumnya dianggap cukup mudah untuk dipelajari karena sudah menjadi bahasa keseharian di lingkungan sekitar. secara akademik adanya pelajaran bahasa Bali bertujuan melatih kognitif siswa, dengan pelajaran bahasa Bali nilai sikap dan keterampilan siswa juga diperhatikan (Puspasari, Murda, & Arcana, 2013; Suparwati, 2019; Widiasih, Wirya, & Suranata, 2013). Pembelajaran Bahasa Bali di era 4.0 pada dasarnya mengacu prinsip – prinsip yaitu: pengamalan nilai-nilai (spiritual/moral, sosial/solidaritas, dan

keterampilan), pro perubahan yaitu mampu menumbuhkan dan mengembangkan daya kreasi, inovasi, nalar dan eksperimentasi, pendekatan model dan metode yang beragam, pembelajaran individual social kultural, membangun karakter peserta didik, memunculkan rasa ingin tahu, dan ketepatan strategi pembelajaran (Aryani, 2014; Murtini, 2019). Selain itu, secara khusus Bahasa Bali sangatlah penting untuk dijaga melalui pelestarian *pakem-pakem* dalam berbahasa yang diterapkan dalam lingkup bermasyarakat di kehidupan sehari-hari. Pelestarian ini bisa dimulai dari rasa bangga terhadap budaya salahsatunya rasa bangga dalam menggunakan bahasa daerah (bahasa Bali). Kebanggaan bahasa (*language pride*) mendorong generasi muda mengembangkan bahasanya dan menggunakannya sebagai lambang identitas dan kesatuan masyarakat (Nani & Evinna, 2019; Suardi, Ramadhan, & Asri, 2019; Ulfah, Garim, & Sultan, 2019). Dengan penggunaan bahasa daerah-dari aspek kognitif, dan afektif generasi muda memiliki pemahaman bahwa Bahasa Bali merupakan penanda identitas etnik dan memegang kebudayaan Bali yang *adiluhung*.

Perkembangan zaman yang begitu cepat justru menjadikan anak-anak semakin banyak yang kurang fasih dalam menggunakan bahasa Bali akibat pergaulan yang mudah dan lebih suka menerima kebiasaan baru dari luar (Puspasari, Ardana, & Putra, 2019; Suparwati, 2019). Fakta di lapangan justru berbanding terbalik dengan harapan yang diinginkan. Mata pelajaran bahasa Bali bahkan menjadi pelajaran yang kurang diminati oleh siswa. Beberapa fakta di lapangan dari hasil wawancara dengan guru kelas I di SD Negeri 1 Paket Agung mengungkap beberapa hal yaitu saat penyampaian materi bahasa Bali guru tidak menerapkan strategi pembelajaran yang menarik khususnya dalam penggunaan media pembelajaran inovatif. Terungkap bahwa guru hanya menggunakan sumber belajar buku LKS. Pemahaman siswa dalam mengingat materi bahasa Bali masih kurang, dan partisipasi siswa saat proses pembelajaran bahasa Bali masih rendah. Hal ini menjadikan hasil belajar bahasa Bali siswa masih kurang optimal. Di sisi lain hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Bali masih belum menggunakan media pembelajaran yang efektif dikarenakan guru masih kurang paham terhadap penggunaan media dan pemilihan media yang sesuai materi. Oleh karena keterbatasan materi pembelajaran yang tanpa menggunakan akan dapat mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa. Hasil wawancara diperkuat dengan pencatatan dokumen nilai PTS siswa untuk mengetahui tingkat motivasi belajar Bahasa Bali Siswa kelas I SD Negeri 1 Paket Agung Kecamatan Buleleng. Berdasarkan jumlah siswa kelas I terdiri dari 32 siswa dengan nilai rata-rata penilaian tengah semester (PTS) 69,84 dan KKM 72. Terdapat 24 siswa yang tidak memenuhi KKM menunjukkan bahwa ketuntasan siswa yang telah menempuh Penilaian Tengah Semester (PTS) yaitu sebesar 25% atau sebanyak 8 siswa. Sedangkan siswa yang tidak tuntas sebesar 75% atau sebanyak 24 siswa, dengan artinya banyak siswa yang belum tuntas dari pada siswa yang dinyatakan sudah tuntas dalam penilaian tengah semester mata pelajaran bahasa Bali yang disebabkan oleh (1) pengkemasan pembelajaran kurang menarik, dan (2) belum adanya penerapan multimedia pembelajaran yang menarik minat belajar siswa.

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Bali siswa kelas I masih tergolong rendah. Hal tersebut menjadi kendala pada mata pelajaran bahasa Bali. Untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan bermakna, maka diperlukan strategi yang inovatif dan kreatif dalam penyampaian materi kepada siswa yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT yang dapat dioperasikan oleh guru dan siswa, sehingga siswa dapat lebih produktif, efektif, dan efisien dalam proses belajar (Mawarni & Muhtadi, 2017; Nursyam, 2019; Warsita, 2017). Untuk mengefektifkan pembelajaran mandiri maka diperlukan penerapan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang menjadi penghubung antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pelajaran dan guru sebagai fasilitator pembelajaran adalah memberikan kesempatan anak belajar secara individual di dalam maupun di luar jam pelajaran sekolah (Gunarta, 2018; Hosen et al., 2021; Pujayanti, Murda, & Wibawa, 2013). Keberhasilan media dalam meningkatkan kualitas belajar siswa ditentukan pada bagaimana kemampuan guru dalam memilih media yang akan digunakan (Liyana & Kurniawan, 2019; Mediatati & Suryaningsih, 2017; Purwantini, 2013). Media pembelajaran yang dianggap cocok untuk pembelajaran bahasa Bali kelas I sekolah dasar yaitu multimedia *flashcard bilingual*. Multimedia pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu intruksional, tutorial interaktif, dan sebagai sumber petunjuk belajar (Istiqlal, 2017; Mawardi, Iriani, & Daryati, 2019; Prasetya, Nur, & Akbar, 2018). Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan beberapa elemen media yang dipresentasikan dalam media komputer. Multimedia tidak hanya memiliki makna antara teks dan grafik sederhana saja, tetapi juga dilengkapi dengan suara, animasi, video, dan interaksi (Putri & Rakhmawati, 2018; Satria & Egok, 2020; Sugandi & Rasyid, 2019). Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan Teknik pembelajaran, sehingga bisa diperoleh hasil belajar yang maksimal. Multimedia interaktif adalah solusi dalam memudahkan siswa mempelajari materi dibandingkan dengan buku teks/e-book yang monoton (Irwanto et al, 2019; Putra, Jampel, & Sudatha, 2018).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa multimedia dapat meningkatkan motivasi dan semangat siswa dalam belajar (Masyithah, Muchtar, & Mahmud, 2015; Mawarni & Muhtadi, 2017). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Pangaribuan & Saragih, 2014; Yuniarni, Sari, & Atiq, 2020). Belum adanya kajian secara mendalam mengenai multimedia *flashcard bilingual* terhadap mata pelajaran Bahasa Bali Kelas I SD. Kelebihan media ini yaitu multimedia ini menyajikan gambar yang menarik sehingga dapat merangsang siswa dalam belajar. Selain itu, pada gambar juga dilengkapi keterangan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan multimedia *flashcard Bilingual* terhadap mata pelajaran Bahasa Bali Kelas I SD. Diharapkan media yang dikembangkan ini dapat meningkatkan kemampuan Bahasa Bali pada anak sekolah dasar.

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan pada pembelajaran Bahasa Bali. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 1 Paket Agung pada kelas I yang dimulai dari bulan Januari 2020. Subjek uji coba produk yaitu 1 ahli materi pelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran serta seluruh siswa kelas I yang berjumlah 32 Siswa. Prosedur pengembangan yang digunakan mengacu pada model model ADDIE. Menurut (Tegeh & Kirna, 2013). Ada 5 tahapan dalam model pengembangan ADDIE yaitu: tahap *analyze* (analisis), tahap *design* (perancangan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementation* (implementasi) dan tahap *evaluation* (evaluasi). Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu observasi, wawancara, dan kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner. Adapun kisi-kisi instrumen kuesioner validitas produk dapat disajikan pada tabel 1,2,3 dan 4. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dengan mengumpulkan skor melalui tes angket. Untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketetapan konversi tingkat pencapaian skala 5.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Bidang Studi

Kriteria	Indikator
Penilaian Ahli Isi Bidang Studi atau Mata Pelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesesuaian materi yang ada dengan tujuan pembelajaran. 2. Struktur materi yang disajikan tepat. 3. Keakuratan materi didalamnya. 4. Penyajian tata bahasa. 5. Ejaan yang digunakan benar. 6. Istilah yang digunakan tepat. 7. Tanda baca disajikan secara tepat. 8. Tingkat kesulitan materi disesuaikan dengan karakteristik pengguna.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Desain Pembelajaran

Kriteria	Indikator
Penilaian Ahli Desain Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan tahapan rancangan media pembelajaran. 2. Kualitas tampilan/tayangan. 3. Membantu dalam kegiatan pembelajaran. 4. Memotivasi peserta didik. 5. Mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran. 6. Produk ini mengandung tes dan kegiatan menilai. 7. Memberikan dampak positif bagi peserta didik dalam belajar. 8. Memberikan dampak positif bagi guru dalam mengajar.

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Uji Ahli Isi Media Pembelajaran

Kriteria	Indikator
Penilaian Ahli Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan penyajian teks. 2. Ketepatan penyajian grafis. 3. Penyajian audio dalam media. 4. Penyajian layout/tampilan multimedia. 5. Penyajian tampilan fisik kemasan.

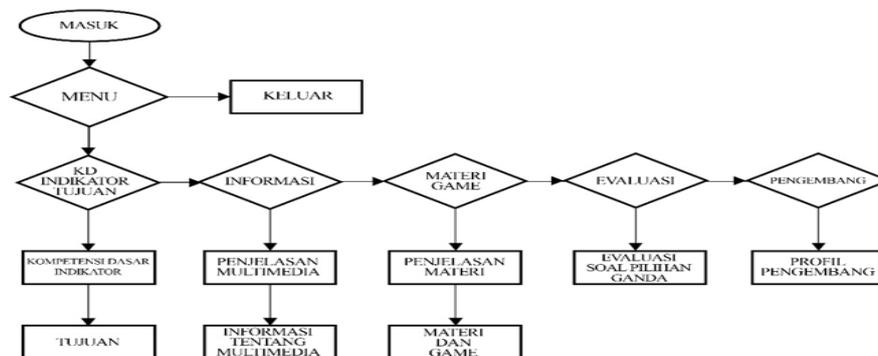
Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Perorangan dan Kelompok Kecil

Kriteria	Indikator
Media	a. Teks b. Gambar c. Animasi d. Audio
Materi	e. Materi mudah dimengerti f. Kalimat mudah di mengerti g. Audio yang digunakan sesuai dengan materi h. Game latihan menarik dan mudah di pahami
Evaluasi	i. Kejelasan soal dengan materi dan gambar
Manfaat	j. Penggunaan multimedia <i>flashcard</i> bilingual mempermudah dalam

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini dibahas dalam dua hal pokok, yaitu: (1) mendeskripsikan rancang bangun multimedia *flashcard bilingual*, dan (2) mendeskripsikan hasil validitas multimedia *flashcard bilingual*. Rancang bangun multimedia *flashcard bilingual* menggunakan lima tahapan model pengembangan ADDIE. Tahap pertama yaitu analisis kebutuhan (*analyze*). Kegiatan ini dilakukan di SD Negeri 1 Paket Agung dengan pada kelas I dengan cara melakukan observasi, pencatatan dokumen serta melakukan wawancara dengan guru kelas. Berdasarkan hasil dari wawancara yang dilakukan maka terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran bahasa Bali sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Berikut hasil wawancara dengan guru kelas I yaitu: (1) pada proses pembelajaran bahasa Bali masih terfokus pada buku LKS dan penjelasan yang mudah dimengerti oleh siswa, (2) belum adanya penerapan media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa, hanya menggunakan contoh konkrit yang dapat ditemukan di halaman sekitar dan kelas, (3) kurangnya pemahaman guru dalam membuat atau menerapkan multimedia elektronik, (4) fasilitas pembelajaran di sekolah sudah tersedia LCD, *speaker*, dan laptop guru, dan (5) hasil belajar siswa masih rendah dibawah KKM. Berdasarkan dari hasil wawancara dengan guru kelas I maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran akan lebih menarik jika diterapkannya media yang dapat mengeksplorasi pikiran dan daya tarik siswa untuk memperhatikan proses pembelajaran yang berlangsung, dan sudah adanya perangkat pendukung untuk penerapan media pembelajaran berbasis IT sehingga dapat mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran yang semestinya.

Tahap kedua yaitu desain. Desain (*Design*) pada proses pengembangan maka menghasilkan sebuah prototype sederhana berupa *storyboard*, dan *flowchart* yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dalam pengembangan produk multimedia *flashcard bilingual*. *Flashcard bilingual* ini mengacu pada sebuah kartu *flash* sederhana namun pada produk ini dikembangkan dan memfokuskan pada kata istilah bahasa daerah dan bahasa Indonesia yang didukung dengan gambar ilustrasi. Setelah *storyboard*, dan *flowchart* selesai dibuat maka dilanjutkan dengan membuat kisi - kisi instrument yang akan menjadi instrument pada penilaian kelayakan produk yang akan diujikan pada 3 pakar serta kelompok siswa. Tahap keempat yaitu Pengembangan (*Development*). Pada tahap ini, produk yang awalnya berupa prototype sudah berhasil dikembangkan dengan aplikasi *adobe flash*. Produk yang dikembangkan akan di implementasikan. Adapun hasil dari dari multimedia *flashcard bilingual* yang telah dikembangkan berupa *softcopy* dengan format .exe berisikan cover CD. Berikut hasil dari pengembangan produk multimedia *flashcard bilingual*.



Gambar 1. Flowchart multimedia flashcard bilingual



Gambar 2. Beberapa Hasil Pengembangan Multimedia flashcard bilingual

Setelah Multimedia flashcard bilingual dikembangkan selanjutnya media akan diuji validitasnya oleh para ahli. Berdasarkan dengan tingkat konversi pencapaian dengan skala 5 maka hasil dari validitas pengembangan multimedia flashcard bilingual menurut uji ahli isi pembelajaran, uji ahli desain pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji coba perorangan, dan uji coba kelompok kecil, secara lebih rinci akan ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Produk

No	Subjek Uji Coba E-Modul	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1.	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	83%	Baik
2.	Uji Ahli Desain Pembelajaran	91%	Sangat Baik
3.	Uji Ahli Media Pembelajaran	83%	Baik
4.	Uji Coba Perorangan	94%	Sangat Baik
5.	Uji Coba Kelompok Kecil	93,7%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil penilaian yang diberikan oleh ahli isi mata pelajaran, mendapatkan nilai 83% sehingga mendapatkan kategori sangat baik. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli desain pelajaran, mendapatkan nilai 91% sehingga mendapatkan kategori sangat baik. Hasil penilaian yang diberikan oleh ahli media pelajaran, mendapatkan nilai 83% sehingga mendapatkan kategori baik. Hasil penilaian uji coba perorangan, mendapatkan nilai 94% sehingga mendapatkan kategori sangat baik. Hasil penilaian uji coba kelompok kecil mendapatkan nilai 93,7% sehingga mendapatkan kategori sangat baik. Berdasarkan hal tersebut maka diperoleh masukan, komentar, dan saran dari setiap pakar ahli.

Tabel 6. Perbaikan Produk oleh ahli isi pembelajaran

No	Saran, Masukan, dan Komentar	Revisi
1.	Ketepatan penggunaan tanda baca pada materi diperhatikan.	Mengganti huruf e dengan ē pada ejaan bahasa bali yang benar.
2.	Jika memungkinkan setiap tampilan ada tombol back.	Jika memungkinkan setiap tampilan ada tombol back.
3.	Hindari menggunakan huruf kapital dan uraian teks.	Hindari menggunakan huruf kapital dan uraian teks.



Gambar 3. Perbaikan Produk oleh ahli isi pembelajaran

Berdasarkan hasil analisis data maka dapat disimpulkan bahwa Multimedia *flashcard bilingual* dikembangkan mendapatkan kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Multimedia *flashcard bilingual* dikembangkan layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu sebagai berikut. Pertama, Multimedia *flashcard bilingual* dikembangkan layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi desain dan strategi penyampaian pesan pembelajaran media ini tergolong sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Desain pembelajaran dapat dinyatakan sebagai hal-hal terkait dengan ketepatan rancangan dan strategi penyampaian pesan pada media pembelajaran yang dikembangkan sehingga informasi berupa materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik (Dames, Koeswanti, & Radia, 2019; Prameswari, 2018; Taqiya, Nuroso, & Reffiane, 2019). Dari apa yang telah dikaji terkait aspek desain, terdapat beberapa temuan yang menunjukkan bahwa sebuah multimedia dinyatakan berkualifikasi sangat baik dan sangat layak digunakan dalam hal strategi penyampaian pesan yang diantaranya desain komunikasi visual. Kejelasan teks yang digunakan dalam penjelasan materi, unsur pemberian memotivasi yang merangsang minat belajar siswa (Jahro & Ridho, 2015; Sastrakusumah, Suherman, Darmawan, & Jamila, 2018). Pentingnya desain komunikasi visual dalam sebuah media pembelajaran adalah perannya dalam mempermudah mengkomunikasikan pesan-pesan pembelajaran melalui saluran visual (Delfia & Mayar, 2020; Mediatati & Suryaningsih, 2017). Desain komunikasi visual pada *flashcard bilingual* yang berbasis pada *frame* multimedia interaktif dengan jenis game edukasi tercermin dari rancangan ilustrasi ataupun video animasi yang dapat menjelaskan informasi tanpa ada kesalahpahaman terhadap informasi yang disampaikan. Di samping itu elemen-elemen desain komunikasi visual lainnya berupa teks, suara, dialog yang nampak dalam pemaparan materi, efek, grafis, dan ilustrasi turut dihadirkan untuk mempermudah materi yang disampaikan (Sastrawan, Sedanayasa, & Suwatra, 2014; Yusri, 2016).

Kedua, Multimedia *flashcard bilingual* dikembangkan layak diterapkan dalam proses pembelajaran karena dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Persentase tersebut nampak dari segi penyampaian informasi materi pembelajaran pada multimedia *flashcard bilingual* sudah sangat layak digunakan. Dari apa yang telah dikaji terkait aspek isi pembelajaran, terdapat beberapa faktor yang dapat menunjang sebuah multimedia dinyatakan berkualifikasi baik mengacu pada hal penyampaian pesan yang ada (Chrisyarani, 2018; Gunawam, Harjono, & Sutrio, 2015). Dari apa yang telah di kaji terkait aspek isi pembelajaran, terdapat beberapa faktor yang dapat menunjang sebuah multimedia dinyatakan berkualifikasi sangat baik dalam hal penyampaian materi atau pesan. Adapun faktor tersebut adalah kesesuaian materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, penggunaan tanda baca tidak merubah arti dari konsep materi yang sebenarnya, dan kebenaran materi yang disampaikan (Diartha, Sudarma, & Suwatra, 2019; Kuswanto & Walusfa, 2017). Pentingnya faktor ini dilandaskan berdasarkan konsep isi pembelajaran yang merupakan tahap dasar pada penerimaan informasi yang dilihat atau dipelajari (Husein, Herayanti, & Gunawan, 2017; Illahi, Sukartiningsih, & Subroto, 2018). Berdasarkan hal tersebut tingginya pemahaman siswa terkait materi yang dipelajari tergantung pada materi yang dirangkum menjadi informasi yang mudah dipahami.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa multimedia dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat merangsang semangat belajar siswa (Husein et al., 2017; Yuniarni et al., 2020). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa multimedia dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Mustaqim, 2016; Satria & Ekok, 2020). Kelebihan media yang dikembangkan yaitu multimedia ini menyajikan gambar yang menarik sehingga dapat merangsang siswa dalam belajar. Selain itu, pada gambar juga dilengkapi keterangan sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Keterbatasan penelitian yaitu pada penelitian ini belum melakukan uji efektivitas, namun tetap dapat digunakan karena telah memenuhi syarat uji validitas. Implikasi penelitian ini yaitu multimedia yang dikembangkan akan memudahkan siswa dalam belajar Bahasa Bali dan dapat memfasilitasi belajar mandiri pada siswa.

4. Simpulan

Multimedia *flashcard bilingual* mendapatkan kategori sangat baik sehingga layak diterapkan dalam proses pembelajaran. Direkomendasikan kepada guru untuk menggunakan Multimedia *flashcard bilingual* sehingga anak lebih mudah memahami materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran Bahasa Bali.

Daftar Rujukan

Aryani, K. (2014). Peningkatan Prestasi Belajar Bahasa Bali Dengan Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Pada Siswa Kelas VIID Semester I SMP Negeri 2 Seririt. *Daiwi Widya*, 1(1). Retrieved from <https://ejournal.unipas.ac.id/index.php/DW/article/view/97>.

- Ayu Puspasari, Murda, I. N., & Arcana, I. N. (2013). Pengaruh Metode Sosiodrama Berbantuan Satua Bali Terhadap Hasil Belajar Ranah Afektif Pendidikan Kewarganegaraan Kelas IV SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v1i1.1354>.
- Chrisyarani, D. D. (2018). Pengembangan Media Boneka Tangan dengan Metode Bercerita untuk Siswa Kelas V SDN Sudimoro 2 Kabupaten Malang. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2199>.
- Dames, I., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Penerapan Model Examples Non Examples Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 1 Siswa Kelas 5 SDN Sidorejo Lor 05. *Jurnal Basicedu*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.59>.
- Delfia, E., & Mayar, F. (2020). Analisis Pembelajaran Berhitung melalui Media Prisma Pintar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.350>.
- Diarta, P. M. P., Sudarma, I. K., & Suwatra, I. W. (2019). Pengembangan Multimedia Berorientasi Pembelajaran Team Games Tournament Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar Mutiara Singaraja. *Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*, 7, 1-11. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v7i1.19969>.
- Gunarta, I. G. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran TGT Berbantuan Media Question Card Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 1(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jp2.v1i2.19338>.
- Gunawam, G., Harjono, A., & Sutrio, S. (2015). Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Konsep Listrik Bagi Calon Guru. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(1), 9-14. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29303/jpft.v1i1.230>.
- Hosen, M., Ogbeibu, S., Giridharan, B., Cham, T.-H., Lim, W. M., & Paul, J. (2021). Individual motivation and social media influence on student knowledge sharing and learning performance: Evidence from an emerging economy. *Computers & Education*, 72. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104262>.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 1(3), 221-225. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>.
- Illahi, T. rahmah, Sukartiningsih, W., & Subroto, W. T. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p826->.
- Irwanto, Taufik, Hernawan, & Rizal. (2019). Efektivitas Multimedia Interaktif Dan Mobile Learning Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 4(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30870/jpks.v4i1.6845>.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 2(2), 43-3. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jipmat.v2i1.1480>.
- Jahro, S., & Ridho, D. (2015). Penerapan Model Problem Based Learning Menggunakan Media E-learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kerjasama Siswa Pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 7(3), 80-86. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jpkim.v7i3.4261>.
- Kuswanto, J., & Walusfa, Y. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Kelas VIII. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET*, 6(2), 58-64. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19335>.
- Liyana, A., & Kurniawan, M. (2019). Speaking Pyramid sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.178>.
- Masyithah, H., Muchtar, Z., & Mahmud. (2015). Pengaruh Penerapan Multimedia Camtasia Studio dan Media Power Point terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Struktur Atom. *Jurnal Pelangi Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/pelangi.v2i2.6217>.
- Mawardi, G., Iriani, T., & Daryati. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Kompetensi Pembelajaran Pokok Materi Keterampilan Dasar Mengajar. *Jurnal Teknik Sipil*, 8(1), 24-30.
- Mawarni, & Muhtadi. (2017). Pengembangan Buku Digital Interaktif Mata kuliah Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10114>.
- Mediatati, N., & Suryaningsih, I. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Course Review Horay Dengan Media Flipchart Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 1(2).

- <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v1i2.10146>.
- Murtini, N. W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Bali melalui Model Discovery Learning. *Journal of Education Action Research*, 3(3). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jear.v3i3.17972>.
- Mustaqim, I. (2016). Multimedia services on top of M3 Smart Spaces. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 174. [https://doi.org/DOI: http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525](https://doi.org/DOI:http://dx.doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v13i2.8525).
- Nani, & Evinna. (2019). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SDN 12 Singkawang. *Journal Of Educational Review And Research*, 2(1). <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.26737/jerr.v2i1.1853>.
- Nursyam, A. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Penelitian Hukum Dan Pendidikan*, 18(1), 811-819. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30863/ekspose.v18i1.371>.
- Pangaribuan, & Saragih. (2014). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Seni Lukis I Jurusan Seni Rupa. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 1(1), 75-86. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtikp.v1i1.1871>.
- Prameswari, N. K. (2018). Peningkatan Dalam Penggunaan Media Ular Tangga Mata Kuliah Pendidikan PKn SD Materi Strategi Pembelajaran Pada Kemampuan Kognitif Mahasiswa Semester 2 STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1.2188>.
- Prasetya, Nur, & Akbar. (2018). Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Tematik untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(11), 1423-1427. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i11.11751>.
- Pujayanti, P., Murda, I. N., & Wibawa, I. M. C. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Course Review Horay Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd Gugus Viii Munduk. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v1i1.1341>.
- Purwantini, J. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Tipe TGT Berbantuan Media Question Box Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Mimbar PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v1i1.960>.
- Puspasari, K., Ardana, I. K., & Putra, M. (2019). Pengaruh Pendekatan CTL Berbantuan Satua Bali Terhadap Kompetensi Sikap Sosial. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 430. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21777>.
- Putra, I. N. A., Jampel, I. N., & Sudatha, I. G. W. (2018). Pengembangan Multimedia Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Di TK Negeri Pembina Singaraja. *Edutech Undiksha*, 6(1), 32. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20260>.
- Putri, zahwa syah, & Rakhmawati, F. (2018). Pengaruh Multimedia Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik pada Materi Pokok Persegi Panjang dan Persegi Kelas VII Di Mts Al-Ulum Medan T.P. 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7, 71-82. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1776>.
- Sastrakusumah, E. N., Suherman, U., Darmawan, D., & Jamila, J. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Aplikasi Ispring Presenter Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31980/tp.v3i1.164>.
- Sastrawan, W., Sedanayasa, & Suwatra, I. I. W. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered head Together (NHT) dengan Bantuan Media Software Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus III Desa Bengkel Kecamatan Busung Biu. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1), 1-12. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjpsgd.v2i1.2308>.
- Satria, T. G., & Egok, A. (2020). Pengembangan Etnosains Multimedia Learning Untuk Meningkatkan Kognitif Skill Siswa Sd Di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Basicedu*, 4(1), 13-21. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i1.382>.
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan Bahasa Pertama pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Journal of Early Childhood Education*, 3(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.160>.
- Sugandi, M. K., & Rasyid, A. (2019). Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pembelajaran Biologi Melalui Project Based Learning Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Konsep Ekosistem. *Biodik*, 5(3), 181-196. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i3.7869>.
- Suparwati, N. L. (2019). Ragam Hormat dalam Bahasa Jepang dan Bahasa Bali Suatu Analisis Kontrastif. *Taiyou*, 02(01). <https://doi.org/https://doi.org/10.22236/taiyou.v2i1.4840>.
- Taqiya, Nuroso, & Reffiane. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Berbantu Media Video Animasi. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 289-295.

- <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v7i3.19492>.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16.
- Ulfah, D., Garim, I., & Sultan, S. (2019). Bias Gender Dalam Buku Teks Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Atas. *RETORIKA: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 12(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/retorika.v12i2.8935>.
- Warsita, B. (2017). Peran dan Tantangan Profesi Pengembang Teknologi Pembelajaran Pada Pembelajaran Abad 21. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v5n2.p77--90>.
- Widiasih, H., Wirya, & Suranata. (2013). Pengaruh Model Pembelajaran Circ Berbantuan Media Scrabble Terhadap Hasil Belajar Bahasa Bali Siswa Kelas IV SD Gugus II Kecamatan Buleleng. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 1(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jjgsd.v1i1.888>.
- Yuniarni, Sari, & Atiq. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.
- Yusri. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan Prestasi Belajar Bahasa Inggris Peserta Didik Kelas X di SMAN I Dekai Kabupaten Yahukimo. *Ilkom Jurnal Ilmiah*, 8(1), 49–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.33096/ilkom.v8i1.22.49-56>.
- Yuswanti. (2014). Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Di Kelas IV SD PT . Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3(4), 185–199.