

**‘BALINATA’ AS A LEARNING MEDIA IN INCREASING
INTEREST IN LEARNING AND BALINESE
LANGUAGE SKILLS**

**(‘BALINATA’ Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan
Minat Belajar Dan Keterampilan Berbahasa Bali)**

I Gede Yasa Pradnyana E.P¹, Putu Ayu Trisna Wulandari¹, Pasek Ni Wayan Kasih
Mahendri¹ I Wayan Madiya²

¹Siswa SMA Negeri Bali Mandara, Buleleng, Bali, Telp: 0881037402532, E-mail:
231385yasapradnyana@smnbalimandara.sch.id

²Guru pembimbing SMA Negeri Bali Mandara, Buleleng, Bali,
Telp: 081236326256, E- mail:iwmadiya@gmail.com

ABSTRACT

Keywords:

Balinese language,
educational games,
interest in learning,
skills

This research was motivated by the decline in the number of Balinese speakers and the low interest of children in learning Balinese, so the researchers created the BALINATA educational game as a learning medium to increase children's interest in learning and Balinese language skills. The objectives of this research are, (1) Describe the design of the BALINATA educational game; (2) Describe the working mechanism of the BALINATA educational game; (3) Analyzing the influence of the BALINATA educational game on students' interest in learning and Balinese language skills. It is hoped that this research will provide benefits for students, teachers and other researchers. This type of research is R&D (Research and Development) using the ADDIE model which will be carried out from 10 October - 23 December 2024 at SMA Negeri Bali Mandara and SD Negeri 4 Tamblang. The research subjects were 1st grade students at SD Negeri 4 Tamblang, while the object of this research was the BALINATA educational game. Data analysis was carried out using quantitative and qualitative approaches. Based on the results of the hypothesis test, the results obtained are; (1) BALINATA educational games have a significant influence on increasing students' interest in learning as evidenced by the results of the student interest in learning questionnaire which increased after students played the game; (2) The BALINATA educational game has a significant influence on students' skills as proven by the results of the Paired Sample T-test which shows the significance value is less than 0.05. So it can be concluded that the BALINATA educational game is effective in increasing students' interest in learning and skills in the Balinese language.

I Gede Yasa Pradnyana E.P, Putu Ayu Trisna
Wulandari, Pasek Ni Wayan Kasih Mahendri
Siswa SMA Negeri Bali Mandara, Buleleng, Bali
E-mail: 231281yasapradnyana@smnbalimandara.sch.id,
231385ayutrisna@smnbalimandara.sch.id,
241545wayankasih@smnbalimandara.sch.id

1. PENDAHULUAN

Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) melalui *Long Form Sensus Penduduk 2020* menunjukkan bahwa, 73,87% keluarga Indonesia masih menggunakan bahasa daerah saat berkomunikasi di tengah keluarganya. Sedangkan penggunaan bahasa daerah pada lingkungan kerabat atau tetangga hanya sebesar 71,93%. Selain itu, pada kalangan generasi Z dan generasi Alfa penggunaan bahasa daerah di tengah keluarga mengalami penurunan yaitu, sekitar 61-62%. Penurunan penggunaan bahasa daerah di kalangan generasi muda ini menjadi tantangan besar dalam pelestarian bahasa daerah di era globalisasi. Oleh karena itu diperlukan upaya pelestarian terhadap bahasa daerah untuk mempertahankan budaya lokal.

Bahasa Bali merupakan salah satu bahasa daerah di Indonesia yang memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat Bali. Bahasa ini digunakan secara luas, baik dalam lingkungan rumah tangga maupun berbagai aktivitas sosial di luar rumah (Suweta, 2019). Selain sebagai alat komunikasi, bahasa Bali juga berfungsi sebagai simbol identitas yang merepresentasikan kekayaan tradisi dan nilai luhur masyarakat Bali sejak zaman dahulu. Namun, kekhawatiran terhadap penurunan jumlah penutur bahasa Bali terus meningkat, menimbulkan tantangan besar dalam upaya pelestariannya.

Adanya penurunan jumlah penutur bahasa Bali, dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu; (1) Kurangnya peran orang tua, banyak orang tua di Bali yang tidak lagi menggunakan bahasa Bali dalam berkomunikasi dengan anak-anak mereka. Kebiasaan ini menyebabkan generasi muda lebih akrab dengan bahasa Indonesia

dan bahasa Inggris dibandingkan bahasa Bali (Sugiarta, 2024); (2) Paradigma masyarakat, kurangnya minat generasi muda dalam berbahasa Bali disebabkan oleh adanya paradigma masyarakat abad 21 yang menilai bahasa asing memiliki martabat lebih tinggi dibandingkan bahasa nasional dan bahasa daerah. Penutur bahasa asing dinilai lebih berpendidikan dan memiliki kelas sosial lebih tinggi, begitu pula dengan bahasa nasional. Sebaliknya, penutur bahasa daerah dinilai memiliki kelas sosial di bawah penutur bahasa nasional dan bahasa asing (Zulaeha & M. Hum., 2017); (3) *Cultural invasion*, menurut Budiarto (2020), *Cultural invasion* adalah aktivitas manusia dalam kebudayaan lain tidak memiliki kesadaran budaya yang hakikatnya sebagai jati dirinya, maka kebudayaan asing yang masuk dapat menggerus dan melenyapkan kebudayaan lokal salah satunya adalah bahasa daerah.

Selain itu, metode pembelajaran bahasa Bali yang diterapkan guru atau tenaga pendidik cenderung menjelaskan materi pembelajaran dengan metode ceramah dan kurang inovatif, sehingga minat siswa dalam belajar bahasa Bali relatif rendah. Terlebih, di lingkungan pendidikan dari tingkat Taman Kanak-Kanak, Sekolah Dasar, sampai dengan tingkat Perguruan Tinggi, lebih dominan belajar bahasa asing dari pada bahasa Bali dan bahasa Indonesia (Sudiarta, 2022). Hal ini berdampak langsung pada berkurangnya keterampilan berbahasa Bali di kalangan anak-anak, karena kurangnya penggunaan bahasa Bali dalam kehidupan sehari-hari serta minimnya kesempatan untuk belajar dan berlatih menggunakan bahasa tersebut secara praktis dan menarik. Menurut Munawaroh, dkk., (2022), perkembangan bahasa pada usia dini berkembang sangat pesat, dimana anak mampu menyerap

bahasa dengan baik pada usia 7 atau 8 tahun (Adiesty, 2017). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang interaktif untuk anak-anak sejak dini dalam belajar berbahasa Bali.

Media pembelajaran interaktif adalah perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dengan cara yang tidak hanya satu arah, tetapi juga memungkinkan adanya interaksi aktif dari peserta didik (Safira, dkk., 2021). Media pembelajaran interaktif dirancang untuk melibatkan peserta didik sebagai pengguna, sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi mereka selama proses pembelajaran.

Berdasarkan kajian dari Dharmayanti, dkk., (2023), diketahui bahwa sebelumnya telah terdapat beberapa media belajar bahasa Bali, namun memiliki beberapa kelemahan yang menyebabkan bahasa Bali terasa sulit dipelajari generasi muda seperti; (1) rata-rata aplikasi yang ditawarkan hanya menyajikan berupa kamus tanpa menjelaskan petunjuk penggunaannya; (2) Maksud dan tujuan aplikasi tidak dipetakan dengan jelas sehingga terasa membingungkan; (3) Kebanyakan berupa kamus yang belum menyediakan soal latihan untuk menguji pemahaman pengguna dan yang lainnya.

Menilik dari hal tersebut, peneliti tertarik untuk membuat suatu inovasi yang berjudul **Inovasi Game Edukasi ‘BALINATA’ Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Berbahasa Bali Siswa SD Negeri 4 Tamblang** guna menyajikan suatu media pembelajaran yang edukasi

untuk membantu tenaga pendidik dan orang tua dalam memberikan pondasi awal (pengenalan awal) terkait bahasa Bali kepada anak-anak. Game ini memiliki fitur-fitur interaktif berupa Tantangan Edukasi, Narasi dan Karakter Interaktif, *Score Points*, *Voice-Over*, dan *Audio-Visual Dinamis*. Game edukasi *BALINATA* berisi pengenalan materi – materi bahasa Bali sesuai dengan kurikulum merdeka yang berisikan pengenalan dasar bahasa Bali. Diharapkan dengan penyajian media pembelajaran yang interaktif dan materi yang sesuai dengan ketentuan kurikulum dapat mendukung dalam meningkatkan minat dan keterampilan anak dalam belajar bahasa Bali. Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan beberapa permasalahan yakni (1) Bagaimanakah desain game edukasi *BALINATA* (Petualangan Sang Penjaga Tradisi) sebagai media pembelajaran bahasa Bali? (2) Bagaimanakah mekanisme kerja dari game edukasi *BALINATA* (Petualangan Sang Penjaga Tradisi) sebagai media pembelajaran bahasa Bali? (3) Bagaimanakah pengaruh game edukasi *BALINATA* (Petualangan Sang Penjaga Tradisi) terhadap minat belajar siswa SDN 4 Tamblang dalam berbahasa Bali? (4) Bagaimanakah pengaruh game edukasi *BALINATA* (Petualangan Sang Penjaga Tradisi) terhadap keterampilan siswa SDN 4 Tamblang dalam berbahasa Bali?.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu, (1) Mendeskripsikan desain *game* edukasi *BALINATA* (Petualangan Sang Penjaga Tradisi) sebagai media pembelajaran bahasa Bali; (2) Mendeskripsikan mekanisme kerja dari game edukasi *BALINATA* (Petualangan Sang Penjaga Tradisi) sebagai media pembelajaran bahasa Bali; (3) Menganalisis pengaruh game edukasi *BALINATA* (Petualangan Sang Penjaga Tradisi) terhadap minat belajar siswa SDN

4 Tamblang dalam berbahasa Bali; (4) Menganalisis pengaruh game edukasi *BALINATA* (Petualangan Sang Penjaga Tradisi) terhadap keterampilan siswa SDN 4 Tamblang dalam berbahasa Bali.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, diharapkan mampu memberikan wawasan terkait *Game* edukasi *BALINATA* sebagai media pembelajaran bahasa Bali pada anak. Sedangkan, manfaat praktis diharapkan mampu memberikan manfaat bagi: (1) Siswa, yakni mendukung kegiatan belajar mengajar khususnya dalam pelajaran bahasa Bali; (2) Peneliti lain, yakni sebagai sumber informasi dan referensi terkait pengaruh game edukasi *BALINATA* terhadap minat dan keterampilan berbahasa Bali siswa; (3) Guru, yakni sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran.

Selanjutnya, terdapat hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- a. H_0 : *Game* edukasi *BALINATA* tidak memberikan pengaruh secara signifikan terhadap minat siswa SDN 4 Tamblang dalam berbahasa Bali
 H_1 : *Game* edukasi *BALINATA* memberikan pengaruh secara signifikan terhadap minat siswa SDN 4 Tamblang dalam berbahasa Bali
- b. H_0 : *Game* edukasi *BALINATA* tidak memberikan pengaruh secara signifikan terhadap keterampilan siswa SDN 4 Tamblang dalam berbahasa Bali
 H_1 : *Game* edukasi *BALINATA* memberikan pengaruh secara signifikan terhadap keterampilan siswa SDN 4 Tamblang dalam berbahasa Bali

Game Edukasi

Game edukasi ini berisi materi edukasi yang dirancang untuk mendorong minat belajar anak, sehingga lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran tertentu (Gontah, dkk., 2021). Definisi lain menyebutkan *game* edukasi adalah salah satu *genre game* yang digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan dan keterampilan siswa melalui suatu media yang unik dan menarik (Arifah, dkk, 2022).

Minat dan Keterampilan

Minat belajar merupakan suatu keinginan atau dorongan yang ada dalam diri manusia untuk melakukan aktivitas belajar. Jika siswa memiliki minat dalam belajar, maka ia akan menjadi lebih nyaman dan antusias dalam mengikuti proses belajar di kelas (Maylitha, dkk., 2023). Menurut Prastika (2021), seseorang yang memiliki minat belajar yang rendah tidak akan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga tidak akan mampu menghasilkan performa yang terbaik dalam belajarnya, begitupun sebaliknya seseorang yang memiliki minat belajar yang tinggi akan dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga akan mampu menghasilkan performa yang terbaik dalam belajarnya yang akan mempengaruhi keterampilan siswa.

Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka dirancang dengan struktur yang terdiri dari dua komponen utama: Kegiatan Pembelajaran Intrakurikuler dan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Kegiatan Pembelajaran Intrakurikuler bertujuan untuk membantu siswa mencapai kompetensi yang ditetapkan dalam capaian pembelajaran, sedangkan Proyek P5 bertujuan untuk memperkuat upaya

pencapaian profil pelajar Pancasila yang mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak untuk PAUD (Noviyanti, 2023). Cakupan dimensi yang tertuang dalam Kurikulum Merdeka antara lain yaitu bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan berakhlak mulia, beriman, mandiri, berkebinekaan global, bergotong-royong, kreatif, dan bernalar kritis (Jannah & Rasyid, 2023).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian *R&D (Research and Development)*

dengan menggunakan model *ADDIE*. Menurut Rayanto & Sugianti (2020), Model *ADDIE* yang mempunyai lima tahapan yaitu: *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Penelitian ini berlangsung selama 3 bulan, yang dimulai pada tanggal 10 oktober – 23 Desember 2024. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah SMA Negeri Bali Mandara dan SD Negeri 4 Tamblang. Adapun jadwal kegiatan penelitian ini adalah sebagai berikut.

No	Kegiatan	Minggu ke-												
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	
1	Perencanaan penelitian	■	■											
2	Pengajuan ide penelitian													
3	Melaksanakan tahap analisis kebutuhan dan karakteristik subjek penelitian	■	■											
4	Bimbingan karya tulis terkait instrument penelitian		■	■	■									
5	Penyiapan instrumen penelitian		■	■	■	■								
6	Tahap desain: Mendesain <i>Game</i> edukasi <i>BALINATA</i>			■	■	■	■	■						
7	Tahap pengembangan: Menyiapkan <i>Game</i> edukasi <i>BALINATA</i>			■	■	■	■	■	■					
8	Tahap implementasi: uji coba produk kepada siswa				■	■	■	■	■	■				
9	Tahap implementasi: Penyebaran <i>pretest-posttest</i> dan angket								■	■				
10	Pengumpulan data									■	■			
11	Analisis data										■	■		
12	Tahap evaluasi											■	■	■
13	Penyusunan laporan akhir				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
14	Konsultasi dengan guru pembimbing				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
15	Pengiriman laporan penelitian													■

Gambar 2.1 Jadwal Penelitian

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Subjek dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas 1 di SD Negeri 4 Tamblang.

Sedangkan objek penelitian adalah media pembelajaran berbasis digital *BALINATA*

yang digunakan untuk meningkatkan minat dan keterampilan berbahasa Bali siswa SD Negeri 4 Tamblang.

Pada penyusunan laporan penelitian ini, sumber data yang diambil adalah sumber data primer dan sumber data sekunder yang dilakukan dengan cara penyebaran angket penilaian kepada siswa terkait *game* edukasi *BALINATA*, penyebaran angket minat belajar, dan pemberian *pretest* dan *posttes*. Angket dan penilaian ini diberikan kepada 25 siswa kelas 1 SD Negeri 4 Tamblang. Sumber data sekunder diperoleh dari kegiatan studi literatur melalui jurnal-jurnal ilmiah. Berikut merupakan alur dari kegiatan penelitian yang disajikan pada gambar berikut.



Gambar 2.2 Alur Kegiatan Penelitian

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pengembangan game edukasi *BALINATA* ini diawali dengan tahap analisis.

Pada tahap ini terdapat dua tahapan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu analisis kebutuhan dan permasalahan yang terjadi di lapangan, serta analisis karakteristik siswa. Analisis kebutuhan dilaksanakan dengan tujuan mengetahui media apa saja yang paling cocok untuk digunakan ketika edukasi berbahasa Bali

pada siswa. Analisis karakteristik siswa dilakukan untuk mengurangi masalah ketika melaksanakan edukasi berbahasa Bali pada siswa.

Setelah itu, peneliti masuk kedalam tahap perancangan *game* edukasi *BALINATA* yang meliputi penyusunan cara menggunakan dan komponen-komponen pendukung *game BALINATA*. Pembuatan komponen-komponen *game* dirancang menggunakan *Figma*, *Adobe Illustrator*, dan *Canva*. Pada tahap pengembangan, *game* edukasi *BALINATA* dibuat dengan melalui tiga tahapan yaitu 1) mengimpor desain dari *Figma*, *Adobe Illustrator*, dan *Canva* ke *Unity Engine*; 2) membuat dan menyusun *game* edukasi *BALINATA* dengan *Unity Engine*; 3) mempublikasikan *game* edukasi *BALINATA* pada *platform Itch.io* agar bisa digunakan oleh siswa. Pada tahap implementasi, *game* edukasi akan diuji cobakan kepada siswa/i SD Negeri 4 Tamblang. Selain itu, pada tahap ini peneliti juga membagikan angket penilaian dan angket minat belajar untuk mengetahui respon siswa terhadap *game* edukasi *BALINATA* yang akan digunakan sebagai acuan dalam melakukan tahap evaluasi produk.

Pada tahap evaluasi terdapat uji efektivitas media yang bertujuan untuk mengevaluasi keberhasilan *game* edukasi *BALINATA* dengan membandingkan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah menggunakan *game* tersebut. Sebelum menggunakan media, siswa diberikan *pretest*. Kemudian siswa akan belajar dan bermain materi bahasa Bali menggunakan *game*, dan diakhiri dengan *posttest*. Selain itu, siswa diminta untuk mengisi angket penilaian dan angket minat belajar untuk mengetahui sejauh mana media ini menarik bagi siswa dan dapat meningkatkan minat mereka dalam belajar Bahasa Bali.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian inovasi *game* edukasi *BALINATA* sebagai media pembelajaran berbahasa Bali terdiri atas angket penilaian siswa, dan uji hipotesis berupa angket minat belajar serta *pretest-posttest*. Media yang digunakan dalam pembuatan *game* edukasi *BALINATA* terdiri dari *Canva*, *Adobe Illustrator*, dan *Figma* sebagai *software* perancangan desain serta *Unity Engine* yang digunakan untuk mengubah rancangan desain menjadi *game* menarik dan interaktif yang dapat dimainkan oleh pengguna.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi :

1. Studi Literatur

Literatur yang digunakan dalam penyusunan karya tulis ilmiah ini meliputi jurnal, artikel, laporan-laporan, dan buku-buku yang berkaitan dengan penelitian, seperti *game* edukasi. Informasi yang didapatkan berasal dari internet, *Google Scholar* dan perpustakaan SMAN Bali Mandara.

2. Observasi

Kegiatan ini dilakukan dengan pengamatan secara langsung di lapangan terkait proses belajar, perilaku, dan kebiasaan siswa SD Negeri 4 Tamblang. Pengamatan secara langsung ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana karakteristik personal yang menjadi target pengguna *game* edukasi *BALINATA*.

3. Angket Penilaian dan Minat belajar

Angket dalam penelitian ini berupa angket penilaian siswa, dan minat belajar siswa. Dimana responden yang dievaluasi hanya perlu menulis

tanda centang di tempat yang sudah disediakan sesuai dengan pendapat responden. Hal tersebut bertujuan untuk memperoleh data tentang pendapat responden berkaitan dengan *game* edukasi *BALINATA*.

4. Soal *Pretest* dan *Posttest*

Pada tahap uji coba media pembelajaran, peneliti akan memberikan *pretest* dan *posttest* yang dilakukan kepada siswa kelas 1 SDN 4 Tamblang sebanyak 25 orang. Hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* menjadi indikator efektifitas media pembelajaran.

Hasil tanggapan siswa melalui angket akan dianalisis menggunakan rumus pada persamaan 1. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan disajikan secara deskriptif guna memberikan pemahaman yang jelas dari hasil penelitian. Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data yang didapatkan selanjutnya dianalisis dengan langkah-langkah berikut.

Respon siswa ini dihitung menggunakan rumus: $P = \frac{f}{n} \times 100\% \dots \dots$ (persamaan 1)

Keterangan: P = persentase skor; f = jumlah skor yang diperoleh; n = jumlah skor maksimum

Hasil persentase respon siswa dikualitatifkan ke dalam kriteria penilaian seperti pada **Tabel 3.1**

Tabel 3.1 Rentang Presentase Dan Kriteria Kualitatif Produk

Rentang Persentase (%)	Kriteria Kualitatif
------------------------	---------------------

81 < P < 100	Sangat Layak
62 < P < 81	Layak
43 < P < 62	Kurang Layak
25 < P < 43	Tidak Layak

Sumber: Dokumen Pribadi

Setelah data hasil uji coba produk dengan metode *pre-test* dan *post-test* didapatkan, hasil *pretest* dan *posttest* akan dianalisis untuk mengetahui keefektifan media *game* edukasi *BALINATA*. Hasil ujinya akan diolah menggunakan aplikasi *SPSS* pada taraf signifikan 5%. Data akan diuji normalitasnya dengan menggunakan *paired sample t-test* karena subjek yang digunakan kurang dari 50. Uji *paired sample t-test* akan digunakan saat uji normalitas terpenuhi dan uji *wilcoxon* akan digunakan saat uji normalitas tidak terpenuhi. Media *game* edukasi *BALINATA* dikatakan efektif apabila hasil uji beda rerata kedua tesnya menghasilkan nilai signifikansi kurang dari 0,05 dan hasil rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata nilai *pretest*.

3. ANALISIS DAN SINTESIS

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan signifikan dalam kehidupan sosial masyarakat Bali. Di satu sisi, kemajuan teknologi mempermudah akses informasi, komunikasi, dan hiburan, yang membantu masyarakat Bali menjalin hubungan lebih luas dengan dunia luar. Namun, di sisi lain, teknologi juga membawa tantangan terhadap keberlanjutan nilai-nilai tradisional dan budaya lokal. Salah satu dampak yang paling terlihat adalah menurunnya kemampuan berbahasa Bali di kalangan anak-anak. Dalam kehidupan

sehari-hari, anak-anak semakin jarang menggunakan bahasa Bali, bahkan dalam lingkungan keluarga. Menurut Putri (2024), seiring dengan adanya perkembangan teknologi, Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris semakin mendominasi percakapan sehari-hari, terutama pada kalangan anak muda. Orang tua cenderung lebih bangga jika anaknya fasih berbahasa Indonesia atau bahasa asing sejak usia dini (Sudiarta, 2022). Hal tersebut tanpa disadari secara perlahan dapat mengikis penggunaan bahasa Bali dalam pergaulan. Oleh karena itu, diperlukan langkah strategis untuk menjaga keberlanjutan bahasa Bali dengan meningkatkan minat dan keterampilan anak-anak dalam berbahasa Bali.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pemerintah melalui Dinas Kebudayaan Bali telah melakukan berbagai upaya seperti pelaksanaan imbauan kepada orang tua melalui desa adat, penyuluhan bahasa Bali di banjar, dan penyelenggaraan Bulan Bahasa Bali setiap tahunnya. Namun, hal ini tentunya membutuhkan dukungan aktif dari masyarakat, baik itu orang tua maupun tenaga pendidik dalam mengajari anak-anak berbahasa Bali secara konsisten sejak usia dini.

Menurut kajian Hartati (2020), media pembelajaran berupa *game* edukasi terbukti dapat meningkatkan minat belajar beserta hasil belajar siswa. Begitu pula pada kajian Aditama (2022) menunjukkan bahwa *game* edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa SD dengan kategori sangat baik. Selain kajian-kajian tersebut terdapat kajian lainnya yang menunjukkan bahwa *game* edukasi sangat berpengaruh terhadap pengembangan minat belajar anak dengan konteks yang diangkat pada *game* tersebut.

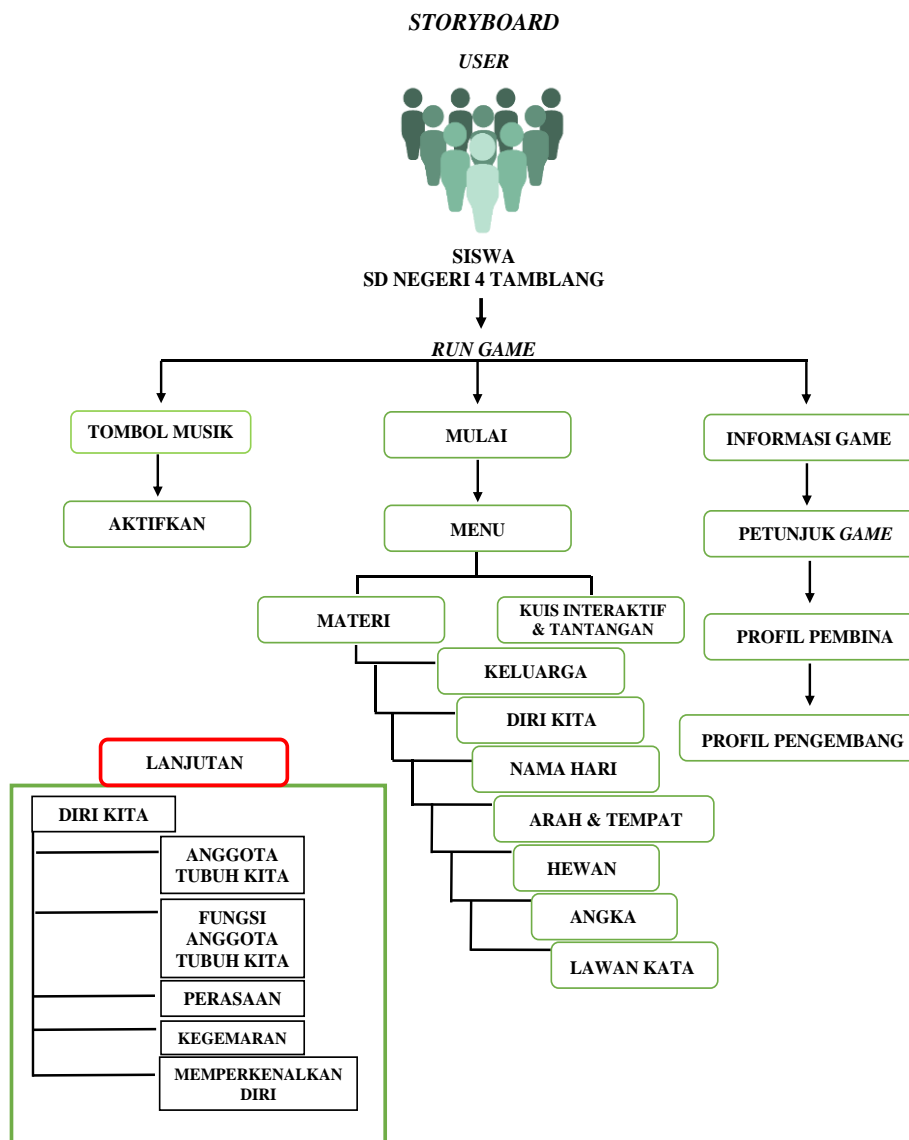
Berdasarkan temuan tersebut, Balinata hadir sebagai solusi interaktif guna meningkatkan minat belajar dan keterampilan siswa dalam berbahasa Bali. *BALINATA* merupakan gabungan dari dua kata, yaitu "Bali" dan "Nata". Kata "Bali" merujuk pada kebudayaan dan bahasa Bali, yang merupakan bagian penting dari identitas budaya masyarakat Bali. Sementara itu, kata "Nata" berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti "raja" atau "pemimpin". Dengan demikian, *BALINATA* dapat diartikan sebagai "petualang sang pemimpin muda dalam menjaga budaya berbahasa Bali yang kian tergerus dalam era globalisasi".

Pada tahap analisis, dilakukan observasi di SD Negeri 4 Tamblang untuk memahami faktor-faktor yang menyebabkan minat anak-anak berbahasa Bali kurang. Hasil observasi menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap bahasa Bali masih tergolong rendah. Melalui wawancara, ditemukan bahwa siswa saat ini belum mengenal media pembelajaran lain selain buku bahasa Bali yang di berikan oleh sekolah. Berdasarkan survei diketahui bahwa 80% dari 25 siswa di SDN 4 Tamblang sangat antusias dengan media pembelajaran berupa game edukasi untuk berbahasa Bali, sedangkan 20% sisanya kurang antusias. Berdasarkan temuan tersebut, peneliti membuat media pembelajaran yang dapat memfasilitasi anak-anak dalam meningkatkan minat dan keterampilan berbahasa Bali.

Selain analisis kebutuhan, dilakukan pula analisis karakteristik siswa SDN 4 Tamblang, siswa lebih mudah menyerap materi jika belajar melalui praktik langsung atau permainan. Dimana materi dalam permainan diselingi dengan kuis-kuis interaktif yang menantang. Oleh karena itu, peneliti akan mengembangkan *game* edukasi *BALINATA* yang berisi latihan kuis interaktif yang dapat mengasah

kemampuan siswa dalam berbahasa Bali.

Pada tahap desain, peneliti membuat *Storyboard* yang menggambarkan secara keseluruhan gambaran *game* edukasi yang akan dikembangkan. *Storyboard* berfungsi sebagai panduan untuk memudahkan proses pembuatan media. *Storyboard* dan desain dari *game* edukasi *BALINATA* adalah sebagai berikut.



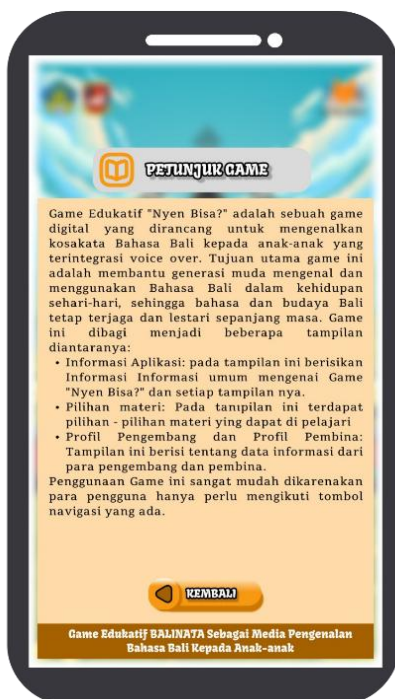
Gambar 3.1 Alur *Storyboard* *Game* Edukasi *BALINATA*



(a)



(b)



(c)



(d)



(e)



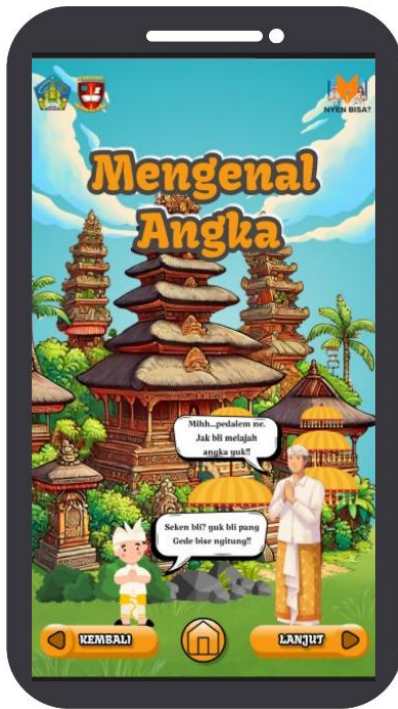
(f)



(g)



(h)



(i)



(j)



(k)



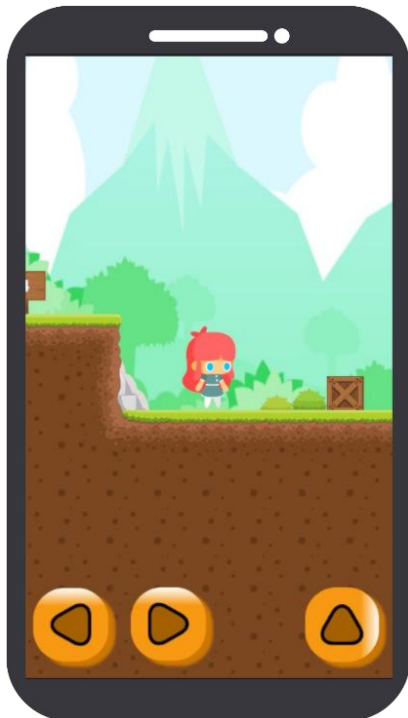
(l)



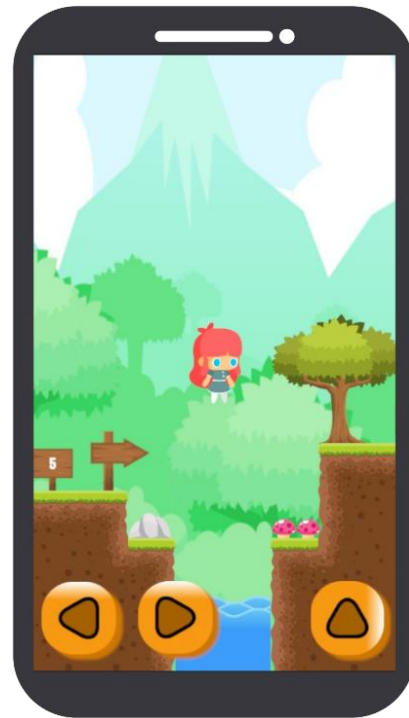
(m)



(n)



(o)



(p)

Gambar 3.2 Desain *Game* Edukasi *BALINATA*

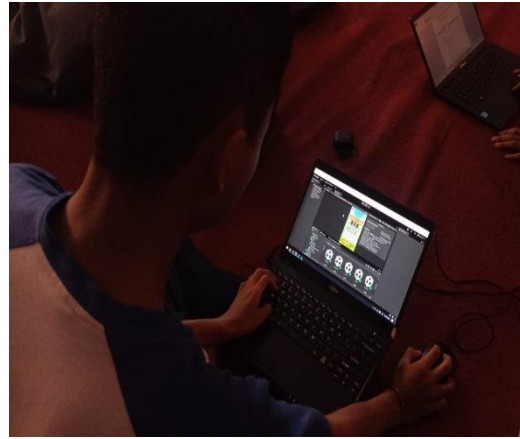
Materi bahasa Bali yang digunakan sebagai pengenalan awal kepada anak adalah materi bahasa Bali kelas satu. Dalam game ini akan disajikan beberapa materi yaitu; (1) *Undagan Kulawarga* (keluarga), berisi tentang nama-nama anggota keluarga dalam keluarga inti dan keluarga besar; (2) *Iraga* (diri kita), berisi tentang nama-nama anggota tubuh kita, Fungsi anggota tubuh kita, Kegemaran, dan Cara memperkenalkan diri kita; (3) *Dina* (hari), berisi tentang nama-nama hari dalam bahasa Bali; (4) *Arah & Tempat*, berisi tentang nama-nama arah mata angin, posisi, dan nama-nama tempat; (5) *Hewan*, berisi tentang nama-nama hewan dalam bahasa Bali; (6) *Angka*, berisi tentang nama-nama angka dari angka 1-20 dalam bahasa Bali; dan (7) *Lawan kata*, berisi tentang lawan kata dalam bahasa Bali atau yang sering disebut *tungkalikan*.

Game Edukasi *BALINATA* ini dibuat menggunakan *hardware* dengan spesifikasi *hard disk* 500GB, Ram 16 GB dengan sistem operasi Windows 10 Pro. Pada tahap ini, *game* edukasi *BALINATA* dibuat dengan melalui tiga tahapan yaitu: 1) tahap pembuatan desain *game* edukasi menggunakan *Figma*, *Adobe Illustrator*, *Canva*, *Dall-E*; 2) mengubah desain tersebut menjadi sebuah *game* yang bisa dimainkan dengan software *Unity Engine*; 3) publikasi *game* pada situs web *Itch.io* supaya bisa dimainkan oleh siswa.

Pada tahap implementasi dilakukan dengan cara menyebarkan produk akhir untuk diuji cobakan kepada siswa/i kelas 1 SD Negeri 4 Tamblang. Pada saat uji coba, siswa/i diberikan penjelasan mengenai *game* yang akan dimainkan. Adapun hasil dokumentasi tahap ini adalah sebagai berikut.



Gambar 3.3 Telaah Pustaka



Gambar 3.4 Pembuatan Desain Aplikasi



Gambar 3.5 Pembuatan Program Aplikasi



Gambar 3.6 Pembuatan Desain Aplikasi



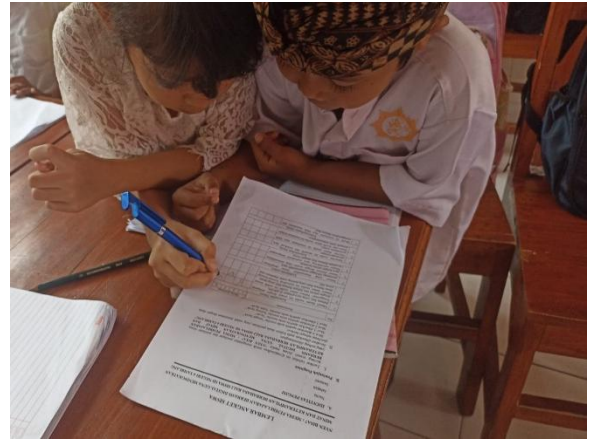
Gambar 3.7 Siswa Mengisi Pre-test



Gambar 3.8 Siswa Menggunakan Aplikasi Saat Pembelajaran



Gambar 3.9 Siswa Menggunakan Aplikasi Saat Pembelajaran



Gambar 3.10 Siswa Mengisi Angket Penilaian Siswa



Gambar 3.11 Pendampingan dalam penggunaan game



Gambar 3.12 Siswa Mengisi Post-test

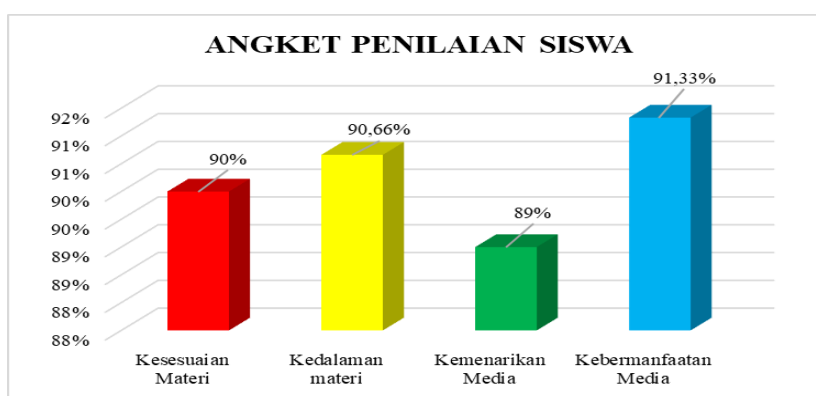


Gambar 3.13 Siswa Menggunakan Aplikasi Saat Pembelajaran



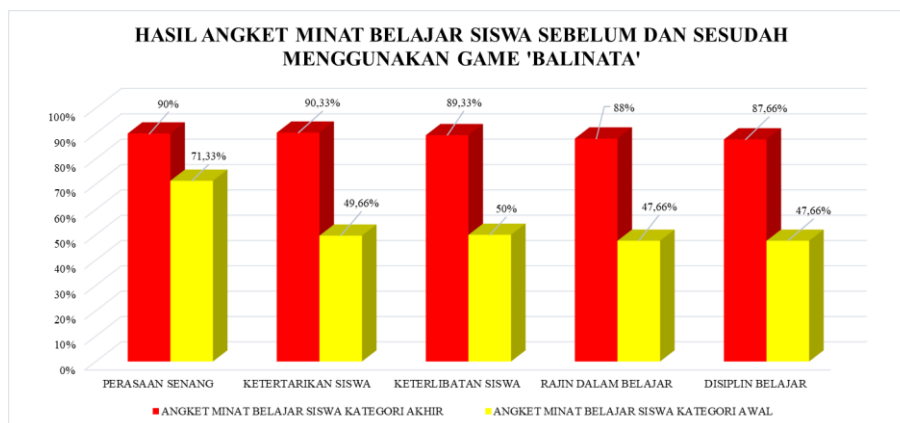
Gambar 3.14 Siswa Mengisi Angket Minat Baca

Berdasarkan hasil angket penilaian siswa, diketahui bahwa indikator kebermanfaatan media mendapatkan persentase tertinggi yaitu sebesar 91,33%, sedangkan persentase terendah didapatkan pada indikator kemenarikan media sebesar 89%. Merujuk pada data tersebut maka game dinyatakan “**Sangat Layak**” untuk di implementasikan kepada siswa. Berikut merupakan diagram data hasil angket penilaian siswa.



Gambar 3.15 Data Hasil Angket Penilaian Siswa
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berikut merupakan hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan *game* edukasi *BALINATA* yang disajikan pada gambar berikut.



Gambar 3.16 Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa

Selain pembagian angket, peneliti melakukan uji coba produk *Game* edukasi *BALINATA* kepada 25 siswa/i kelas 1 SDN 4 Tamblang. Pengujian ini bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang efektivitas produk dalam meningkatkan minat dan keterampilan siswa dalam berbahasa Bali. Sebelum uji coba, siswa/i diberikan *pretest* untuk mengetahui pemahaman awal mereka terkait materi pembelajaran bahasa Bali. Setelah itu, siswa diberikan kesempatan untuk bermain dan mempelajari materi melalui *Game* edukasi *BALINATA*. Untuk mengukur peningkatan pemahaman mereka, dilakukan *posttest* setelah kegiatan bermain. Hasil *pretest* dan *posttest* dari siswa/i kelas 1 SDN 4 Tamblang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 3.1 Hasil *Pretest* dan *Posttest*

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
<i>Posttest</i>	83.60	25	12.871	2.574
<i>Pretest</i>	40.00	25	15.275	3.055

Sumber: Dokumen Pribadi

Untuk mengetahui keefektifan produk *Game* edukasi *BALINATA* maka diperlukan uji beda rerata antara hasil *pretest* dan *posttest*. Langkah awal dalam uji beda rerata yaitu dengan menguji data. Hasil Uji *Paired Samples T-test* dapat dilihat pada berikut.

Tabel 3.2 Hasil Uji *Paired Samples T-test*

		Paired Differences						
				95% Confidence Interval of the difference				
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	lower	upper	t	df
<i>Posttes-Pretest</i>		39.600	15.674	3.135	44.415	33.130	46.070	24
								Sig. (2-tailed)
								<.001

Sumber: Dokumen Pribadi

Dapat dilihat pada **tabel 3.2** menunjukkan bahwa nilai signifikan yang didapatkan adalah sebesar 0,001 kurang dari 0,05. Sehingga *Game* edukasi *BALINATA* dikata berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa Bali.

Dalam setiap tahapan, Secara tidak langsung evaluasi telah dilakukan. Artinyadari tahap analisis hingga implementasi selalu dilakukan evaluasi sebelum memasuki tahap selanjutnya. Berikut beberapa catatan selama proses pengembangan *Game* edukasi *BALINATA*.

Tabel 3.3 Respon Siswa SDN 4 Tamblang Terhadap *Game*

No	Subjek	Catatan
1	Hendra Widana	- Tambahakan keterangan atau legenda yang bilang warna hijau mewakili bahasa Bali dan warna merah mewakili bahasa Indonesia.
2	Cahaya	- Warna tulisan kurang menarik
3	Satria	- Tolong tambahkan pilihan musik
4	Adnyana	- Saya suka <i>gamenya</i> , semoga terus dikembangkan
5	Depika	- Saya harap <i>gamenya</i> bisa disebarluaskan
6	Alea	- Membuat saya lebih lancar dalam mengikuti pengucapan kosakata
7	Bimala	- Semoga saya bisa belajar dengan lebih baik lagi dengan adanya ini
8	Mayra	- Media Pembelajaran berbasis digital perlu dikembangkan, untuk menarik perhatian siswa mengikuti pembelajaran tersebut. Siswa juga tidak cepat bosan dalam mengikuti pelajaran.
9	Arjuna	- Buat karakter yang lebih lucu lagi
10	Suwastika	- Semangat, tingkatkan lagi kak
11	Gevand	- <i>Gamenya</i> menyenangkan
12	Arya	- Semoga <i>game nya</i> bisa digunakan di sekolah
13	Juli	- <i>Gamenya</i> menarik dan seru
14	Bagastia	- Tolong berikan pilihan karakter untuk bermain <i>game</i> supaya tidak bosan
15	Novarina	- Tidak ada saran atau kritik
16	Kaesang	- Permainannya menyenangkan
17	Bintang	- Tidak ada kritik
18	Iswari	- Tidak ada kritik atau saran
19	Saputra	- Tidak ada kritik
20	Aurora	- Tidak ada komentar
21	Abdi	- Permaianannya seru
22	Slamet	- Senang bisa belajar sambil main <i>game</i>
23	Kusuma	- Tidak ada komentar
24	Aditya	- Tidak ada komentar
25	Putra	- Tidak ada komentar

Sumber: Dokumen pribadi

1. Desain Game Edukasi BALINATA (Petualangan Sang Penjaga Tradisi) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali

Analisis merupakan penguraian sesuatu ke dalam komponen-komponen untuk mempelajari bagaimana komponen-komponen itu bekerja dan berinteraksi. Pada inovasi game edukasi *BALINATA* sebagai media pembelajaran berbahasa Bali, terdapat komponen-komponen didalamnya seperti tampilan-tampilan layar dan tombol navigasi secara beruntun dan sistematis. Desain media pada *game* edukasi *BALINATA* terdiri dari:

a. Tampilan Awal Game

Tampilan awal menyajikan a) Tulisan ‘BALINATA (Petualangan Sang Penjaga Tradisi)’, b) Terdapat gambar Pura dan Penjor Bali sebagai latar belakang game, c) Tombol ‘MULAI’, ‘MUSIK’, dan ‘INFORMASI GAME’.

b. Tampilan Informasi Game

Tampilan informasi game menyajikan a) Tulisan “Informasi Game”, b) icon + tombol “Petunjuk *Game*”, c) icon + tombol “Profil Pembina”, d) icon + tombol “Profil Pengembang”, e) Tombol “KEMBALI”, f) Kolom yang berisikan kalimat “Game Edukasi BALINATA: Petualangan Sang Penjaga Tradisi”

c. Petunjuk Game

Tampilan ini menyajikan a) Paparan mengenai petunjuk penggunaan game, b) Terdapat tombol ‘KEMBALI’, c) Kolom yang berisikan kalimat ‘Game Edukasi BALINATA: Petualangan Sang Penjaga Tradisi’

d. Profil Pembina

Tampilan profil pembina berisikan tentang a) Paparan biodata pembina, b)

Terdapat tombol 'KEMBALI', c) Kolom yang berisikan kalimat 'Game Edukasi BALINATA: Petualangan Sang Penjaga Tradisi'

e. Profil Pengembang

Tampilan profil pembina berisikan tentang a) Paparan biodata pengembang, b) Terdapat tombol 'KEMBALI', c) Kolom yang berisikan kalimat 'Game Edukasi BALINATA: Petualangan Sang Penjaga Tradisi'

f. Menu Permainan

Tampilan Menu Permainan menyajikan a) Tulisan "Menu Permainan", b) Tombol pilihan materi berupa tombol 'Keluarga', 'Diri Kita', 'Nama Hari', 'Arah & Tempat', 'Hewan', 'Angka', dan 'Lawan Kata', c) Tombol 'KEMBALI'.

g. Tampilan Materi

Tampilan materi menyajikan a) Tulisan judul materi, b) Karakter pendukung laki-laki atau perempuan yang berpakaian adat Bali, c) Tombol 'KEMBALI', 'LANJUT' dan 'SOAL'.

h. Tampilan Tantangan

Pada tampilan tantangan menyajikan a) Judul sesuai materi yang dipilih, b) Tombol dengan *icon play*, c) Tombol pergerakan karakter, d) Pos soal.

i. Tampilan Skor

Pada tampilan skor menyajikan a) Skor yang diraih pemain, b) Tombol pilihan level, c) Tombol kembali ke Tampilan Awal.

2. Mekanisme Kerja Game Edukasi BALINATA (Petualangan Sang Penjaga Tradisi) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Bali

BALINATA (Petualangan Sang Penjaga Tradisi) merupakan sebuah game edukasi yang mengusung tema mempertahankan dan melestarikan budaya lokal Bali yaitu Bahasa Bali. *Game* ini berfungsi sebagai media pembelajaran berbahasa Bali yang dirancang dengan tujuan meningkatkan minat dan keterampilan berbahasa Bali siswa-siswi SD Negeri 4 Tamblang. *Game* ini dikembangkan untuk mampu diimplementasikan pada smartphone berbasis android maupun IOS melalui situs web Itch.io sebagai media penyebaran game tersebut.

BALINATA merupakan gabungan dari dua kata, yaitu "Bali" dan "Nata". Kata "Bali" merujuk pada kebudayaan dan bahasa Bali, yang merupakan bagian penting dari identitas budaya masyarakat Bali. Sementara itu, kata "Nata" berasal dari bahasa Sanskerta yang berarti "raja" atau "pemimpin". Dengan demikian, *BALINATA* dapat diartikan sebagai "petualang sang pemimpin muda dalam menjaga budaya berbahasa Bali yang kian tergerus dalam era globalisasi".

Game ini memiliki fitur-fitur interaktif berupa (1) Tantangan Edukasi, *Score Points*, Narasi dan Karakter Interaktif, *Voice-Over*, serta *Audio-Visual Dinamis*. Tantangan edukasi merupakan sebuah tantangan berupa game yang berisi rintangan dan pos-pos soal dengan jenis memilih, mendengarkan, dan mengetik jawaban yang harus dilalui oleh pemain dengan menggerakkan suatu karakter hingga mencapai finish. Kemudian, terdapat sistem *Score Points* yang mana pemain akan mendapatkan nilai sesuai performanya pada akhir Tantangan Edukasi. Fitur Narasi dan Karakter Interaktif berfungsi untuk memudahkan pemain dalam mencermati

materi yang disajikan. Selain itu, Fitur *Voice-Over* tersedia ketika pemain ingin menjawab soal yang berjenis mendengarkan. Selanjutnya, *Audio-Visual Dinamis* yaitu menggabungkan suara dengan gambar untuk menghasilkan pengalaman belajar yang lebih menarik. Adapun mekanisme kerja dari *game* edukasi *BALINATA* adalah

1. Pemain memulai *game* dengan menyentuh tombol 'Run Game' pada situs web *Itch.io*. Kemudian, pemain akan disajikan dengan tampilan awal.
2. Pada tampilan awal, terdapat tiga tombol utama yaitu tombol 'MULAI', 'MUSIK' dan 'INFORMASI GAME'. Pemain dapat menyentuh tombol 'MULAI' untuk menuju menu permainan, sedangkan apabila pemain menyentuh tombol 'MUSIK' maka musik akan aktif dan tombol 'INFORMASI GAME' untuk melihat petunjuk umum *game*, biodata pembina, dan biodata pengembang *game* edukasi *BALINATA*.
3. Pada menu permainan, pemain dapat memilih materi Bahasa Bali yang ingin dipelajari. Setelah selesai belajar, pengguna diberikan opsi untuk menekan tombol 'SOAL' guna mengasah kemampuan. Setelah menekan tombol 'SOAL' pemain akan diarahkan tampilan permainan dengan karakter yang bisa digerakkan. Untuk menyelesaikan permainan, pemain harus menyelesaikan rintangan dan latihan soal yang diberikan. Pemain akan dianggap 'menang' ketika rintangan dan latihan soal berhasil dilewati serta mencapai titik akhir yaitu finish. Sedangkan, jika rintangan dan latihan soal tidak berhasil diselesaikan, maka pemain akan dianggap 'kalah' dan diberikan opsi untuk kembali ke halaman awal atau mengulangi rintangan tersebut.

3. Pengaruh Game Edukasi *BALINATA* (Petualangan Sang Penjaga Tradisi) terhadap Minat Belajar Siswa SDN 4 Tamblang dalam Berbahasa Bali

Menurut KBBI, arti kata minat adalah kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan terhadap sesuatu. Minat dapat ditandai dengan munculnya rasa senang, antusiasme, dan keinginan untuk terlibat dalam aktivitas tertentu. Menurut Harianja & Sapri (2022), minat memiliki pengaruh yang cukup besar terhadap proses dan pencapaian hasil belajar peserta didik karena tanpa adanya minat maka siswa tidak akan pernah belajar dengan baik. Oleh karena itu penting untuk meningkatkan minat belajar anak dalam belajar bahasa Bali supaya anak tetap antusias melestarikan budaya lokal Bali.

Berdasarkan angket minat belajar yang telah disebarakan kepada 25 orang siswa/i SDN 4 Tamblang sebelum dan setelah memainkan *game* edukasi *BALINATA*, didapatkan hasil bahwa (1) Sebelum menggunakan *game*, persentase pada indikator perasaan senang adalah sebesar 71,33%, sedangkan setelah menggunakan *game* meningkat menjadi 90%, dengan peningkatan sebesar 18,67%. (2) Sebelum menggunakan *game*, persentase pada indikator ketertarikan siswa adalah sebesar 49,66%, sedangkan setelah menggunakan *game* meningkat menjadi 90,33%, dengan peningkatan sebesar 40,67%. (3) Sebelum menggunakan *game*, persentase pada indikator keterlibatan siswa adalah sebesar 50%, sedangkan setelah menggunakan *game* meningkat menjadi 89,33%, dengan peningkatan sebesar 39,33%. (4) Sebelum menggunakan *game*, persentase pada indikator rajin dalam belajar adalah sebesar 47,66%, sedangkan setelah menggunakan *game* meningkat menjadi 88%, dengan peningkatan sebesar 40,34%. (5) Sebelum menggunakan

game, persentase pada indikator disiplin belajar adalah sebesar 47,66%, sedangkan setelah menggunakan *game* meningkat menjadi 87,66%, dengan peningkatan sebesar 40%.

Dari hasil angket tersebut, terlihat bahwa setiap indikator mengalami peningkatan yang signifikan setelah siswa memainkan *game* edukasi *BALINATA*. Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator ketertarikan siswa dengan kenaikan sebesar 40,67%, sedangkan peningkatan terendah terdapat pada indikator perasaan senang sebesar 18,67%. Hal ini menunjukkan bahwa *game* edukasi *BALINATA* mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, terutama dalam aspek keterlibatan, ketertarikan, dan rajin belajar. Maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

4. Pengaruh Game Edukasi BALINATA (Petualangan Sang Penjaga Tradisi) Terhadap Keterampilan Siswa SDN 4 Tamblang Dalam Berbahasa Bali

Menurut Drs. Isma Tantawi, M.A (2019), Keterampilan berbahasa adalah kemampuan pembicara atau penulis menyampaikan pesan melalui lambang bunyi (huruf) kepada pendengar atau pembaca. Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek utama yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dalam *game* edukasi *BALINATA* terdapat 3 aspek yang dapat dilatih adalah menyimak, membaca dan menulis. Sementara itu, aspek berbicara membutuhkan peran aktif tenaga pendidik atau orang tua untuk membantu anak-anak melatih komunikasi bahasa secara langsung.

Seperti halnya keterampilan lainnya, keterampilan berbahasa dapat meningkat secara signifikan jika didukung oleh minat yang kuat. Dengan adanya peningkatan minat belajar bahasa Bali pada siswa, diharapkan dapat meningkatkan

keterampilan siswa dalam berbahasa Bali. Berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan diketahui bahwa (1) rata-rata nilai *pretest* siswa adalah sebesar 40 sedangkan pada *posttest*, nilai rata-rata siswa adalah sebesar 83,60, (2) Terjadi peningkatan antara hasil belajar yaitu sebesar 43,6. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa, *game* edukasi *BALINATA* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam berbahasa Bali.

Untuk membuktikan hal tersebut, dilakukan uji hipotesis melalui analisis statistik berupa uji *Paired Sample T-test* yang memiliki syarat bahwa sebelum melakukan uji tersebut data harus berdistribusi normal. Oleh karena itu dilakukan uji normalitas pada data hasil *pretest* dan *posttest*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi $> 0,05$ yang tercantum pada Lampiran 4. Data kemudian dianalisis dengan uji *Paired Sample T-test* pada *plaffrom SPSS* seri 27.

Berdasarkan hasil uji *Paired Sample T-test* didapatkan data bahwa nilai *sig.(2 tailed)* yang didapat adalah sebesar 0,001. Dasar pengambilan keputusan pada uji *Paired Samples T-test* adalah apabila nilai *sig. (2-tailed)* kurang dari 0,05 artinya terdapat suatu perbedaan sedangkan apabila nilai *sig. (2-tailed)* lebih dari 0,05 artinya tidak terdapat suatu perbedaan (Fajriati, dkk., 2023). Merujuk pada dasar tersebut, maka dapat dinyatakan bahwa terdapat perbedaan antara hasil *pretest* dan hasil *posttest* siswa. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) ditolak, dan hipotesis alternatif (H_1) diterima, yang berarti bahwa *game* edukasi *BALINATA* secara signifikan memengaruhi keterampilan berbahasa Bali siswa SDN 4 Tamblang.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Desain *game* edukasi *BALINATA* terdiri dari Tampilan Awal *Game*, Tampilan Informasi *Game*, Petunjuk *Game*, Profil Pembina, Profil Pengembang, Menu Permainan, Tampilan Materi, Tampilan Tantangan, dan Tampilan Skor
2. *Game* edukasi *BALINATA* dimulai dengan pemain mengakses situs dan memilih tombol 'Run *Game*'. Pada tampilan awal, pemain dapat memilih untuk memulai permainan, mengaktifkan musik, atau melihat informasi *game*. Pemain kemudian memilih materi bahasa Bali dan mengerjakan soal latihan sambil menyelesaikan misi. Pemain dianggap menang jika berhasil melewati rintangan.
3. *Game* edukasi *BALINATA* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa yang dibuktikan melalui hasil angket minat belajar siswa yang mengalami peningkatan setelah siswa bermain *game*.
4. *Game* edukasi *BALINATA* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan siswa SDN 4 Tamblang yang dibuktikan melalui uji *Paired Samples T-test* yang mana didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan komik digital paribasa Bali terhadap hasil belajar siswa yang berpedoman pada nilai signifikan yang diperoleh.

Mengacu pada temuan-temuan dalam penelitian ini, beberapa saran yang disampaikan adalah sebagai berikut.

1. *Game* edukasi *BALINATA* masih perlu dikembangkan dengan menambahkan materi-materi lainnya untuk memperluas pengenalan bahasa Bali kepada siswa.
2. Untuk penelitian selanjutnya, desain *game* perlu ditingkatkan dengan merujuk

pada hasil angket penilaian siswa yang menunjukkan bahwa indikator kemenarikan media memiliki persentase terendah.

REFERENSI

- Adiesty. (2017, September 09). *Perluakah Anak Belajar Bahasa Daerah?* Retrieved from Mommies Daily: <https://mommiesdaily.com/2017/09/09/perluakah-anak-belajar-bahasa-daerah>
- Budiarto, G. (2020, Oktober). Dampak Cultural Invasion terhadap Kebudayaan Lokal: Studi Kasus Terhadap Bahasa Daerah. *Jurnal Pamator*, 12, 184. doi:<https://journal.trunojoyo.ac.id/pamator>
- Dharmayanti, N. W., Utari, L. P., & Ristiani, A. K. (2023). Gumi Bali: Upaya Menghidupkan Bahasa Bali Pada Generasi Muda. *Universitas Warmadewa*, 428-438. doi:<https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/pilar/article/view/6168>
- Drs. Isma Tantawi, M.A. (2019). *Bahasa Akademik Indonesia: Strategi Meneliti dan Menulis*. (M. Dr. Namsyah Hot Hasibuan, Ed.) Jakarta: KENCANA (Prenada Media). Retrieved Desember 22, 2024
- Fajriati, E. A., Asrin, & Syazali, M. (2023). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik (PMR) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III. *Jurnal Pendidikan MIPA*, Volume 13. Nomor 4, Desember 2023, 1136. doi:<https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1337>
- Gontah, R. A., Sumual, H., & Komansilan, T. (2021, Februari). PENGEMBANGAN GAME EDUKASI MATEMATIKA BERBASIS MOBILE UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *EduTIK: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasidan Komunikasi*, 01, 41. doi:<https://ejurnal.unima.ac.id/index.php/edutik/article/view/997/1284>.

- Jannah, M. M., & Rasyid, H. (2023). Kurikulum Merdeka: Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 198.
- Maylitha, E., Parameswara, M. C., Iskandar, M. F., Nurdiansyah, M. F., Hikmah, S. N., & Prihantini. (2023, Januari-Februari). Peran Keterampilan Mengelola Kelas dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Journal on Education*, 05, 2185. Retrieved Desember 11, 2024
- Munawaroh, H., Fauziddin, M., Haryanto, S., & Widiyani, A. E. (2022). Pembelajaran Bahasa Daerah melalui Multimedia Interaktif pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4058.
- Noviyanti, A. I. (2023). Penerapan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila di TK Dharma Wanita Kencong". *Journal of Elementary School*, 119. doi:<https://doi.org/10.31539/joes.v6i1.6744>
- Prastika, Y. D. (2021, Juni). HUBUNGAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SMK YADIKA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 02, 31. doi:<https://jim.teknokrat.ac.id/index.php/pendidikanmatematika/article/view/772/330>
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL ADDIE DAN R2D2: TEORI DAN PRAKTEK. In *Academic & Research Institute Publisher* (p. 33). Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.

doi:https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=pJHcDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=buku+ADDIE&ots=ycnhSxBvIT&sig=fAJDE5YRM5uKAWtJwBPCWBa-SnY&redir_esc=y#v=onepage&q=buku%20ADDIE&f=false

Safira, A. D., Sarifah, I., & Sekaringtyas, T. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASISWEB ARTICULATE STORYLINE PADA PEMBELAJARAN IPA DI KELAS VSEKOLAH DASAR. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13. doi:<https://doi.org/10.37478/jpm.v2i2.1109>

Sudiarta, I. G. (2022). KEMAMPUAN BERBAHASA BALI PADA KALANGAN REMAJA DI DESA PAKRAMAN PERAUPAN DENPASAR. *JURNAL PENJAMINAN MUTU PEBRU*, 60. Retrieved Desember 11, 2024

Suweta, I. M. (2019). Bahasa Bali dalam Eksistensi Kebudayaan Bali. *Purwadita: Jurnal Agama dan Budaya*, 02, 02. Retrieved Desember 11, 2024, from <http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/Purwadita>

Zulaeha, I., & M. Hum. (2017). STRATEGI PEMERTAHANAN BAHASA DAERAH PADA RANAH PENDIDIKAN. *Jurnal Peradaban Melayu*, 43. Retrieved Desember 14, 2024, from <https://ojs.upsi.edu.my/index.php/JPM/article/view/2350/1618>