



Media Pembelajaran Interaktif Pasang Aksara Bali Pada *LMS* Melajah.id
Kelas X SMKN 1 Amlapura

I Made Dwi Sutanegara¹, I Nyoman Linggih², I Gede Suwantana³

SMK Negeri 1 Amlapura¹, Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar^{2,3}

Email : made.dwi.sutanegara@gmail.com¹, nyomanlinggih@uhnsugriwa.ac.id²,
gedesuwantana@gmail.com³

Info Artikel

Diterima : 28 Juni 2022

Direvisi : 10 Oktober 2022

Diterbitkan : 28 Oktober 2022

Keywords:

**Interactive Learning Media,
Balinese Script Pairs, LMS
Melajah.id**

Abstract

The online learning process that has been carried out at SMKN 1 Amlapura is less than optimal, it is proven that there is a lack of understanding to understand the material of Balinese script pairs in class X students. One of the factors causing the low understanding of students is the use of learning media during online learning. The interactive learning media of Balinese script is a two-way media which is expected to increase the understanding of class X students of SMKN 1 Amlapura. The problems of this research are (1) what is the cause of the use of interactive learning media using Balinese script in LMS melajah.id class X SMKN 1 Amlapura? (2) How is the process of using interactive learning media to install Balinese script in LMS melajah.id class X SMKN 1 Amlapura? (3) What are the implications of the interactive learning media of Balinese script on LMS melajah.id? This study concludes that the causes of using Balinese script interactive learning media are; (1) alternatives during a pandemic, (2) encouraging students to study independently. (3) access to learning materials is very flexible (4) costs are cheaper, (5) makes it easier to analyze student-processed data (6) learning variations are not monotonous, (7) learning media in the era of the industrial revolution 4.0. The process of using interactive learning media for Balinese script includes three stages, namely: (1) the planning stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The application of interactive learning media with Balinese script has implications for (1) to Balinese language teachers (2) to students (3) to school management

I. Pendahuluan

Pandemi covid-19 yang melanda seluruh dunia membuat beberapa perubahan di masyarakat. Salah satunya adalah mengubah cara pembelajaran dari tatap muka ke

pembelajaran daring. Perpindahan proses pembelajaran dari pembelajaran tatap muka ke pembelajaran daring yang belum pernah direncanakan sebelumnya berdampak pada kebijakan sekolah dalam pemilihan moda daring yang dapat menunjang proses pembelajaran agar menjadi efektif meskipun tanpa proses tatap muka. Begitu pula yang dihadapi oleh SMKN 1 Amlapura. SMK Negeri 1 adalah salah satu Sekolah Menengah Kejuruan dari lima SMK negeri yang ada di Kabupaten Karangasem. SMKN 1 Amlapura terletak di jalan Veteran Padangkerta, Kecamatan Karangasem, Kabupaten Karangasem. Pada tahun ajaran 2021/2022 SMKN 1 Amlapura memiliki 5 jurusan yakni: Akomodasi Perhotelan, Tata Boga, Asisten Keperawatan, Teknik Kendaraan Ringan dan Otomotif, dan Teknik Bisnis Sepeda Motor. Proses pembelajaran yang dulu dilaksanakan dengan cara tradisional berubah ke mode daring mengakibatkan beberapa kebijakan untuk menyesuaikan proses pembelajaran ke mode daring. Pada masa awal perpindahan pembelajaran tatap muka menuju ke pembelajaran daring, pendidik dan peserta didik masih meraba-raba dalam pemilihan mode daring yang efektif untuk digunakan. Sehingga pembelajaran daring di SMKN 1 Amlapura menggunakan *LMS* melajah.id mulai dari tahun ajaran 2020/2021. Pemilihan *LMS* melajah.id sebagai mode daring wajib yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik selama proses pembelajaran daring.

Proses pembelajaran secara daring yang telah dilaksanakan selama beberapa semester masih kurang maksimal. Salah satu mata pelajaran yang terdampak adalah pelajaran bahasa Bali. Menurut Mulyati (2014:1.5) ada empat keterampilan berbahasa yaitu membaca, mendengarkan atau menyimak, menulis dan berbicara. Keterampilan yang ditekankan dalam pelajaran bahasa Bali adalah keterampilan menulis. Penulisan menggunakan bahasa Bali biasanya menggunakan dua huruf yakni huruf latin dan aksara Bali. Aksara Bali merupakan aksara nusantara dengan menggunakan sistem abugida. Abugida atau disebut dengan silabis merupakan sistem hurufnya melambangkan satu silabel (gabungan antara konsonan dan vokal) untuk mengubah vokal tersebut menggunakan tanda diakritik tertentu (Maulana, 2020). Penulisan menggunakan aksara Bali tidak sama dengan penulisan huruf latin, sehingga harus memperhatikan aturan-aturan dalam penulisan aksara Bali. Aturan yang digunakan dalam menulis bahasa Bali kedalam bentuk Aksara Bali disebut dengan *pasang aksara Bali*. (Suwija 2015: 28).

Menurut Jepri (wawancara, 14 September 2021) pemahaman peserta didik dalam menulis aksara Bali masih rendah. Terbukti kurangnya pemahaman untuk memahami materi *pasang aksara Bali* pada siswa kelas X. Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan pada KD 3.2 dan KD 4.2 peserta didik kelas X hanya mencapai ketuntasan sebesar 31,2% dari 393 orang peserta didik. Salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran daring. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2011:24) media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.

Menurut Simamora (dalam Firmansyah, 2016:178) syarat-syarat media pembelajaran yang baik adalah: (1) Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi peserta didik, (2) Media pembelajaran yang baik dapat memberikan stimulus kepada peserta didik untuk mengingat apa yang sudah dipelajari, serta memberikan stimulasi terhadap materi pelajaran yang baru. (3) Media pembelajaran diharapkan mampu memberikan stimulus kepada peserta didik dalam memberikan tanggapan, umpan balik, dan juga mendorong mereka untuk melakukan praktik dengan benar.

Proses pembelajaran yang diberikan oleh pendidik masih berorientasi pada media tradisional. Pendidik menyiapkan konten yang terdiri dari file modul yang berbentuk *Portable Document Format* (PDF) dan beberapa pranala (*link*) yang berkaitan dengan pelajaran. Penggunaan media seperti ini belum secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan belajar peserta didik karena kurangnya partisipasi aktif dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk mengirim pesan dari pendidik ke peserta didik dalam melakukan proses belajar yang dapat melibatkan interaksi dari kedua belah pihak yakni adanya aksi dari pendidik dan peserta didik demi mencapai tujuan pendidikan.

Sejauh ini penggunaan media yang berfungsi dua arah yang sering dilakukan oleh pendidik ketika belajar dari rumah adalah *video conference*. *Video conference* dapat dilakukan dengan menggunakan aplikasi *google meet*, *zoom* serta aplikasi berbasis *video conference* lainnya. Kendala yang muncul dari *video conference* ini adalah kendala sinyal dan kuota yang terbatas dari peserta didik. Serta fleksibilitas dalam belajar. Maka perlu pemilihan media yang bersifat dua arah namun dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh peserta didik.

Media interaktif yang bersifat dua arah yang dapat diakses tanpa batasan waktu oleh peserta didik adalah media video interaktif berbasis *H5P* yang sudah terdapat pada *LMS melajah.id*. Media pembelajaran yang menggunakan video yang dikombinasikan dengan animasi, teks, soal, dan kuis. Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa perlu adanya analisis mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif *Pasang Aksara Bali* pada *learning management system* (LMS) *melajah.id*. Kelas X di SMKN 1 Amlapura.

II. Metode

Metode dianggap sebagai cara-cara, strategi untuk memahami realitas, langkah-langkah sistematis untuk memecahkan rangkaian sebab akibat berikutnya (Ratna, 2006 : 34). Jenis penelitian yang digunakan pada artikel ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 1 Amlapura. Teori yang digunakan sebagai landasan penelitian adalah teori pendidikan behavioristik, teori konstruktivisme dan teori motivasi. Metode pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan dan verifikasi. Dengan adanya metode penelitian ini diharapkan peneliti melakukan penelitian dengan terarah.

III. Pembahasan

Alasan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif *Pasang Aksara Bali* pada *LMS Melajah.id*

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata media dapat berarti alat. Arti lain dari media yakni alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk (KBBI, 2008:892). Dalam perspektif pembelajaran media merupakan alat penghubung dalam menyampaikan materi dari pendidik ke peserta didik. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Interaktif merupakan kata sifat yang berarti saling melakukan aksi, antar hubungan saling aktif. Pembelajaran interaktif dapat diartikan proses pembelajaran yang melibatkan kedua belah pihak (pendidik dan peserta didik) agar saling melakukan aksi. Media pembelajaran

interaktif merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk mengirim pesan dari pendidik ke peserta didik dalam melakukan proses belajar yang dapat melibatkan interaksi dari kedua belah pihak yakni adanya aksi dari pendidik dan peserta didik demi mencapai tujuan pendidikan. Menurut Munir (2013:115) karakteristik multimedia pembelajaran interaktif adalah sebagai berikut: (1) Menggunakan lebih dari satu media konvergen misalnya menggunakan kombinasi antara audio dan visual; (2) Bersifat interaktif, yakni mampu untuk mengakomodasi respon pengguna; (3) Bersifat mandiri, artinya memberi kelengkapan fitur sehingga memudahkan pengguna tanpa bimbingan orang lain.

Aksara bali adalah aksara yang dipergunakan untuk menulis bahasa bali selain menggunakan huruf latin. Aksara Bali merupakan aksara nusantara dengan menggunakan sistem abugida. Abugida atau disebut dengan silabis merupakan sistem hurufnya melambangkan satu silabel (gabungan antara konsonan dan vokal) untuk mengubah vokal tersebut menggunakan tanda diakritik tertentu (Maulana, 2020:5). Penulisan menggunakan aksara bali perlu memperhatikan Ejaan aksara bali. Dalam perkembangannya Ejaan Aksara Bali (pasang aksara bali) juga mengalami beberapa perkembangan. Menurut Windya (2018:43) "Perubahan-perubahan yang terjadi dalam pasang aksara Bali pada umumnya masih mengarah pada fungsionalisasi yang dalam hal ini meliputi pewarisan nilai-nilai budaya Bali dan pelestarian Bali." Dalam penulisan aksara bali ada beberapa aturan yang dijadikan pedoman. Pasang Aksara Bali adalah aturan yang digunakan dalam menulis Aksara Bali. Adapun beberapa aturan dalam penulisan menggunakan Aksara Bali seperti; (1) aturan umum penulisan aksara bali yakni sesuai dengan pengucapannya. (2) Penulisan kata dasar dua suku kata (3) Penulisan kruna matengenan (4) Penulisan tengenan majalan (5) Menulis kata dasar tiga suku kata (6) Penulisan kata madwita (7) Penulisan pasang pageh (8) Penulisan kata dwipurwa (9) Penulisan kata ber prefiks (Suwija, 2011:34-42). Penelitian ini akan berfokus pada aturan pasang aksara bali pada materi penulisan tengenan.

Learning Management System (LMS) yang dapat diartikan sistem manajemen pembelajaran merupakan perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan, dan mengatur penyampaian materi pembelajaran. SMKN 1 Amlapura menggunakan *LMS* dalam proses pembelajaran saat daring. *LMS* di SMKN 1 Amlapura bekerja sama dengan melajah.id. Melajah.id merupakan sebuah portal dalam pelayanan *e-learning*. Portal melajah.id merupakan layanan *e-learning* yang untuk untuk jenjang Sekolah, baik dari jenjang SD, SMP, SMA/SMK di Provinsi Bali. Portal melajah.id dibuat untuk mengembangkan layanan pembelajaran digital secara mandiri dan terintegrasi. Portal *e-learning* melajah.id menggabungkan teknologi *LMS Moodle* dan *teleconference Big Blue Button* sehingga selain pendidik menyajikan bahan belajar *online* berbasis teks, gambar dan video Pendidik juga dapat melakukan pembelajaran dengan *video conference*. Berikut pertimbangan penggunaan media pembelajaran interaktif *Pasang Aksara Bali* pada *LMS* melajah.id kelas X di SMKN 1 Amlapura yakni:

a. Alternatif pembelajaran saat pandemi.

Media pembelajaran daring yang diberikan kepada peserta didik merupakan salah satu alat penghubung antara pendidik dan peserta didik dalam menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* pada *LMS* melajah.id menjadi sebuah opsi dalam menyampaikan materi ke peserta didik, dengan suasana yang mirib dengan pada saat belajar tatap muka yakni adanya interaksi antara peserta didik dengan media, peserta didik dengan peserta didik dan peserta didik dengan pendidik.

b. Mendorong peserta didik belajar mandiri

Pembelajaran secara daring memberikan kebebasan peserta didik dalam menentukan laju proses pembelajaran. Peserta didik yang melakukan proses pembelajaran dari rumah dituntut untuk mampu memahami materi pembelajaran yang diberikan, berproses sendiri dan menggali potensinya sendiri. Media pembelajaran interaktif *pasang aksara bali* dilengkapi dengan beberapa fitur untuk mendukung peserta didik untuk belajar secara mandiri. Peserta didik dapat mengakses dan menyelesaikan materi tersebut sesuai dengan kemampuan peserta didik.

c. Akses materi pembelajaran fleksibel

Proses pembelajaran daring pada saat pandemi sangat mengandalkan kecanggihan IT. *LMS melajah.id* sudah dilengkapi dengan fitur-fitur canggih yang memungkinkan peserta didik untuk dapat dimana saja dan kapan saja. Peserta didik hanya perlu menyiapkan perangkat yang terhubung ke jaringan internet. Dengan adanya media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* menjadi solusi peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dengan kualitas dan pelayanan yang sama dengan peserta didik yang lain.

d. Variasi pembelajaran tidak monoton

Inovasi pemilihan media ketika belajar secara daring sangat dibutuhkan agar peserta didik tidak jenuh dalam mengakses materi. Peserta didik meharapkan adanya sesuatu yang baru pada lingkungan belajar secara daring. Penggunaan fitur-fitur yang tersedia pada *LMS melajah.id* masih kurang maksimal. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Pasang aksara Bali* pada pelajaran bahasa bali menjadi salah satu variasi pemberian materi, pelayanan kepada peserta didik belajar daring. Media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* dapat dikombinasikan menggunakan fitur yang tersedia seperti kuis, diskusi interaktif dan beberapa fitur yang telah tersedia di *melajah.id*. Kemasan media seperti permainan yang disukai oleh peserta didik. Terdapat beberapa kuis dan tantangan yang harus diselesaikan peserta didik. Media pembelajaran interaktif *pasang aksara bali* ini menjadi pengalaman baru bagi peserta didik.

e. Biaya Lebih Murah

Biaya merupakan salah satu alasan yang menghambat kurang berkembangnya media pembelajaran. Sehingga pendidik sulit mengembangkan media karena alat-alat peraga yang dibutuhkan lumayan mahal. Namun penggunaan *LMS melajah.id* ini media dapat dimunculkan secara virtual baik bentuk gambar, video ataupun menggunakan VR (*Virtual reality*). *LMS melajah.id* yang terintegrasi dengan moodle sudah mendukung berbagai format dokumen yang mendukung pembelajaran daring sehingga dapat menghemat biaya. Penggunaan *LMS melajah.id* dalam asesmen pembelajaran sangat menghemat biaya. Penghematan untuk biaya cetak bisa ditekan menggunakan *LMS melajah.id*.

f. Mempermudah Analisis Data Peserta didik

Keunggulan fitur yang terdapat pada *LMS melajah.id* adalah mempermudah pendidik dalam menganalisis data berproses peserta didik. Pendidik dapat dengan mudah mengakses, menganalisis hasil evaluasi, proses serta keaktifan peserta didik dalam mengakses materi. Data-data yang berupa *file* yang di upload peserta didik dapat disimpan dengan baik. Analisis keaktifan peserta didik secara penuh dapat terdeteksi menggunakan fitur *completion progres*. Fitur ini dapat memunculkan keaktifan peserta didik dalam mengakses *melajah.id*. Selain itu analisis butir soal pada saat evaluasi sudah ditata oleh sistem pada *melajah.id* sehingga memudahkan peserta didik dalam menganalisis dan menyimpan data peserta didik.

g. Media Pembelajaran Era revolusi industri 4.0.

Perkembangan Era revolusi industri 4.0 juga mempengaruhi dunia pendidikan. Sehingga perlu adanya penyesuaian pembelajaran yang dilakukan oleh semua komponen pendidikan. Menurut Jatiyasa (2019) ada beberapa prinsip pembelajaran bahasa Bali pada era revolusi industri 4.0, yaitu: pengamalan nilai-nilai, pro-perubahan, pendekatan/model dan metode pembelajaran yang beragam, pembelajaran individual-sosial-kultural, membangun karakter peserta didik, media pembelajaran yang bervariasi, Pembelajaran *E-learning*, memunculkan rasa ingin tahu, dan ketepatan strategi pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif pasang aksara bali dapat memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran bahasa bali pada era revolusi 4.0. Media ini merupakan sebuah hasil dari inovasi penggunaan media yang bertujuan untuk mendorong peserta didik untuk berfikir kritis, cerdas, kreatif dan menemukan sesuatu yang baru. Media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* merupakan salah satu jawaban dari tantangan penggunaan media berbasis elektronik. Media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* juga sebagai pengamalan nilai-nilai luhur sebagai pelestarian budaya. Pendidik dalam melakukan proses pembelajaran bukan hanya mentransfer ilmu kepada peserta didik, namun juga mengamalkan nilai luhur yang ada di masyarakat. Usaha-usaha yang dilakukan merupakan fungsi pendidik dalam memfasilitasi tercapainya nilai-nilai (spiritual/moral, sosial/solidaritas, kognitif, dan keterampilan). Media pembelajaran interaktif pasang aksara bali adalah salah satu usaha untuk pelestarian nilai luhur budaya bali.

Proses Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Pasang Aksara Bali* pada *LMS melajah.id*

Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Pasang Aksara Bali* pada *LMS melajah.id* dapat diuraikan menjadi 3 tahap yaitu: (1) tahap perencanaan, (2) tahap pelaksanaan, (3) dan tahap evaluasi. Berikut tabel proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *pasang Aksara Bali* pada *LMS melajah.id*.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan pendidik berkoordinasi dengan kepala sekolah, waka kurikulum, pendidik pengampu pelajaran bahasa bali, kemudian pendidik menyiapkan perangkat pembelajaran seperti Media dan Perancangan RPP.

1) Rancangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Rancangan Proses Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif pasang aksara bali menggunakan pendekatan saintifik yang berpusat pada peserta didik untuk mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan. Model pembelajaran yang digunakan adalah model *discovery learning* yang bertujuan mengembangkan cara belajar aktif dengan menemukan sendiri, menyelidiki sendiri, sehingga hasil yang diperoleh akan setia dan tahan lama. Metode yang dipergunakan adalah metode pembelajaran daring, metode diskusi dan metode penugasan. Asesmen sebagai penilaian tercapainya indikator pencapaian kompetensi menggunakan dua jenis penilaian yaitu penilaian menggunakan soal kuis pilihan ganda sebanyak 10 soal untuk menilian aspek kognitif dan memberikan tugas menyalin kata/kaliman kedalam bentuk aksara bali sebagai penilaian keterampilan peserta didik.

2) Bentuk Media Pembelajaran Interaktif *Pasang Aksara Bali* pada *LMS melajah.id*

Media pembelajaran Interaktif *Pasang Aksara Bali* merupakan media pembelajaran yang dibuat menggunakan fitur *Interactive konten* yang terdapat pada *LMS melajah.id*. *Interactive konten* ini menggunakan fitur *interactive video H5P*. Media Pembelajaran

interaktif *Pasang Aksara Bali* ini dibuat menggunakan video pembelajaran yang diambil dari kanal *Youtube*. Kemudian dimodifikasi dengan penambahan fitur-fitur interaktif berupa pertanyaan, pernyataan, gambar dan teks yang mengharuskan keterlibatan siswa pada saat mengakses media ini.

Pembuatan media pembelajaran interaktif *Pasang Aksara Bali* mengambil video dari youtube dengan alamat: <https://youtu.be/nPKvQa4lpQY>. Video tersebut diolah menggunakan konten H5P untuk menambah interaksi pada video tersebut. Fitur yang disisipkan pada media pembelajaran interaktif *Pasang Aksara Bali* antara lain:

No	mm:dd	Konten Interaktif	Uraian	Respon yang diinginkan
1	00:26	<i>Teks Box</i>	Penjelasan Tengenan menggunakan Bahasa Indonesia	Peserta didik membaca teks tersebut
2	01:32	<i>Teks Box</i>	Penjelasan Kruna <i>matengenan</i> menggunakan Bahasa Indonesia	Peserta didik membaca teks tersebut
3	02:46	<i>Drag and drop</i>	Menyusun gambar Aksara Bali menjadi suatu kata dengan pasang aksara yang benar	Peserta didik merangkai gambar tersebut sesuai dengan pasang aksara
4	04:09	<i>Teks Box</i>	Penjelasan aturan tengenan nga yang pertama dengan bahasa Indonesia	Peserta didik membaca teks tersebut
5	04:30	<i>Multiple Choice</i>	Memilih beberapa kata yang termasuk pasang aksara tengenan nga	Peserta didik memilih beberapa kata yang benar
6	05:18	<i>Teks Box</i>	Penjelasan Kruna <i>matengenan nga</i> menggunakan Bahasa Indonesia	Peserta didik membaca teks tersebut
7	07:39	<i>Single Choice</i>	Memilih satu kata yang merupakan contoh penggunaan tengenan nga	Peserta didik menentukan kata yang tepat
8	09:32	<i>True false</i>	Menentukan pernyataan mengenai tengenan benar atau salah	Peserta didik menentukan pernyataan tersebut benar atau salah
9	09:44	<i>Teks Box</i>	Penjelasan Kruna <i>matengenan nga</i> menggunakan Bahasa Indonesia	Peserta didik membaca teks tersebut

10	11:03	<i>Images</i>	Menunjukkan contoh kruna berAksara Bali tumpuk telu	Peserta didik memperhatikan contoh pada gambar
11	11:42	<i>Drag and drop</i>	Menyusun gambar Aksara Bali menjadi suatu kata dengan pasang aksara yang benar	Peserta didik merangkai gambar tersebut sesuai dengan pasang aksara
12	12:15	<i>Summary task</i>	Menyimpulkan materi dengan memilih pernyataan yang tersedia	Peserta didik menentukan kesimpulan sesuai dengan materi yang diberikan

- 3) Cara menggunakan media pembelajaran interaktif pasang aksara bali pada LMS melajah.id adalah sebagai berikut:
- a) Pastikan perangkat sudah tersambung dengan koneksi internet.
 - b) Buka aplikasi penjelajah seperti google chrome, mozilla firefox, internet explorer, opera dan lain sebagainya.
 - c) Masukkan alamat <https://smkn1amlapura.melajah.id/> kemudian tekan *enter* maka akan muncul laman seperti berikut.
 - d) Klik pada pojok kanan atas login/Register
 - e) Pada kolom login masukkan username berupa NISN untuk peserta didik dan untuk pendidik menggunakan email yang terintegrasi dapodik yang disertakan sandi masing-masing.
 - f) Klik pelajaran bahasa bali kelas X pada laman Ruang belajar SMKN 1 Amlapura
 - g) Klik pada topik Pasang aksara bali kemudian interactive content
 - h) MIPA siap untuk diakses
 - i) Petunjuk penggunaan MIPA:
 1. Buka materi tersebut dan simak isi materi pada video
 2. Perhatikan teks box yang muncul pada video
 3. Kerjakan suruhan yang ada di video agar dapat melanjutkan menonton video
 4. Simpulkan materi yang kalian dapatkan dengan memilih pernyataan pada akhir video

b. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan Pembelajaran, Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Pasang Aksara Bali* diawali dengan pemberitahuan menggunakan *Whatsapp Group*, bahwa materi pelajaran hari ini sudah tersedia di LMS melajah.id. Pada LMS melajah.id pendidik mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam pembuka, kemudian mengajak peserta didik untuk melakukan doa sesuai dengan kepercayaannya masing-masing. Peserta didik diharapkan mengisi form kehadiran yang sudah disediakan pada konten melajah.id. Pendidik memberitahukan tujuan pembelajaran kepada peserta didik dan menyampaikan indikator pencapaian kompetensi yang diharapkan pada materi ini. Selanjutnya mengarahkan peserta didik untuk mengakses dan mengerjakan materi yang sudah terdapat pada LMS melajah.id.

c. Tahap evaluasi

Evaluasi Pembelajaran, setelah penggunaan media pembelajaran interaktif *Pasang Aksara Bali* pada LMS melajah.id peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Amlapura dapat dilihat dari komponen konteks yang sudah sesuai dengan materi dan kebutuhan peserta didik kelas X SMK Negeri 1 Amlapura. Komponen input yang sudah baik dengan SDM, sarana prasana yang tersedia untuk menggunakan media pembelajaran interaktif *Pasang Aksara Bali*. Komponen proses dengan hasil yang baik karena dengan media ini peserta didik dapat lebih aktif dalam belajar namun sedikit terkendala perangkat dan jaringan di rumah peserta didik. Dan komponen output dengan hasil yang sangat bagus terbukti dari hasil pembelajaran peserta didik yang mengalami peningkatan dalam pemahaman dan keterampilan menulis Aksara Bali.

Implikasi penggunaan media pembelajaran interaktif *Pasang Aksara Bali* pada LMS melajah.id kelas X SMKN 1 Amlapura

Implikasi merupakan efek yang telah dihasilkan dengan adanya suatu proses perlakuan kegiatan. Akibat yang timbul dari adanya penerapan suatu program atau kebijakan yang dapat berdampak baik atau buruk terhadap pihak-pihak yang menjadi sasaran pelaksanaan program/kebijakan tersebut merupakan pengertian implikasi (Silalahi, 2005:43). Implikasi dapat diartikan sebagai akibat dan konsekuensi yang timbul dengan dilaksanakannya kebijakan atau kegiatan tertentu. Implikasi penggunaan media pembelajaran interaktif *Pasang Aksara Bali* pada LMS melajah.id kelas X SMKN 1 Amlapura adalah sebagai berikut:

a) Implikasi terhadap pendidik pengampu mata pelajaran bahasa bali

Penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* berimplikasi bagi guru khususnya Guru Bahasa Bali, adapun dampaknya adalah sebagai berikut:

- 1) Meningkatkan kompetensi SDM pengampu mata pelajaran bahasa bali. Melalui penerapan pembelajaran menggunakan Media Pembelajaran Interaktif *Pasang aksara bali* pada LMS melajah.id akan merangsang kompetisi sumber daya manusia guru untuk belajar dan terus belajar terutama dengan penggunaan IT. Pendidik harus mampu beradaptasi dengan perkembangan jaman dan inovasi untuk mengembangkan media pembelajaran. Sehingga Pembelajaran pada abad 21 dapat terlaksana dengan baik. Kemampuan IT peserta didik yang merupakan generasi Z (kelahiran tahun 1996 hingga 2006) yang sangat pesat sehingga diperlukan terobosan dari guru khususnya pengampu mata pelajaran bahasa bali agar mampu bersaing dalam memberikan pelayanan pendidikan pada saat belajar daring.
- 2) Media yang efektif untuk menjelaskan materi. Penggunaan media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* pada LMS melajah.id dapat meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran Bahasa Bali secara daring terbukti dari beberapa indikator (1) media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* memuat materi pelajaran yang diajarkan menjadi lebih konkrit/nyata, sehingga mudah diterima siswa; (2) media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* dapat mengatasi kendala ruang dan waktu. Peserta didik dapat mengakses materi yang disampaikan kapanpun dan dimanapun asal memiliki kuota internet.; (3) Terdapat stimulus, respon dan reinforcement yang tepat guna sehingga peserta didik yang belum memahami materi dapat mengulang materi; (4) interaksi peserta didik dalam media tersebut mampu menambah informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan yang mendalam pada diri peserta didik; (5) penggunaan media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* dapat memacu gairah tantangan untuk

menyelesaikan materi dan tugas yang diberikan; dan (6) walaupun materi yang disajikan relatif sama demi mengurangi resiko kesalahan konsep peserta didik dapat menyesuaikan waktu pemahaman terhadap materi peserta didik dengan kemampuan individu untuk memahami materi tersebut.

- 3) Pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. Pendidik harus mampu berinovasi dalam pemilihan media agar peserta didik tidak bosan dalam mengakses pembelajaran. Kejenuhan peserta didik belajar daring dengan bentuk materi yang itu-itu saja dan hampir sejenis dengan semua mata pelajaran dapat mengurangi minat belajar dari peserta didik. Penggunaan fitur yang kurang maksimal pada *LMS* melajah.id menyebabkan kejenuhan peserta didik dalam belajar secara daring. Penyampaian materi hanya dengan modul pdf sudah biasa dipergunakan dan kurang interaktif dalam proses pembelajaran. Perlu adanya media pembelajaran daring yang mampu mengakomodasi interaksi peserta didik. Media interaktif pasang aksara bali salah satu media yang sudah mengakomodasi interaksi peserta didik dalam sebuah media pembelajaran. Pemaksimalan penggunaan *LMS* melajah.id menggunakan fitur-fitur yang terdapat pada *LMS* melajah.id dapat mendorong pembelajaran lebih inovatif dan interaktif.

b) Implikasi terhadap peserta didik

Implikasi penerapan pembelajaran media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* bagi peserta didik adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan Minat Belajar,

Menurut Taufani (dalam Tafanao:2018) ada tiga faktor yang mempengaruhi minat peserta didik yakni, faktor dorongan dari dalam, faktor motivasi sosial, dan faktor emosional. Penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* dapat merangsang minat atau ketertarikan siswa untuk belajar Bahasa bali. Media ini menjadi media dengan pengalaman yang baru bagi peserta didik sehingga ada minat untuk dari diri peserta didik untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk belajar. Media pembelajaran interaktif pasang aksara bali adalah media yang dikemas dalam bentuk permainan. Beberapa fitur yang disisipkan menjadi tantangan bagi peserta didik yang harus diselesaikan. Sehingga menjadi pengalaman yang baru bagi peserta didik dalam belajar khususnya pelajaran bahasa Bali.

2. Menumbuhkan Keaktifan dan Kemandirian Peserta Didik.

Media dirancang menyesuaikan kemampuan peserta didik memahami materi muncul kemandirian peserta didik dalam memahami materi. Sehingga pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* pada *LMS* melajah.id juga dapat merangsang keaktifan dan kemandirian peserta didik dalam mendapatkan ilmu pengetahuan. Interaksi yang terjadi pada media pembelajaran interaktif ini menuntut peserta didik untuk berproses secara mandiri. Peserta didik diarahkan untuk menyelesaikan tantangan berupa beberapa pertanyaan pada media tersebut. Kemampuan peserta didik mempengaruhi kecepatan peserta didik untuk menyelesaikan proses pembelajaran.

3. Menumbuhkan Motivasi Belajar

Motivasi adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk menggerakkan seseorang untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai tujuan tertentu. Menurut Handoko (dalam Febrita:2019) ada beberapa indikator peserta didik dikatakan termotivasi yakni: kuatnya kemauan untuk berbuat, jumlah waktu yang

disediakan untuk belajar, kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain, ketekunan dalam mengerjakan tugas. Media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* merupakan media pembelajaran yang mirip dengan permainan online dapat memotivasi peserta didik dalam belajar. Adanya Stimulus berupa pertanyaan yang membutuhkan respon dari peserta didik yang diimbangi dengan penguatan positif dan negatif sehingga peserta didik dapat mengetahui kelemahan dalam memahami materi.

4. Meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Ketiga implikasi di atas (minat, keaktifan dan kemandirian, serta motivasi peserta didik) pada akhirnya bermuara pada hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Bali terbukti dari hasil penilaian pengetahuan dan keterampilan peserta didik kelas X mampu menuntaskan KKM 3.2 dengan nilai 70. Peserta didik yang tuntas sebanyak 73,97% dari 392 peserta didik yang mengumpulkan tugas keterampilan menulis aksara bali (dokumen evaluasi I Nyoman Jepri, S.Pd tanggal 22 Februari 2022)

c) Implikasi terhadap manajemen sekolah.

Adanya penggunaan media pembelajaran interaktif *Pasang aksara bali* pada *LMS melajah.id* merupakan salah satu hasil inovasi penggunaan media pada pembelajaran daring. Dari hasil observasi dan wawancara serta hasil dokumen, media ini efektif dalam meningkatkan minat, keaktifan, kemandirian dan motivasi peserta didik. Media pembelajaran interaktif pasang aksara bali adalah bentuk pemaksimalan fitur yang terdapat pada *melajah.id*. Penggunaan media dua arah masih jarang dipergunakan oleh pendidik di SMKN 1 Amlapura. Terobosan media seperti ini dapat ditularkan kepada tenaga pendidik yang lain agar pembelajaran daring tidak monoton. Sehingga perlu diadakan workshop penggunaan media pembelajaran berbasis interaktif untuk pembelajaran secara daring.

IV. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa Alasan penggunaan media pembelajaran interaktif *Pasang Aksara Bali* pada *LMS melajah.id* yakni: (1) alternatif pembelajaran saat pandemi, (2) mendorong peserta didik untuk belajar mandiri. (3) Akses materi pembelajaran sangat fleksibel (4) Biaya lebih murah, (5) Mempermudah menganalisis data hasil berproses peserta didik (6) Variasi pembelajaran tidak monoton, (7) Media Pembelajaran Era revolusi industri 4.0.

Proses Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *Pasang Aksara Bali* pada *LMS melajah.id* dapat diuraikan menjadi 3 tahap yaitu: (1) Perencanaan Pembelajaran, meliputi koordinasi pemilihan media pembelajaran, menyusun media pembelajaran interaktif *pasang aksara bali*, menyusun pedoman proses pembelajaran, persetujuan Kepala Sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum. (2) Pelaksanaan Pembelajaran, penerapan media pembelajaran sesuai dengan Rencana Proses Pembelajaran (RPP) (3) Evaluasi Pembelajaran, setelah penggunaan media pembelajaran interaktif *Pasang Aksara Bali* pada *LMS melajah.id* dilihat dari: (a) komponen konteks (b) Komponen input (c) Komponen proses (d) komponen output.

Implikasi penggunaan media pembelajaran interaktif *Pasang Aksara Bali* pada *LMS melajah.id* dapat dilihat dari: (1) Implikasi terhadap pendidik yang mampu mata pelajaran bahasa bali sebagai peningkatan kompetensi SDM IT, media yang efektif untuk menjelaskan materi, pembelajaran lebih inovatif dan interaktif. (2) Implikasi terhadap peserta didik yakni dapat meningkatkan minat belajar, menumbuhkan keaktifan dan kemandirian peserta didik, menumbuhkan motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. (3) Implikasi

penggunaan terhadap manajemen sekolah yakni sebagai inovasi penggunaan media pembelajaran dan sebagai percontohan media pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Aditama, P.W. 2020. *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis Interaktif Multimedia: Jurnal Bali Membangun Bali*, 1(1), 19-26.
- Anufia, B., & Alhamid, T. 2019. *Instrumen Pengumpulan Data*.
- Ariani, N., & Haryanto, D. 2010. *Pembelajaran multimedia di sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*.
- Baharuddin. Esa Nur Wahyuni. 2008. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: AR-RUZZ Media Group.
- Balai Bahasa Denpasar. 2009. *Panduan Penulisan Aksara Bali dan Aksara Latin*. Denpasar: Pusat Bahasa Depdiknas.
- Braneva, I. 2021. *Pengembangan Konten Interaktif Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital Berstrategi Blended Learning Di Kelas X SMK Negeri 3 Singaraja* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Aktualisasi Metodologis ke Arah Ragam Varian Kontemporer*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. 2019. *Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar*. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. 2019. *Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Firmansyah, R., & Saidah, I. 2016. *Perancangan web based learning sebagai media pembelajaran berbasis ICT*. *Jurnal Informatika*, 3(2).
- Fitrah, M. 2018. *Metodologi penelitian: penelitian kualitatif, tindakan kelas & studi kasus*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Hadi, S. 2004. *Metodelogi Research*. Yogyakarta: ANDI.
- Handayani, M. 2019. *Metodologi Penelitian Akuntansi (Bagi Pendidikan Vokasi)*. POLIBAN PRESS.
- Hasan, Iqbal. 2002. *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*. Indonesia: Ghalia.
- Hasan, Iqbal. 2004. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013*.
- Iskandar. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Islamy, Irfan. (2003). *Prinsip-prinsip Perumusan Kebijakan Negara*. Jakarta: Bina Aksara.
- Jatiyasa, I. W. 2019. *Pembelajaran Bahasa Bali Di Era Revolusi Industri 4.0 (Peluang Dan Tantangannya)*. In *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya* (Vol. 1, No. 1).
- Kaelan. 2005. *Metode penelitian kualitatif (Paradigma bagi pengembangan penelitian interdisiplinnerbidang filsafat, budaya, social, semiotika, sastra, Hukum dan Seni)*. Jogjakarta:Paradigma.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 2008. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

- Kemendikbud. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- King, Laura A. 2010. *Psikologi Umum Sebuah Pengantar Apresiatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Margono, S. 2005. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Maulana, R. (2020). *Aksara-aksara di Nusantara: Seri Ensiklopedia*. Samudra Biru.
- Meyer, E, Richard. 2009. *Multimedia Learning*. Pustaka Pelajar.
- Moleong, Lexy J. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy J. tt. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy,J. 2002.*Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa, E. 2002. *Menejemen Berbasis Sekolah Konsep Strategi dan Implementasinya*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Mulyati, Y. 2014. *Hakikat keterampilan berbahasa*. Jakarta: PDF Ut. ac. id hal, 1.
- Munir. 2013. *Multimedia pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Nahar, N. I. 2016. *Penerapan teori belajar behavioristik dalam proses pembelajaran*. Nusantara: jurnal ilmu pengetahuan sosial, 1(1).
- Nawawi, Hadari. 2005.*Penelitian Terapan*.Yogyakarta:Gajah Mada University Press.
- Novitasari, D., Samijo, S., & Nurfahrudianto, A. 2021. *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Dalam Pembelajaran Daring* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Nurdiani, N. 2014. *Teknik sampling snowball dalam penelitian lapangan*. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 5(2), 1110-1118.
- Pandu, M. T. 2005. *Metode Penelitian Geografi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Putra, Nyoman Bhayu Kurniawan, I. 2019. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Jaringan dan Komputer Dasar Untuk Kelas X di SMK Negeri 8 Malang Menggunakan Metode APPED* (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Rahmi, M. A. S. M., Budiman, M. A., & Widyaningrum, A. 2019. *Pengembangan media pembelajaran interaktif macromedia flash 8 pada pembelajaran tematik tema pengalamanku*. *International Journal Of Elementary Education*, 3(2), 178-185.
- Ramliyana, R., & Ramdhan, V. 2020. *Pemanfaatan H5p Dalam Pembuatan Tes Bahasa Indonesia*. Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi (Vol. 4, No. 1).
- Ratna, Nyoman Kutha. 2006. *Teori, metode, dan teknik penelitian sastra*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ratna, Prof. Dr. I NyomanKutha. 2010. *Metodologi Penelitian, Kajian Budaya dan Ilmu Sosial Humaniora pada umumnya*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Redana, Made. 2006. *Panduan Praktis penulisan Karya Ilmiah dan Proposal Riset*. Denpasar : IHDN.
- Retnoningsih, E. 2017. *Perbandingan learning management system edmodo dan moodle dalam pembelajaran online*. *Information System For Educators And Professionals: Journal Of Information System*, 1(2), 221-230.
- Rice, W., & William, H. (2006). *Moodle*. Birmingham: Packt publishing.
- Riduwan. 2008. *Metode dan Teknik Penyusunan Tesis*. Bandung : Alfabeta
- Sagala, Syaiful, 2005. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Sardiman. 2007. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*.Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Sasmita, I. G. A. A. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. 2019. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Pendidikan Karakter Mata Pelajaran Bahasa Bali*. *Journal of Education Technology*, 3(3), 190-195.
- Sedarmayanti, dkk. 2002. *Metodelogi Penelitian*. Bandung: Mandarmaju.
- Seels, B., & Glasgow, Z. 1990. *Exercises in instructional design*. Merrill Publishing Company.
- Setiawan, T., Sudomo, R. I., & Hasanah, F. N. 2019. *Evaluasi Adaptive Hypermedia System Berbasis Moodle Pada Pendidikan Vokasi*. In Prosiding SEMDI-UNAYA (Seminar Nasional Multi Disiplin Ilmu UNAYA) (Vol. 3, No. 1, pp. 97-111).
- Shalikhah, N. D. 2017. *Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran*. *Warta LPM*, 20(1), 9-16.
- Silalahi Ulbert. 2005. *Studi tentang Ilmu Administrasi (Konsep, Teori, dan Dimensi)*. Jakarta: Pustaka.
- Simpem AB, I Wayan. 2004. *Pasang Aksara Bali*. Denpasar: Upada Sastra.
- Simpem AB, I Wayan. 1973. *Pasang Aksara Bali*. Denpasar : Dinas Pengajaran Propinsi Bali.
- Sugiyono. 2002. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian : Pendekatan Kunalitatif, kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suhartono, Suparlan. 2008. *Wawasan Pendidikan. Sebuah Pengantar Pendidikan*. Jogjakarta: AR-RUZZ Media.
- Suwija, I Nyoman. 2010. *Widia Sari 1: Buku Pelajaran Bahasa Bali Kelas I SMA*. Denpasar. Pelawa Sari.
- Suwija, I. N. 2011. *Ngiring Nulis Bali*. Malang: Wineka Media.
- Suwija, I. N. 2015. *Pasang Aksara Bali*. Pelawa Sari.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.
- Tim Penyusun Materi Pembinaan Aksara, Bahasa, dan Sastra Provinsi Bali, 2002. *Pedoman Pasang Aksara Bali*. Denpasar: Dinas Kebudayaan Priovinsi Bali.
- Tinggen, I Nengah. 1996. *Pelik-pelik Pasang Aksara Bali dan Penulisan Papan Nama*. Singaraja: Bahan Penataran Guru-guru Bahasa Bali Se-Bali di Denpasar
- Windya, I. M. 2018. *Dinamika Pasang Aksara Bali: Sebuah Kajian Historis Sistem Ejaan*. *Widyacarya: Jurnal Pendidikan, Agama dan Budaya*, 2(1), 39-43.