



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Bahasa Bali Berbasis *Google Sites* Untuk Kelas VII Di SMP Negeri 5 Kuta Selatan

Luh Bulaning Dwi Rahayu

SMP Negeri 5 Kuta Selatan
Email: bulaningdwi@gmail.com

Info Artikel

Diterima : 16 Juni 2025

Direvisi : 31 Oktober 2025

Diterbitkan : 31 Oktober 2025

Keywords:

**Multimedia, Google Sites,
Orti Bali**

Abstract

This research is based on the low interest of students in the material of orti Bali. Therefore, innovation in more engaging learning media is needed. The aim of this study is to develop multimedia learning for the Balinese language based on Google Sites for seventh-grade students at SMP Negeri 5 Kuta Selatan.

The research problems include how to develop multimedia learning for the Balinese language based on Google Sites, the challenges faced, the efforts made during the development process, and the implications of multimedia use on students in cognitive, affective, and psychomotor domains. This study utilizes Richard E. Mayer's cognitive multimedia theory and Edward L. Deci and Richard M. Ryan's self-determination theory. The method used is Research and Development (R&D) following the Borg and Gall model.

The development of multimedia learning for the Balinese language based on Google Sites for Balinese orti material at SMP Negeri 5 Kuta Selatan has been successfully implemented and received very good validation from subject matter and media experts, with eligibility percentages of 97.92% and 90.38%, respectively. The challenges faced in the learning process, such as limited teacher time, inadequate facilities, and limited understanding of technology, require a strategic approach to address them. One effective solution is to create a flexible schedule that allows teachers to arrange their teaching time according to the needs of the students. Additionally, training for teachers is crucial to enhance their skills in utilizing educational technology. With proper training, teachers will not only be better prepared to teach but also able to adapt innovative teaching methods.

The implications of using this approach are very positive. The improvement in students' cognitive understanding is evident from their academic progress, as they can master the material more

effectively. Students' affective motivation also increases, as they feel more engaged and in control of their learning process. Furthermore, students' psychomotor participation in learning, which includes practical skills and social interaction, has also improved. All these factors contribute to the creation of a more dynamic and effective learning environment, which can ultimately produce graduates who are better prepared to face future challenges.

I. Pendahuluan

Pendidikan adalah elemen krusial dalam pembangunan suatu negara. Pendidikan berfungsi sebagai proses yang dapat berlangsung secara alami maupun terencana. Di era globalisasi, pendidikan harus mampu mengintegrasikan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan jati diri budaya bangsa. Kesenjangan muncul ketika pendidikan formal, terutama dalam pengajaran bahasa daerah seperti Bahasa Bali, masih menggunakan metode tradisional yang kurang menarik dan tidak relevan bagi peserta didik (Putra, 2021)

Di era digital saat ini, kecerdasan spiritual, sosial, emosional, dan intelektual menjadi semakin penting untuk perkembangan individu (Suweta, 2021). Namun, pengajaran mata pelajaran eksak dan bahasa sering kali tidak seimbang, yang mengakibatkan lulusan kurang memiliki keterampilan komunikasi yang efektif. Materi *Orti* Bali, yang kaya akan nilai budaya, sering kali dianggap tidak relevan oleh peserta didik, sehingga minat mereka terhadap bahasa Bali menurun drastis. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terhadap kelestarian bahasa dan budaya daerah.

Tantangan lain yang dihadapi adalah keterbatasan media pembelajaran digital untuk Bahasa Bali. Keterbatasan ini disebabkan oleh kurangnya sumber daya dan perhatian dari pemerintah serta industri dalam mendukung pengembangan materi pembelajaran digital. Generasi muda saat ini lebih terpapar bahasa Indonesia dan asing, yang membuat Bahasa Bali semakin terpinggirkan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran bahasa Bali sangat rendah. Materi *Orti* Bali sering kali dianggap tidak memiliki manfaat praktis, sehingga peserta didik kurang termotivasi untuk belajar.

Untuk mengatasi permasalahan ini, inovasi dalam metode pengajaran sangat diperlukan. Salah satu solusi yang diusulkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis digital, seperti *Google sites* (Muttaqin, 2023). *Platform* ini memungkinkan pembuatan konten interaktif yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Dengan demikian, diharapkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam belajar Bahasa Bali dapat meningkat (Azis, 2019).

Memanfaatkan teknologi dalam pendidikan tidak hanya membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan, tetapi juga membantu menjaga kelestarian bahasa Bali sebagai bagian integral dari budaya (Nuryana, 2022). Inovasi ini diharapkan dapat menjembatani kesenjangan antara harapan untuk pendidikan yang berkualitas dan kenyataan yang ada saat ini, serta meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP Negeri 5 Kuta Selatan. Upaya kolaboratif antara masyarakat, pemerintah, dan lembaga pendidikan juga sangat penting untuk memastikan keberhasilan dalam pengembangan materi pembelajaran digital yang mendukung pelestarian bahasa dan budaya daerah.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Bali berbasis *google sites* materi *orti* Bali terhadap peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Kuta Selatan?
2. Apakah kendala dan upaya pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Bali berbasis *google sites* materi *orti* Bali terhadap peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Kuta Selatan?
3. Bagaimana implikasi pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Bali berbasis *google sites* materi *orti* Bali terhadap peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Kuta Selatan dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini mempunyai tujuan khusus yang lebih rinci, yaitu:

- 1) Untuk menganalisis pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Bali berbasis *google sites* materi *orti* Bali terhadap peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Kuta Selatan.
- 2) Untuk menganalisis kendala dan upaya pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Bali berbasis *google sites* materi *orti* Bali terhadap peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Kuta Selatan.
- 3) Untuk menganalisis implikasi pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Bali berbasis *google sites* materi *orti* Bali terhadap peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Kuta Selatan dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor.

II. Metode

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yang bertujuan untuk menghasilkan produk multimedia pembelajaran Bahasa Bali guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Peneliti melalui berbagai tahap: perencanaan, desain, pengembangan, dan evaluasi produk (Slamet, 2022). Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif, melibatkan wawancara dengan guru dan peserta didik untuk mendapatkan umpan balik tentang pengalaman mereka menggunakan multimedia pembelajaran. Data wawancara dianalisis untuk memahami efektivitas multimedia dalam proses belajar mengajar.

Produk yang dikembangkan adalah multimedia pembelajaran Bahasa Bali dengan materi *orti* Bali berbasis *Google sites* yang juga diubah menjadi aplikasi Android. Produk ini dirancang untuk memberikan akses yang interaktif dan fleksibel bagi peserta didik, mendukung pembelajaran di mana saja dan kapan saja, serta mendorong pelestarian budaya lokal.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Kuta Selatan, yang dipilih berdasarkan hasil studi awal menunjukkan rendahnya minat peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Bali. Beberapa masalah yang teridentifikasi antara lain: kurangnya sumber daya pembelajaran yang menarik dan tidak adanya media yang memadai untuk pelajaran Bahasa Bali. Dengan menggunakan media digital, diharapkan peserta didik dapat lebih terlibat dan aktif dalam proses belajar.

3. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian mengikuti model Borg dan Gall, yang terdiri dari sepuluh langkah (Imansari & Kholifah, 2023), antara lain:

- a. Pengumpulan Informasi Awal: Melalui studi pustaka dan studi lapangan untuk memahami kebutuhan pembelajaran.
- b. Perencanaan: Merancang produk multimedia pembelajaran.
- c. Pengembangan Desain Produk: Membuat sketsa dan materi untuk media pembelajaran.
- d. Uji Coba Lapangan Awal: Validasi produk oleh ahli materi dan media.
- e. Revisi Produk: Melakukan revisi berdasarkan umpan balik dari uji coba awal.
- f. Uji Coba Lapangan Utama: Menggunakan rumus Taro Yamane untuk menentukan sampel yang lebih besar.
- g. Penyempurnaan Produk Akhir: Melakukan revisi akhir sebelum diseminasi.
- h. Uji Coba Operasional: Mengujicobakan produk terhadap peserta didik.
- i. Penyempurnaan Produk Akhir: Memperbaiki hal-hal yang masih kurang saat implementasi.
- j. Diseminasi dan implementasi: Menyebarkan *link* multimedia pembelajaran untuk diinstal pada gawai masing-masing.

4. Validasi dan Uji Coba

Validasi produk dilakukan oleh ahli untuk menilai kelayakan dan efektivitas media pembelajaran. Uji coba dilakukan dalam dua tahap: uji coba perorangan dan uji coba lapangan yang lebih luas. Hasilnya akan memberikan gambaran tentang kelayakan produk dalam konteks pembelajaran (Zulaiha, 2024).

5. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik seperti yang disebutkan di bawah ini:

- a. Kuesioner: Mengumpulkan tanggapan dari ahli, peserta didik, dan guru.
- b. Wawancara: Interaksi langsung untuk mendalami pengalaman pengguna.
- c. Observasi: Pengamatan kondisi belajar di lapangan.
- d. Studi Dokumen: Mengumpulkan data tertulis yang mendukung penelitian (Sugiyono, 2019).

6. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan mencakup dua aspek, antara lain:

- a. Analisis Isi Pembelajaran: Memastikan kesesuaian antara materi dan tujuan pembelajaran (Moleong, 2017).
- b. Analisis Kelayakan Produk: Validasi oleh ahli dan penggunaan skala Likert untuk menilai produk. Untuk menganalisis hasil tanggapan dari validator tersebut menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum x1} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase tingkat kevalidan
 $\sum x$: Jumlah jawaban penilaian
 $\sum x1$: Jumlah jawaban tertinggi

(Arikunto, 2013)

Hasil penilaian dikategorikan dalam kualifikasi validitas yang membantu dalam revisi produk.

III. Pembahasan

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMP Negeri 5 Kuta Selatan yang dikenal sebagai Fisoka, berlokasi di Desa Kutuh, Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Bali. Sekolah ini didirikan berdasarkan SK Pendirian nomor 1756/02/HK/2015 pada 2 Juli 2015, dan telah terakreditasi A. Fasilitas yang tersedia meliputi listrik PLN, akses internet, dan CCTV untuk keamanan. Kegiatan belajar mengajar berlangsung selama lima hari dalam seminggu dengan moto PROGRESIF (Program Religius Inovatif) dan visi untuk menciptakan masyarakat yang berkarakter, berdaya saing, dan berwawasan lingkungan.

2. Pengembangan Multimedia Pembelajaran

a. Studi Pendahuluan

Pengembangan multimedia pembelajaran ini berfokus pada materi erti Bali untuk peserta didik kelas VII. Studi pendahuluan dilakukan melalui kajian pustaka dan observasi langsung, mengumpulkan data dari guru dan siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa pengajaran erti Bali masih menggunakan buku panduan, tanpa media interaktif yang memadai, sehingga siswa kesulitan memahami materi.

b. Perencanaan

Setelah melakukan analisis kebutuhan, perencanaan produk dilakukan dengan mempertimbangkan capaian pembelajaran, menganalisis tujuan pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran, menganalisis materi pembelajaran, dan mendesain multimedia pembelajaran.

c. Pengembangan Desain Produk

Produk dikembangkan sesuai dengan materi dan rancangan yang telah dibuat. Setelah itu, produk kemudian di desain dengan *platform google sites* dan juga program yang mendukung pembuatan multimedia lainnya. Desain multimedia meliputi fitur seperti halaman beranda, daftar isi, presensi, modul ajar, materi ajar, kuis, portofolio, dan refleksi yang disusun agar menarik dan mudah dioperasikan.

d. Uji Coba Lapangan Awal

Validasi produk multimedia pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media dilakukan untuk menilai kelayakannya dalam materi erti Bali. Ahli materi memberikan skor kelayakan 97,92% dengan kualifikasi "sangat valid," menunjukkan bahwa produk layak untuk diujicobakan. Saran dari ahli materi menyarankan perbaikan kecil pada konsep untuk menghindari miskonsepsi materi.

Sementara itu, ahli media menilai kelayakan produk dengan skor 90,38%, juga dalam kategori "sangat valid," sehingga dinyatakan layak untuk digunakan. Saran dari ahli media mencakup penggantian gambar *header* animasi dengan gambar statis untuk meningkatkan kinerja di perangkat dengan spesifikasi rendah. Perbaikan media dilakukan berdasarkan masukan tersebut untuk meningkatkan kualitas multimedia pembelajaran.

Hasil respons dari guru menunjukkan skor kelayakan 93,33% dengan kualifikasi "sangat valid," sehingga produk dinyatakan layak untuk diujicobakan. Guru memberikan saran agar metode ini diterapkan di semua jenjang untuk meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran Bahasa Bali. Peserta didik juga memberikan respons positif terhadap multimedia pembelajaran, dengan kuesioner yang mencakup aspek konten, kebahasaan, penyajian, dan komunikasi visual. Meskipun ada variasi dalam penilaian, secara keseluruhan, banyak responden merasa bahwa materi yang diajarkan sesuai




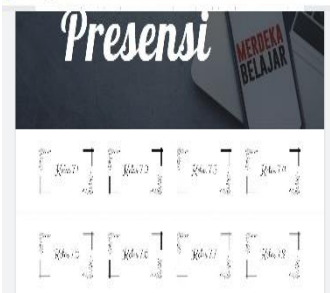
harapan mereka. Hasil menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap media yang digunakan, mendukung efektivitas pembelajaran Bahasa Bali di kelas VII.

e. Revisi Produk Hasil Uji Coba Lapangan Awal

Peneliti melakukan revisi multimedia pembelajaran Pandu Bali berdasarkan masukan dari validator ahli materi dan ahli media. Perubahan yang dilakukan meliputi penggantian kata "cutet" menjadi "cendet" untuk menghindari kesalahan makna sesuai masukan ahli materi.

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sebelum revisi materi basa sarejoning orti Bali, tertulis <i>lengkara cutet tur padet</i>. ✓ Sesudah revisi materi basa sarejoning orti Bali, tertulis <i>lengkara cendet tur padet</i>.

Sesuai masukan dari ahli media, penggantian gambar *header* animasi dengan gambar statis untuk mengurangi lag pada perangkat dengan spesifikasi rendah. Selain itu, peneliti juga menambahkan direktori atau folder pada menu presensi peserta didik agar tampilan multimedia lebih rapi.

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi	Keterangan
1			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sebelum revisi gambar <i>header</i> merupakan gambar animasi. ✓ Sesudah revisi gambar <i>header</i> merupakan gambar statis.
2			<ul style="list-style-type: none"> ✓ Sebelum revisi tampilan presensi peserta didik masih amburadul. ✓ Setelah revisi tampilan presensi menjadi lebih tertata karena telah dibuatkan direktori perkelas.

f. Uji Coba Lapangan Utama

Peneliti melakukan uji coba terbatas di kelas VII SMP Negeri 5 Kuta Selatan menggunakan rumus Taro Yamane untuk menentukan jumlah sampel, yang menghasilkan 26 dari 378 peserta didik. Multimedia pembelajaran Pandu Bali yang telah direvisi diuji coba, dan kuesioner respons peserta didik diisi untuk mengevaluasi penggunaan multimedia tersebut. Respons peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut.

No	Nama	Respons Peserta Didik	
		Skor	Keterangan
1	NCDL	94,2	Sangat Setuju
2	PCAA	96,5	Sangat Setuju
3	PDY	93,0	Sangat Setuju
4	IMSW	91,8	Sangat Setuju
5	GAPAKA	93,0	Sangat Setuju
6	IGSAG	90,7	Sangat Setuju
7	INS	90,7	Sangat Setuju
8	PMMA	91,8	Sangat Setuju
9	IGAKCP	89,5	Sangat Setuju
10	RV	90,7	Sangat Setuju
11	RKM	89,5	Sangat Setuju
12	KP	91,8	Sangat Setuju
13	KAM	93,0	Sangat Setuju
14	SA	91,8	Sangat Setuju
15	GOAN	90,7	Sangat Setuju
16	AMR	89,5	Sangat Setuju
17	BAN	91,8	Sangat Setuju
18	INAW	95,3	Sangat Setuju
19	IPJA	91,8	Sangat Setuju
20	NKDS	89,5	Sangat Setuju
21	NPL	91,8	Sangat Setuju
22	GAW	91,8	Sangat Setuju
23	IMLD	90,7	Sangat Setuju
24	NKDF	93,0	Sangat Setuju
25	NKAMGP	93,0	Sangat Setuju
26	CIS	93,0	Sangat Setuju
Jumlah			Sangat Setuju

Rata-rata skor tersebut dihitung dengan menggunakan rumus di bawah ini.

$$P = \frac{\sum X_i}{n}$$

Keterangan:

P = Skor rata-rata peserta didik

$\sum x_i$ = Jumlah nilai penilaian peserta didik

n = jumlah peserta didik

$$P = \frac{(96,5 \times 1) + (95,3 \times 1) + (94,2 \times 1) + (93,0 \times 6) + (91,8 \times 8) + (90,7 \times 5) + (89,5 \times 4)}{26}$$

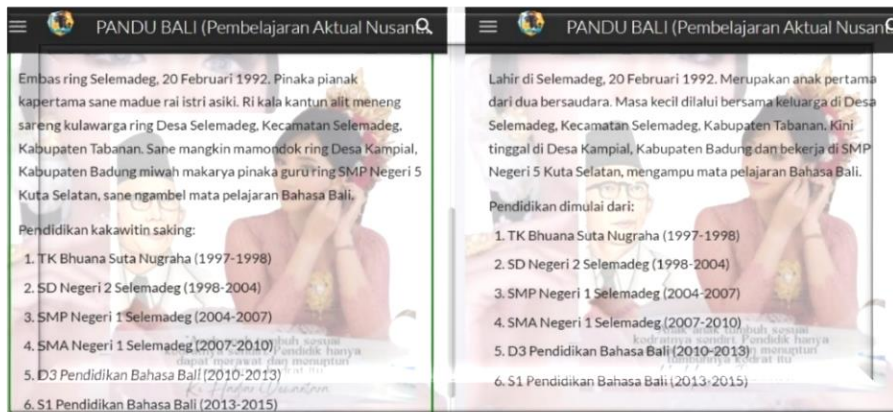
$$P = \frac{2389,9}{26}$$

$$P = 91,92$$

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa semua peserta didik memberikan skor "sangat setuju," dengan rata-rata skor keseluruhan mencapai 91,92%, menandakan respons positif terhadap multimedia pembelajaran yang digunakan.

g. Revisi Produk Uji Coba Lapangan Utama

Pada tahap ini peneliti merevisi multimedia pembelajaran Pandu Bali dari hasil kuesioner respons peserta didik yang diberikan oleh peneliti sebelum diujicobakan pada kelas VII sebagai subjek uji coba lapangan operasional/empiris.



h. Uji Coba Operasional

Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba operasional multimedia pembelajaran Pandu Bali di kelas VII SMP Negeri 5 Kuta Selatan dengan 378 peserta didik. Selain itu, wawancara tidak terstruktur dilakukan untuk mengevaluasi keefektifan multimedia. Respons peserta didik umumnya sangat positif, menyoroti tampilan menarik dan konten yang membantu pemahaman. Beberapa siswa mengungkapkan bahwa elemen visual dan video membuat materi lebih jelas dan mudah dipahami.



Namun, ada juga saran konstruktif, seperti menambahkan lebih banyak permainan atau kuis untuk interaktivitas, serta mengatasi kendala teknis seperti *loading* video yang lambat. Meskipun beberapa istilah Bahasa Bali belum familiar bagi peserta didik, dampak positif multimedia cukup signifikan, dengan peningkatan pemahaman, minat belajar, dan keterampilan praktis. Secara keseluruhan, multimedia ini efektif, tetapi perlu perbaikan dalam aspek teknis dan penjelasan materi.

i. Penyempurnaan Produk Akhir

Pada tahap ini peneliti merevisi multimedia pembelajaran Pandu Bali dari hasil respons peserta didik saat kegiatan wawancara sehingga menghasilkan produk akhir yang layak digunakan dan disebarluaskan.

j. Diseminasi dan Implementasi

Diseminasi penelitian dilakukan secara terbatas untuk memastikan akses mudah bagi peserta didik dan mengumpulkan umpan balik. Tautan multimedia pembelajaran dibagikan melalui grup daring kelas VII, dengan instruksi yang jelas agar siswa dapat mengaksesnya tanpa kendala. Setelah penggunaan, umpan balik dikumpulkan melalui aplikasi multimedia, fokus pada kemudahan akses, kejelasan materi, dan saran perbaikan.

Selanjutnya, multimedia pembelajaran diintegrasikan ke dalam modul ajar mata pelajaran Bahasa Bali di kelas VII SMP Negeri 5 Kuta Selatan, memastikan penggunaannya terencana dan terstruktur. Evaluasi implementasi dilakukan secara berkala untuk menilai efektivitas dan dampak positifnya terhadap hasil belajar peserta didik, serta untuk melakukan perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

3. Kendala dan Upaya Pengembangan

Kendala utama dalam pengembangan multimedia meliputi:

- a. Keterbatasan Waktu Guru: Guru memiliki banyak tugas, sehingga kesulitan mengalokasikan waktu untuk membuat materi interaktif.
- b. Minimnya Fasilitas Pendukung: Ketersediaan komputer dan proyektor yang terbatas menghambat pengembangan.
- c. Pemahaman Teknologi yang Terbatas: Beberapa guru merasa kesulitan dalam menggunakan platform digital.

Upaya untuk mengatasi kendala ini termasuk menyediakan pelatihan, meningkatkan fasilitas, dan menciptakan jadwal yang fleksibel.

4. Implikasi Pengembangan

Penggunaan multimedia pembelajaran berdampak positif terhadap peserta didik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor:

- a. Kognitif: Meningkatkan pemahaman materi erti Bali dan melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran.
- b. Afektif: Meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan.
- c. Psikomotor: Memberikan kesempatan untuk berlatih keterampilan baru melalui aktivitas interaktif.

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Google sites* untuk kelas VII di SMP Negeri 5 Kuta Selatan berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan mengatasi kendala yang ada dan memanfaatkan teknologi, diharapkan peserta didik dapat merasakan manfaat positif dalam proses belajar.

IV. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Bali berbasis *google sites* pada materi *erti* Bali di kelas VII SMP Negeri 5 Kuta Selatan, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Pengembangan multimedia pembelajaran bahasa Bali berbasis *google sites* materi *orti* Bali untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Kuta Selatan telah dilaksanakan. Multimedia ini dirancang untuk mendukung kegiatan belajar mengajar materi *orti* Bali dengan fitur-fitur yang memadai, seperti petunjuk penggunaan multimedia, presensi, modul ajar, materi ajar, kuis, portofolio, dan refleksi. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa multimedia yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat valid, yakni 97,92% dan 90,38%. Ini menunjukkan bahwa multimedia tersebut siap digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Terdapat beberapa kendala dalam pengembangan multimedia pembelajaran Bahasa Bali berbasis *google sites* materi *orti* Bali untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Kuta Selatan. Kendala yang dimaksud termasuk keterbatasan waktu guru, minimnya fasilitas pendukung, dan pemahaman guru terhadap teknologi masih terbatas. Ketiga kendala ini saling berkaitan dan dapat menghambat efektivitas serta keberlanjutan penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan upaya yang terstruktur seperti penyusunan jadwal fleksibel, kerjasama untuk pengadaan fasilitas, serta pelatihan intensif bagi guru dalam penggunaan teknologi. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan pengembangan multimedia dapat berjalan lebih lancar dan efektif, meningkatkan kualitas pembelajaran dan minat peserta didik.
3. Implikasi penggunaan multimedia pembelajaran bahasa Bali berbasis *google sites* materi *orti* Bali untuk peserta didik kelas VII di SMP Negeri 5 Kuta Selatan dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor sangat positif. Secara kognitif, peserta didik menunjukkan peningkatan pemahaman materi *orti* Bali. Dari segi afektif, peserta didik menjadi lebih termotivasi dan antusias dalam belajar, serta lebih aktif dalam diskusi. Dalam aspek psikomotor, peserta didik lebih mampu berpartisipasi dalam kegiatan praktis yang diadakan dalam pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Bumi Aksara.
- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Imansari, N., & Kholifah, U. (2023). *Metodologi Penelitian untuk Pendidikan Kejuruan*. UNIPMA Press.
- Moleong, J. L. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Muttaqin, M. (2023). Rancang Bangun Web Profile Program Study Magister Ilmu Hukum Universitas Pembangunan Panca Budi Medan dalam Rangka Mempermudah Promosi Kampus. *Jurnal Nasional Teknologi Komputer*, 3(3), 215–226. <https://doi.org/10.61306/jnastek.v3i3.97>
- Nuryana, I. W. (2022). *Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran Pidarta Bahasa Bali di SMP PGRI 8 Denpasar*. Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar.

- Putra, I. G. N. P. A. (2021). *Penggunaan Media Papan Ketik (PATIK) Aksara Bali di Android dalam Pembelajaran Bahasa Bali pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Abiansemal*. Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar.
- Suweta, I. M. (2021). Dinamika Bahasa Bali dalam Perkembangan Kebudayaan Bali. *Maha Widya Bhuwana*, 4(1), 10–18.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan*. Institut Agama Islam Sunan Kalijono.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan* (3rd ed.). Alfabeta.
- Zulaiha, S., Rozi, F., Mailani, E., Simanjuntak, E. B., & Simanjuntak, S. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Site pada Tema 1 Indahny Kebersamaan Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaku Pelajaran 1 di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung T.A 2022/2023*. 01(03).