



ABDI CENDEKIA:

JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT

Volume 5 Nomor 2 Tahun 2026 Halaman 1486-1497

<https://zia-research.com/index.php/abdicendekia>



***Ritatoon* Berbahasa Bali Berbasis
Pendekatan Proses untuk Meningkatkan
Keterampilan Menulis Aksara Bali pada Anak Kelas V SD**

I Komang Ari Kencana¹, Gede Wira Bayu², Ni Wayan Eka Widiastini³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

E-mail: arikencana872@gmail.com¹; wira.bayu@undiksha.ac.id²;
eka.widiastini@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media RITATOON berbahasa Bali berbasis pendekatan proses guna meningkatkan keterampilan menulis aksara Bali pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan siswa dalam menulis aksara Bali serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran, dan siswa kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *Ritatoon* berbahasa Bali berbasis pendekatan proses memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, serta mendapatkan respons sangat baik dari guru dan siswa. Selain itu, penggunaan media ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan menulis aksara Bali siswa kelas V yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar setelah implementasi media dalam pembelajaran. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa media *Ritatoon* berbahasa Bali berbasis pendekatan proses dapat dijadikan alternatif media pembelajaran inovatif untuk mendukung pelestarian budaya daerah, khususnya aksara Bali, sekaligus meningkatkan keterampilan menulis siswa melalui pembelajaran yang aktif, menarik, dan bermakna di sekolah dasar.

Kata kunci: *Aksara Bali, Keterampilan Menulis, Pendekatan Proses, Ritatoon, Sekolah Dasar.*

***Ritatoon in Balinese Language Based on the Process Approach to
Improve Balinese Script Writing Skills of Fifth-Grade Elementary
School Students***

Abstract

This study aims to develop Balinese language Ritatoon media based on a process approach to improve Balinese script writing skills in fifth grade elementary school students. This study is motivated by the low ability of students in writing Balinese script and the lack of use of interesting, interactive learning media that are appropriate to the characteristics of elementary school students. The research method used is Research and Development with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects consisted of material experts, media

experts, learning practitioners, and fifth grade elementary school students. The results of the study indicate that the Balinese language Ritatoon media based on a process approach obtained a very valid category based on the assessment of material experts and media experts, and received very good responses from teachers and students. In addition, the use of this media has been proven to be able to improve the Balinese script writing skills of fifth grade students as shown by the increase in learning outcomes after the media implementation in learning. The implications of this study indicate that the Balinese language Ritatoon media based on a process approach can be used as an alternative innovative learning media to support the preservation of regional culture, especially Balinese script, while improving students' writing skills through active, interesting, and meaningful learning in elementary schools.

Keywords: Balinese Script, Writing Skills, Process Approach, Ritatoon, Elementary School.

PENDAHULUAN

Pada pendidikan sekolah dasar Pembelajaran bahasa Bali merupakan langkah awal anak dalam melestarikan warisan budaya, mengingat bahasa Bali merupakan sebuah jati diri yang harus tetap dijaga kelestariannya. Bahasa Bali memiliki fungsi penting bagi masyarakat, di antaranya sebuah simbol kebanggaan masyarakat Bali, dan sebagai sarana komunikasi antar masyarakat Bali (Mastini, 2020). Bahasa Bali merupakan salah satu bahasa daerah yang ada di Indonesia yang saat ini masih berkembang dikarenakan masih digunakan secara aktif sebagai alat tutur oleh masyarakat Bali (Purwa dkk., 2022). Oleh sebab itu pembelajaran bahasa Bali sebaiknya dilakukan dengan mengedepankan upaya penunjang efektivitas penyampaian materi agar mudah dipahami siswa (Suryandewi & Suniasih, 2022). mengingat bahasa Bali merupakan bagian penting dalam masyarakat Bali untuk tetap menjadi bahasa ibu dan dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pada Pembelajaran bahasa Bali terdapat topik penting yang tidak bisa dikesampingkan, yakni topik materi aksara Bali. Aksara Bali merupakan jenis guratan huruf yang berasal dari huruf pallawa serta memiliki kemiripan dengan aksara Jawa, dengan pembeda berada pada lekuk huruf atau guratan (Sukreni Riawati, dkk., 2021). Aksara Bali masih berkembang dan digunakan oleh masyarakat Bali yang biasanya umum ditemukan pada naskah-naskah suci, namun berkat upaya pemerintah dalam melestarikan aksara Bali, aksara ini mulai mendapat perhatian khusus dengan cara menggunakan aksara Bali pada setiap papan identitas lembaga pemerintahan maupun swasta di Bali (Gunada, dkk., 2022). Ini memperlihatkan upaya serius yang dilaksanakan untuk pelestarian aksara Bali sehingga upaya ini harus didukung oleh setiap kalangan masyarakat di Bali.

Melihat antusias pemerintah dalam pelestarian aksara Bali dan topik pembahasan materi aksara Bali, perlu adanya sebuah tindakan nyata dalam mendukung pembelajaran aksara Bali. Pada era saat ini, sistem pendidikan membutuhkan pembaruan serta inovasi-inovasi yang bermanfaat bagi guru dan siswa, inovasi diperlukan untuk mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih efisien dan relevan dengan era saat ini (Pradnyasari et al., 2024). Salah satu langkah baik yang dapat diambil adalah pengelolaan kelas dengan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif dan mengantisipasi gangguan maupun hal yang tidak diinginkan selama proses pembelajaran (Heryani dkk., 2022). Metode pembelajaran yang baik tentunya akan menghasilkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Maka dari itu pembelajaran aksara Bali di sekolah juga akan lebih terarah apabila guru mampu memperhatikan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran, serta membangun minat siswa untuk mengikuti dan memahami aksara Bali. Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar yang mampu mengantarkan siswa meraih serta memahami tujuan pembelajaran atau kompetensi yang telah ditetapkan (Ahlaro, 2020). Menciptakan sebuah teknik pembelajaran yang kreatif dan inovatif merupakan salah satu upaya dalam memancing minat siswa mengikuti pembelajaran lebih seksama, salah satu upaya tersebut adalah dengan memilih media dan metode yang lebih memperhatikan

kebutuhan siswa. Guru dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif serta mampu menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, dengan tujuan mendorong siswa menjadi lebih aktif berpartisipasi dalam belajar demi mengembangkan kreativitas siswa (Zulkarnaen, dkk., 2023). Perencanaan pembelajaran yang matang juga bisa menjadi aspek krusial yang harus disusun sebelum proses. Setelah dilakukan observasi di sekolah dasar negeri Pinggan, dengan cara wawancara terhadap guru kelas V Ni Kadek Budiani. Observasi dilakukan pada tanggal 30 Juli 2025 dan didapati bahwa pembelajaran aksara Bali yang berlangsung di SD Negeri Pinggan masih dikatakan menggunakan metode konvensional, pembelajaran aksara Bali di sekolah ini tidak memiliki media pembelajaran interaktif yang mampu memancing minat siswa untuk mempelajari aksara Bali. Pembelajaran yang menerapkan metode konvensional dapat memberikan dampak negatif terhadap hasil belajar siswa (Jafar, 2021). Selain kurangnya media pembelajaran interaktif metode pembelajaran yang digunakan juga tergolong kurang terstruktur dan sistematis, menurut penuturan Ni Mangku Budi pembelajaran aksara Bali di SDN Pinggan saat ini hanya berfokus pada pengenalan aksara dan siswa masih banyak yang tidak mengetahui tata cara penulisan aksara Bali akibat dari kurangnya minat siswa belajar menulis aksara Bali. Pernyataan ini diperkuat dengan data hasil ulangan harian siswa pada topik aksara Bali dalam pembelajaran bahasa Bali siswa kelas V SD Negeri Pinggan. Berdasarkan hasil analisis nilai ulangan harian siswa kelas V yang terdiri dari 27 siswa, diketahui lebih dari 17 siswa (62,96%) siswa memperoleh nilai di bawah 85, dengan rata-rata nilai berada di kisaran 80-83. Sedangkan hanya 10 (37,04%) siswa yang memperoleh nilai 85. Setelah diamati, Kesulitan siswa mencapai nilai sempurna (100) merupakan akibat dari kesalahan siswa dalam menjawab soal aksara Bali, maka rata-rata siswa mengalami sekitar 17-20 kekurangan poin akibat dari jumlah soal aksara Bali yang tidak dijawab dengan benar. Dengan adanya temuan ini menunjukkan bahwa materi aksara Bali, khususnya kemampuan menulis masih menjadi tantangan utama dalam pembelajaran aksara Bali kelas V.

Kenyataan di atas menunjukkan bahwa pembelajaran aksara Bali di SDN Pinggan memerlukan perhatian yang lebih serius serta memerlukan pendekatan dan media pembelajaran yang lebih efektif dan kontekstual, maka peran media menjadi hal yang tidak bisa diabaikan untuk menjalankan proses pembelajaran yang lebih optimal (Putri, dkk., 2022). Pendidikan aksara Bali saat ini masih menunjukkan proses pembelajaran yang kurang ideal dan masih perlu pembenahan baik dari segi metode dan media pembelajaran yang digunakan. Pembelajaran aksara Bali memiliki banyak kerumitan, mulai dari melafalkan bentuk aksara, dan kesulitan akibat banyaknya tata cara penulisan aksara Bali (Susanthi Pradnya, 2021). Kenyataan ini menjadikan tantangan yang menjadikan keinginan siswa dalam mempelajari aksara Bali kian menurun. Dari hasil observasi yang telah dilakukan terhadap guru kelas V di SDN Pinggan penulis mendapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran aksara Bali yaitu: 1. kesulitan siswa dalam memahami aksara *Wreastra*, 2. Siswa kurang memahami tata cara penulisan aksara Bali, 3. Kurangnya media pembelajaran yang interaktif, 4. Pendekatan yang digunakan masih tergolong tradisional, di mana hanya menggunakan metode ceramah dan pelafalan melalui papan tulis. Kesulitan dalam pembelajaran alih aksara Bali kerap terjadi karena rendahnya kemampuan siswa, namun ini dapat diatasi dengan dukungan media pembelajaran yang sesuai (Juwita Dewi dkk., 2025). Melihat permasalahan yang didapati tentunya diperlukan sebuah cara untuk menanggulangi permasalahan yang terjadi saat ini, hal ini bertujuan untuk memperbaiki sistematika pembelajaran aksara Bali pada anak kelas V.

Dalam penelitian ini penulis mencoba memberikan solusi dengan cara mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif dalam mendukung pembelajaran aksara Bali siswa kelas V SDN Pinggan. penggunaan media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang menghubungkan sumber belajar dengan peserta didik dalam proses menyampaikan informasi (Bayu dkk., 2024), media yang dikembangkan adalah media *Ritatoon* berbahasa Bali berbasis pendekatan proses untuk meningkatkan keterampilan penulisan aksara Bali siswa kelas V. *Ritatoon* yang merupakan media bergambar dengan

visualisasi yang diharapkan mampu memancing minat belajar siswa. Media *Ritatoon* merupakan media visual yang bersifat tiga dimensi dengan menggabungkan gambar dan teks (Mauliddia dkk., 2022). *Ritatoon* dapat menjadi sebuah alat bantu bagi guru dalam memberikan bimbingan belajar, sekaligus mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Pada penelitian yang dilakukan sebelumnya, media *Ritatoon* mendapat kualifikasi sangat baik. Dan disimpulkan layak digunakan dalam proses pembelajaran (I Suba dkk., 2023). Namun pada penelitian ini media *Ritatoon* tidak hanya menyajikan gambar berseri secara umum, tetapi di desain secara tematik yang dikombinasikan dengan muatan lokal bahasa Bali yang merujuk pada penggabungan tulisan aksara Bali sebagai muatan utama, bahasa dan latar visualnya. Setiap bingkai *Ritatoon* menggambarkan satuan materi aksara Bali, dilengkapi dengan instruksi berbahasa Bali sehingga mengintegrasikan visualisasi, bahasa, dan budaya lokal dalam pembelajaran menulis. Dan diharapkan mampu menjadi jembatan dalam peningkatan kemampuan menulis aksara Bali dengan metode yang lebih menyenangkan. Pada penelitian ini media *Ritatoon* mengintegrasikan sebuah pendekatan yang dinilai efektif untuk melatih kemampuan menulis siswa, yaitu pendekatan proses yang merupakan sebuah pendekatan yang memiliki tahapan-tahapan sistematis dalam menulis.

Dari permasalahan yang dijelaskan, penulis menjalankan penelitian dengan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji keefektifan model pembelajaran yang lebih inovatif dalam meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali. Metode penelitian ini merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji efektivitas dari produk tersebut (Dwi dkk., 2025). Sehingga dalam penelitian ini penulis berupaya merancang model pembelajaran yang mengintegrasikan media interaktif berupa *Ritatoon* berbahasa Bali berbasis pendekatan proses, model ini diharapkan dapat menjadi solusi pembelajaran yang lebih menarik. Oleh karena itu penulis mengangkat judul "Pengembangan *Ritatoon* Berbahasa Bali berbasis Pendekatan Proses Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Aksara Bali Siswa Kelas V SD". Melalui media ini, penggunaan format *picture story strip* (komik strip naratif) berbahasa Bali yang diberi nama *Ritatoon* sebagai media pembelajaran Aksara Bali merupakan inovasi yang belum pernah dikembangkan sebelumnya di tingkat SD sehingga menjadi kebaruan dari pengembangan suatu media pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE, Analisis (*Analyse*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*), berfungsi sebagai panduan penelitian dalam pengembangan perangkat pembelajaran (Marjaya & Wira Bayu, 2024). Tahap analisis merupakan langkah awal yang mencakup proses pengumpulan data melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kendala yang muncul selama kegiatan pembelajaran (Nabela & Wira Bayu, 2022). Tahap analisis merupakan langkah awal yang mencakup proses pengumpulan data melalui observasi dan wawancara untuk mengidentifikasi kendala yang muncul selama kegiatan pembelajaran (Nabela & Wira Bayu, 2022). Pada tahap awal, dilakukan observasi dan wawancara secara langsung dengan guru kelas V di SD Negeri Pinggan. Selanjutnya, analisis fasilitas pembelajaran dilakukan untuk mengetahui keberagaman dan ketersediaan sarana pendukung yang dimiliki oleh sekolah dalam menunjang proses belajar mengajar. Tahap perancangan/desain ini berisi rancangan produk yang akan dikembangkan berdasarkan hasil dari analisis (Dewi dkk., 2025), tahap perancangan dibutuhkan supaya pengembangan pendekatan proses berbasis *Ritatoon* berbahasa Bali dapat dilaksanakan dengan jelas dan sistematis. Selanjutnya, tahap pengembangan dimulai dengan kegiatan pembuatan dan pengujian produk. Produk yang telah dirancang, dinyatakan layak, serta divalidasi oleh ahli media, materi, desain instruksional, dapat digunakan dalam proses pembelajaran yang disebut dengan tahap implementasi. Terakhir, tahap evaluasi merupakan

tahap akhir yang dilakukan untuk menilai apakah pengembangan pada media pembelajaran *Ritatoon* berbahasa Bali telah memenuhi harapan.

Subjek yang berpartisipasi dalam Pengembangan media pembelajaran *Ritatoon* berbahasa Bali berbasis pendekatan proses untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa kelas V SDN Pinggan meliputi seorang ahli media dan ahli materi yang merupakan seorang dosen di Universitas pendidikan Ganesha, dua guru kelas yang mengajar di sekolah dasar negeri Pinggan dan siswa kelas V sekolah dasar negeri Pinggan. Penelitian pengembangan ini menggunakan wawancara, observasi, angket atau kuesioner, serta tes sebagai metode dalam pengumpulan data. Dalam penelitian tentang pengembangan media *Ritatoon* berbahasa Bali berbasis pendekatan proses, instrumen pengumpulan data yang digunakan meliputi angket, kuesioner, serta tes. Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi

No	Aspek	Indikator
1	Tujuan	a. Kejelasan tujuan pembelajaran.
		b. Kesesuaian materi dengan indikator pembelajaran.
		c. Keseuaian materi dengan tujuan pembelajaran.
2	Materi	a. Ketepatan materi.
		b. Kelengkapan materi.
		c. Kedalaman materi.
		d. Pentingnya materi.
		e. Kemenarikan materi.
		f. Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa.
		g. Materi didukung dengan media tepat.
		h. Materi mudah dipahami.
		i. Konsep yang disajikan dapat dilogikankan dengan jelas.
		j. Materi memperlihatkan keadaan dikehidupan nyata.
3	Kebahasaan	a. Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten.
		b. Bahasa yang digunakan sesuai dengan karakteristik siswa

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Teknis	a. Kemudahan penggunaan media.
		b. Kejelasan gambar dalam media.
		c. Media dapat membantu siswa memahami materi.
		d. Media dapat membangkitkan motivasi siswa.
		e. Pencahayaan media.
2	Tampilan	a. Pembacaan teks.
		b. Keseuaian letak gambar.
		c. Penggunaan gambar mendukung.
		d. Penggunaan jenis huruf, ukuran, serta spasi yang tepat.
		e. Komposisi dan kombinasi warna yang terpat serta serasi.
		f. Kesesuaian media dengan isi.
		g. Kualitas tampilan media.
		h. Penggunaan teks narasi yang sesuai.
		i. Petunjuk jelas serta tidak membingungkan siswa.
		j. Kesesuaian cover media dengan isi media.

Tabel 3. Kisi-kisi Uji Kepraktisan

No	Aspek	Indikator
1	Desain pembelajaran	a. Media <i>Ritatoon</i> berbahasa Bali sesuai dengan materi yang diajarkan.
		b. Materi pada <i>Ritatoon</i> berbahasa Bali sesuai dengan capaian pembelajaran (CP).
2	Operasional	a. Keterangan dalam petunjuk penggunaan media diuraikan dengan jelas dan mudah dipahami oleh siswa dan guru.
		b. Media <i>Ritatoon</i> mudah dikelola dan disimpan.
3	Visual	a. Media menggunakan elemen yang jelas dan menarik.
		b. Elemen yang digunakan pada media sesuai dengan karakteristik siswa.
		c. Gambar dan elemen yang digunakan pada media jelas dan mudah dipahami

Tabel 4. Kisi-kisi Uji Perorangan dan Kelompok Kecil

No	Komponen	Indikator
1	Tampilan	a. Tampilan pada media <i>Ritatoon</i> ini sangat menarik.
		b. Tampilan elemen disajikan pada media <i>Ritatoon</i> dengan sangat jelas.
2	Materi	a. Materi yang disajikan pada media <i>Ritatoon</i> sangat jelas.
		b. Materi yang disajikan pada media <i>Ritatoon</i> mudah dipahami.
		c. Pemberian contoh dalam soal evaluasi sesuai dengan materi aksara Bali.
3	Manfaat	a. Media <i>Ritatoon</i> mudah untuk digunakan.
		b. Media <i>Ritatoon</i> membuat siswa tertarik dan lebih semangat untuk belajar.
		c. Media <i>Ritatoon</i> membuat siswa lebih termotivasi dalam mempelajari materi aksara Bali.

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	komponen	indikator
1	Ketepatan Bentuk aksara	a. siswa dapat menulis aksara sesuai bentuk standar.
		b. siswa mampu menuliskan aksara yang bentuknya hampir sama dengan jelas dan berbeda.
2	Kejelasan Tulisan	a. aksara Bali yang ditulis mudah dibaca dan berada pada posisi yang seharusnya.
3	Ketepatan pasang aksara	a. siswa mampu memasang aksara dengan tepat dan sesuai dengan kaidah penulisan.
		b. siswa mampu menghindari pasang aksara yang tidak dibolehkan.
4	Penggunaan sandangan	a. siswa mampu menggunakan <i>pengangge tengenan, pengangge suara, aksara suara</i> dengan tepat.
		b. siswa mampu memposisikan setiap sandangan sesuai dengan aturan penulisan aksara Bali.
5	Kerapian tulisan	a. siswa mampu menulis aksara Bali dengan rapi dan teratur.

Uji validitas instrument dilakukan dengan rumus Gregory. Untuk menilai validitas tersebut, peneliti melibatkan dua orang pakar yang memiliki ahli dalam bidang yang sesuai dengan variabel penelitian. Selanjutnya, uji validitas butir instrumen dilakukan dalam penelitian ini dalam instrumen soal uraian ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir soal mampu mengukur secara tepat apa yang akan diukur dalam penelitian ini. Kemudian, dilakukan uji reabilitas perangkat tes untuk mengukur konsistensi dari kuesioner. Dalam penelitian pengembangan ini digunakan tiga teknik analisis data yakni, analisis deskriptif kuantitatif, analisis deskriptif kualitatif, analisis statistik inferensial. Dalam analisis deskriptif kuantitatif dilakukan uji validitas media dan uji kepraktisan media. Selanjutnya, pada analisis deskriptif kuantitatif dikumpulkan melalui bentuk uraian naratif. Terakhir, analisis statistik inferensial pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk *Ritatoon* berbahasa Bali pada pembelajaran aksara Bali kelas V sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut. Data uji lapangan diperoleh dari *Pre-test* dan *Post-test* terhadap materi pokok yang diujicobakan kepada kelompok sasaran (Widiastini dkk., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancang Bangun Pengembangan Media Pembelajaran

Sesuai dengan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini yaitu model pengembangan ADDIE, maka terdapat lima tahapan yang harus dilalui. Tahap pertama yakni analisis (*analyze*) memuat analisis kebutuhan belajar dan permasalahan belajar siswa, analisis fasilitas yang ada di sekolah. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Pinggan, informasi bahwa pembelajaran aksara Bali di kelas V cenderung bersifat konvensional, di mana pada proses pembelajaran guru masih dominan menggunakan papan tulis sebagai perantara penyampaian pembelajaran aksara Bali. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD Negeri Pinggan diperoleh informasi bahwa fasilitas elektronik di SD Negeri Pinggan tergolong belum sepenuhnya memadai, hal ini dilihat dari jumlah LCD proyektor yang hanya berjumlah 4, namun 2 LCD rusak sehingga mengharuskan untuk meminjam dari kelas lain. 3 speaker, laptop dimiliki oleh masing-masing guru, sumber kelistrikan memadai, namun jaringan wifi yang terkadang tidak mendukung. Selanjutnya, tahap desain (*design*) dengan membuat diagram alir model ADDIE, menentukan perangkat (*software*, *hardware* dan bahan fisik), hingga merancang modul pembelajaran. Pada tahap pengembangan (*development*) merupakan tahap produksi dari media *Ritatoon* berbahasa Bali berbasis pendekatan proses dari bentuk desain menjadi bentuk nyata sesuai dengan flowchart dan story board yang telah dirancang.

Acuan dari rancang bangun dan pengembangan media *Ritatoon* berbahasa Bali adalah model pengembangan ADDIE. Terdapat 5 tahapan dalam model ini yang meliputi tahap analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*), (Megantari dkk., 2021). Setelah mengikuti kelima tahapan tersebut telah berhasil menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran *Ritatoon* berbahasa Bali berbasis pendekatan proses. Tahap pertama pada penelitian ini adalah tahap analisis (*analyze*). Pada tahap ini dilakukan kegiatan wawancara dan observasi untuk mencari tahu terkait permasalahan, kebutuhan siswa, ketersediaan media pendukung dan menentukan solusi yang akan diberikan. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa di sekolah tersebut khususnya pada pembelajaran bahasa Bali materi menulis aksara Bali di kelas V masih banyak adanya kendala dan kekurangan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan, didapati fakta bahwa dalam pembelajaran bahasa Bali guru jarang menggunakan media interaktif dalam pelaksanaan belajar mengajar. Siswa cenderung hanya menerima materi yang bersumber dari buku teks saja. Selain itu kendala jaringan juga sering terjadi akibat letak geografis sekolah yang berada di daerah pegunungan sehingga koneksi internet masih tergolong rendah. Akibat dari hal tersebut siswa mengalami kesulitan dalam pembelajaran menulis

aksara Bali akibat dari kurangnya ketertarikan belajar yang disebabkan penerapan metode konvensional dalam kegiatan belajar mengajar.

Tahap kedua dalam penelitian ini adalah tahap perancangan, pada tahap ini informasi yang diperoleh pada tahap analisis akan diproses guna mendapatkan rancangan awal media pendukung yang akan dikembangkan. Pada tahap ini beberapa langkah diterapkan guna mempermudah proses desain tampilan serta tata letak konten dalam produk yakni pembuatan *story board* dan *flow chart*. Selain itu dilakukan juga penyusunan instrumen penilaian untuk mengevaluasi produk yang akan dikembangkan dan pada tahap perancangan juga dilakukan tahap penyusunan modul pembelajaran. Tahap ketiga pada penelitian pengembangan ini adalah tahap pengembangan (*development*). Pada tahap ini desain produk yang telah dibuat diwujudkan dalam bentuk media kongkret, dalam penyusunan visual serta penyusunan materi dibantu dengan aplikasi *Canva*, agar media dapat terkesan lebih menarik. Pada tahap selanjutnya akan dilaksanakan uji kelayakan yang melibatkan beberapa tahap uji mulai dari uji ahli materi, dan uji ahli media pembelajaran. Tujuan dari adanya uji kelayakan adalah untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan sebelum diterapkan pada pembelajaran bahasa Bali dengan melibatkan subjek penelitian. Setiap saran dan masukan dari setiap ahli menjadi dasar dalam revisi produk yang dikembangkan.

Tahap keempat dalam penelitian ini adalah tahap implementasi pada tahap ini produk yang telah dikembangkan dan melalui revisi dari para ahli kemudian diuji coba kepada siswa. Uji coba perorangan yang melibatkan 3 orang siswa kelas V dan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 9 orang siswa, pengujian ini bertujuan untuk mendapatkan respon terhadap produk yang dikembangkan. Selanjutnya untuk mengevaluasi efektivitasnya produk diuji coba kepada seluruh siswa kelas V yang berjumlah 30, tahap ini bertujuan untuk media yang dikembangkan dapat diterapkan secara efektif. Data efektivitas didapat dari pemberian *pre-test* dan *post-test* kepada siswa. Tahap terakhir pada penelitian ini adalah tahap evaluasi, pada tahap ini data yang telah dikumpulkan diolah dan dianalisis. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas penggunaan media *Ritatoon* berbahasa Bali dalam proses pembelajaran menulis aksara Bali dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah diberikan kepada siswa.



Gambar 1. Media Pembelajaran Ritatoon

Validitas atau Kelayakan Media Ritatoon Berbahasa Bali

Setelah melalui seluruh tahapan pengembangan produk berdasarkan model ADDIE, data penelitian tersebut berfungsi sebagai bukti empiris dalam menjawab rumusan masalah terkait tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media *ritatoon* berbahasa Bali berbasis pendekatan proses pada peningkatan keterampilan menulis aksara Bali. Produk *Ritatoon* berbahasa Bali yang telah rampung, selanjutnya diuji untuk memastikan kelayakan atau validitas dari *Ritatoon* berbahasa Bali sebelum diterapkan. Validitas dari *Ritatoon* berbahasa Bali untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Bali dapat diketahui melalui beberapa tahap penilaian yang telah dilakukan. Dimulai dari, 1) uji ahli isi/materi 2) ahli media pembelajaran, 3) uji coba perorangan, 4) uji coba kelompok kecil. Hasil validitas atau kelayakan produk *Ritatoon* berbahasa Bali dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 6. Persentase Hasil Validitas Media Pembelajaran

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validasi	Kualifikasi
1	Ahli isi materi pembelajaran	4,87	Sangat baik
2	ahli media pembelajaran	4,76	Sangat baik
3	Ahli kepraktisan	87,15%	Sangat baik
4	Uji coba perorangan	98%	Sangat baik
5	Uji coba kelompok kecil	98%	Sangat baik

Hasil *review* media pembelajaran *Ritatoon* oleh ahli isi mata pelajaran terhadap komponen pembelajaran mendapatkan 4,87. Materi yang disusun secara sistematis mampu membantu siswa dalam memahami konsep, mengasah keterampilan serta menerapkan pengetahuan secara efektif dalam kehidupan sehari-hari secara kongkret (Wulandari dkk., 2021). Berdasarkan hasil yang didapat dari penilaian ahli materi, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran *Ritatoon* yang dikembangkan dinyatakan valid dari segi isi. Dengan demikian media tersebut layak digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran. Hasil evaluasi media pembelajaran oleh dua orang ahli media, menunjukkan bahwa produk memperoleh skor 4,76 dan termasuk ke dalam kategori sangat baik. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ritatoon* berbahasa Bali yang dikembangkan sudah memenuhi kriteria validitas, dan dapat digunakan oleh siswa dalam mendukung proses pembelajaran. Terutama kegiatan pembelajaran keterampilan menulis aksara Bali.

Berdasarkan dengan hasil yang didapat dari ahli kepraktisan atau respons guru data tersebut kemudian dikonversi ke dalam tabel pencapaian skala 5. Persentase pencapaian hasil uji kepraktisan adalah 87,15% nilai tersebut berada dalam rentang 75-89% dengan kategori baik. Berdasarkan hasil penilaian uji ahli kepraktisan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *ritatoon* berbahasa Bali yang telah dikembangkan terbukti valid dan layak digunakan. Sehingga media tersebut dapat digunakan oleh siswa dalam mendukung proses belajar mengajar, khususnya pembelajaran menulis aksara Bali. Hasil evaluasi media pembelajaran *Ritatoon* berbahasa Bali pada uji perorangan menunjukkan persentase sebesar 98% berada pada rentang 90%-100% dengan kategori sangat baik. Kriteria penilaian mencakup (1) aspek tampilan, (2) aspek materi, dan (3) aspek manfaat. Berdasarkan perolehan nilai uji perorangan dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *Ritatoon* berbahasa Bali yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan oleh siswa dalam mendukung pembelajaran.

Hasil evaluasi media pembelajaran *Ritatoon* berbahasa Bali pada uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase 98% berada pada rentang 90%-100% dengan kategori sangat baik. Penilaian pada produk ini didasarkan pada berapa aspek yaitu (1) aspek tampilan, (2) aspek materi, dan (3) aspek manfaat. Berdasarkan hasil penilaian pada uji kelompok kecil, media pembelajaran *Ritatoon* berbahasa Bali yang dikembangkan dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran khususnya menopang kegiatan belajar menulis aksara Bali pada muatan bahasa Bali kelas V.

Efektivitas Produk *Ritatoon* Berbahasa Bali

Efektivitas produk *Ritatoon* berbahasa Bali berbasis pendekatan proses untuk meningkatkan kemampuan menulis aksara Bali dapat diketahui dengan pengumpulan data menggunakan metode tes. Metode tes yang digunakan yaitu tes keterampilan menulis aksara Bali berupa soal esai yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran *Ritatoon* berbahasa Bali berbasis pendekatan proses untuk meningkatkan keterampilan menulis aksara Bali. Metode tes dilakukan untuk mengukur sejauh mana peserta didik mampu memahami sebuah materi (Dewi., dkk, 2025) sehingga Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui perubahan keterampilan menulis siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Ritatoon*. Sebelum mengidentifikasi dan menganalisis

keefektifan *Ritatoon* berbahasa Bali yang dikembangkan dengan uji hipotesis (*uji -t sample dependent*) perlu adanya uji prasyarat terlebih dahulu. Pada skor rata-rata *pre-test* siswa memperoleh rata-rata 54,93 sedangkan setelah melaksanakan *post-test* meningkat menjadi 78,30, peningkatan ini terlihat dari hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test*. Uji *normalitas* data dilakukan dengan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh nilai signifikansi (*sig*). Pada data *pre-test* sebesar 0,415 dan *post-test* sebesar 0,333. Kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Sesuai dengan kriteria pengambilan keputusan dalam uji *normalitas* apabila nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka data berdistribusi normal. Hasil tersebut menyatakan bahwa data telah memenuhi salah satu prasyarat analisis parametrik. Berdasarkan hasil analisis *uji paired sample t-test*, diperoleh nilai-rata-rata (*mean difference*) antara *pre-test* dan *post-test* sebesar -23,367. Nilai ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil keterampilan menulis siswa di mana nilai *post-test* lebih tinggi dibandingkan *pretest* dengan selisih rata-rata 23,367. Selanjutnya *t* hitung yang diperoleh sebesar 143,816 dengan derajat kebebasan (*df*) sebesar 29 sehingga nilai signifikansi (*sig-2 tailed*) sebesar 0,000. Jika dibandingkan dengan taraf signifikansi 0,05 maka nilai tersebut memenuhi kriteria $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima.

Selanjutnya, hasil dari kepraktisan media menurut respon praktisi memperoleh nilai sebesar 87,15% dengan kualifikasi baik. Pada uji kepraktisan menurut respon siswa melalui dua tahap yakni uji perorangan dan uji kelompok kecil. Berdasarkan hasil uji perorangan memperoleh hasil 98% dan uji kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 98% dengan predikat sangat praktis. Pada hasil analisis uji efektivitas media menggunakan perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* dari 30 siswa mengalami peningkatan. Analisis pertama melalui uji normalitas dengan hasil *pre-test* sebesar 0.415 dan *post-test* sebesar 0,333 $> 0,05$ sehingga data keterampilan menulis siswa setelah penggunaan media juga dapat dikatakan berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas data menunjukkan hasil sebesar 0,553 $> 0,05$ sehingga varians data *pre-test* dan *post-test* keterampilan menulis aksara Bali siswa bersifat homogen. Kemudian, untuk hasil uji hipotesis memperoleh nilai sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan signifikan pada peningkatan keterampilan menulis aksara Bali sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

SIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan memvalidasi *Ritatoon* format komik strip naratif berbahasa Bali yang secara resmi dapat dikategorikan sebagai genre media pembelajaran baru untuk aksara daerah di Indonesia. Validasi ahli media dan ahli materi mengonfirmasi kelayakannya pada kategori "sangat layak". Integrasi tahapan pramenulis, penyusunan draf, revisi, editing, dan publikasi ke dalam desain media komik strip terbukti efektif memandu siswa melewati proses menulis Aksara Bali secara mandiri dan terstruktur sebuah temuan empiris yang belum pernah dilaporkan dalam literatur media pembelajaran aksara daerah.

Penelitian ini memberikan implikasi teoritis bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal yang dipadukan dengan pendekatan proses dapat menjadi strategi efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis aksara daerah pada siswa sekolah dasar. Media *ritatoon* membuktikan bahwa pembelajaran bahasa daerah akan lebih bermakna apabila disajikan secara visual, interaktif, dan sesuai karakteristik perkembangan anak. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran bagi guru sekolah dasar dalam mengajarkan aksara Bali agar lebih menarik, kreatif, dan berpusat pada siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung upaya pelestarian budaya lokal Bali melalui pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran modern di lingkungan pendidikan dasar.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan kepada guru sekolah dasar untuk memanfaatkan media *ritatoon* berbahasa Bali sebagai media pendukung pembelajaran

aksara Bali agar proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung pengembangan media berbasis budaya lokal dengan menyediakan fasilitas teknologi yang memadai. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan menambahkan fitur audio, animasi interaktif, atau permainan edukatif untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Bali lainnya, seperti membaca dan berbicara. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat dilakukan pada jenjang kelas yang berbeda atau menggunakan model pembelajaran lain untuk mengetahui efektivitas media secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahlaro, S. R. (2020). KRITERIA METODE PEMBELAJARAN YANG BAIK DAN EFEKTIF Steven Ronald Ahlaro 1. *Jurnal Masalah Pastoral*, VIII(1), 16–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.60011/jumpa.v8i1.98>
- Dewa Gede Agung Raditya Biantara, Nice Maylani Asril, & Gede Wira Bayu. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Muatan Ipas Kelas V Sd. *Mimbar Pendidikan Indonesia*, 5(1), 72–80. <https://doi.org/10.23887/mpi.v5i1.77578>
- Dewi, N. P. S. W., Sudarma, I. K., & Widiastini, N. W. E. (2025). Interactive Animation Video Based on the Pancasila Student Profile to Improve Learning Outcomes in Pancasila Education. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 5(2), 290–301.
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Dwi, E., Kurniawan, A., & Medan, U. N. (2025). *CHEDS: Journal of Chemistry, Education, and Science Pengembangan Penuntun Praktikum Kimia Ramah Lingkungan Berbasis Inkuiri Terbimbing; Tahap Development Model ADDIE*. 9(1), 14–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.30743/cheds.v9i1.11071>
- Gunada, I. W. A., Wiguna, I. B. A. A., Yasa, I. M. A., Ekaningtyas, N. L. D., Wiasti, N. K., Anom, A. A. I., Utari, N. M. D., Putri, N. P. W., Swari, N. N. Si. W., & Amni, S. S. (2022). Pengenalan Aksara Bali Pada Anak Usia Dini Melalui Media Gambar dan Mewarnai. *Dharma Sevanam: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 184–194. <https://doi.org/10.53977/sjpkkm.v1i2.799>
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17–28. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977>
- I Nengah Suba, Desak Putu Parmiti, & Ndara Tanggu Renda. (2023). Media Pembelajaran Ritatoon Muatan IPS Kelas V. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 29–37. <https://doi.org/10.23887/jmt.v3i1.50186>
- Jafar, A. F. (2021). Penerapan Metode Pembelajaran Konvensional Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 3(2), 190. <https://doi.org/10.24252/asma.v3i2.23748>
- Marjaya & Wira Bayu. (2024). Media Slide “BUSAN 3D” Berbasis Augmented Reality untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Kebudayaan Nusantara. *Journal of Education Action Research*, 8(2), 340–349. <https://doi.org/10.23887/jear.v8i2.77314>
- Mastini, G. N. (2020). Rasa Bahasa Dalam Bahasa Bali. *Kalangwan Jurnal Pendidikan Agama, Bahasa Dan Sastra*, 9(2), 94. <https://doi.org/10.25078/klgw.v9i2.1231>
- Mauliddia, A. M., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ritatoon untuk Menarik Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV SDN 1 Kerumut. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 729–734. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.585>
- Megantari, K., Margunayasa, I. G., & Agustiana, I. G. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 139.

- <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i1.34251>
- Ni Wayan Nabela, & Gede Wira Bayu. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Flip Book Berbasis Pendekatan Saintifik di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 10(2), 342–352. <https://doi.org/10.23887/jeu.v10i2.48605>
- Ni Wayan Putri Ayu Juwita Dewi, Ida Bagus Putra Manik Aryana, & Ida Ayu Putu Purnami. (2025). Meningkatkan Kemampuan Menulis Papan Nama Menggunakan Aplikasi Transliterasi Akara Bali Siswa SMA Negeri 1 Tegallalang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 12(1), 11–20. <https://doi.org/10.23887/jpbb.v12i1.78613>
- Pradnyasari, I. G. A. M. W., Gading, I. K., & Bayu, G. W. (2024). Modernizing Education: Empowering the Potential of E-Comic Media for Improved Learning Interest and Learning Outcomes. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 7(1), 1–13. <https://doi.org/10.23887/jp2.v7i1.75823>
- Purwa, I. B., Wisnu, I. W. G., & Wirani, I. A. S. (2022). Analisis Pasang Aksara Bali Pada Papan Nama Beraksara Bali Di SMA/SMK Se-Kabupaten Tabanan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 9(2), 74–83. <https://doi.org/10.23887/jpbb.v9i2.44310>
- Sukreni Riawati, K., Paramarta, K., & Sukma Wirani, I. A. (2021). Kemampuan Memetakan Bentuk Aksara Bali Ke Huruf Latin Siswa Kelas 4 Dan 5 Sd Negri 2 Kalibukbuk. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 8(1), 12–21. <https://doi.org/10.23887/jpbb.v8i1.40811>
- Suryandewi, N. W. R., & Suniasih, N. W. (2022). Buku Cerita Bergambar Dwibahasa Bali-Indonesia Berbasis Kearifan Lokal Pembelajaran Bahasa Bali Materi Satua Bali Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 84–93. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.44585>
- Susanthi Pradnya, S. A. (2021). *PELUANG DAN TANTANGAN PENGAJARAN AKSARA BALI PADA SISWA MULTIETNIS*. 2, 2.
- Widiastini, N. W. E., Rati, N. W., & Sukmayasa, I. M. H. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran TKN Berbantuan Komik Digital Terhadap Pemahaman Konsep Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV SDN 4 Banyuasri. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 7(02), 181–191. <https://doi.org/10.62097/ad.v7i02.2541>
- Wulandari, F., Yogica, R., Darussyamsu, R., Padang, N., & Info, A. (2021). *ANALISIS MANFAAT PENGGUNAAN E-MODUL JAUH DI MASA PANDEMI COVID-19*. 15(2), 139–144. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>
- Zulkarnaen, Z., Wardhani, J. D., Katoningsih, S., & Asmawulan, T. (2023). Manfaat model Pembelajaran Project Based Learning untuk Pendidikan Anak Usia Dini dan Implementasinya dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Bunga Rampai Usia Emas*, 9(2), 394. <https://doi.org/10.24114/jbrue.v9i2.52951>