

# Balinese Alphabet Sebagai Aplikasi Media Pembelajaran Aksara Bali Berbasis *Android* *Mobile Platform*

Putu Ary Setiyawan, A. A. Kt. Agung Cahyawan W., I Putu Agung Bayupati

Jurusan Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Udayana

Bukit Jimbaran, Bali, Indonesia, telp. +62361703315

e-mail: parys410@gmail.com, agung.cahyawan@gmail.com, bayuhelix@yahoo.com

## Abstrak

Aksara Bali menjadi salah satu kekayaan budaya Bali yang hampir punah walaupun sebagian besar insitusi pendidikan di Bali telah melakukan pembelajaran Aksara Bali tersebut. Metode pengajaran dapat menjadi salah satu faktor terhadap ketidaktertarikan siswa khususnya anak-anak akan Aksara Bali apabila penyampaian yang diberikan kurang. Media pembelajaran Aksara Bali menjadi solusi yang dikemas berbentuk sebuah aplikasi yang dapat dipasang/di-install pada *gadget* yang menggunakan sistem operasi Android. Aplikasi ini berfokus pada pembelajaran Aksara Bali (mengenal bentuk, bunyi, tulisan, dan merangkai kata) serta permainan menggunakan Aksara Bali. Aplikasi Balinese Alphabet telah berjalan sukses pada sistem operasi Android dan termasuk dalam kategori baik sesuai pada hasil yang didapat dari hasil survey dengan rincian penilaian tertinggi dari aspek grafis visual dan audio terletak pada kategori baik dengan persentase sejumlah 47%, sedangkan penilaian tertinggi dari aspek entertainment dan pembelajaran terletak pada kategori baik dengan persentase sejumlah 57%.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Budaya Bali, Aksara Bali, Android.

## Abstract

*Balinese Alphabet becomes one capital of the Balinese Culture which is almost extinct even though a large part of educational institutions in Bali has made learning of Balinese Alphabet. Teaching methods can be one factor to student disinterest, especially the children for learning Balinese Alphabet if the given speech is less. Balinese alphabet instructional media can be a solutions packaged into an application that can be installed in Android operating system. This application is focus on learning Balinese Alphabet (recognize shapes, sounds, text, and stringing words) and focus on playing with Balinese Alphabet games. Balinese Alphabet application have been running successfully on the Android operating system and belonged to good category according to the results which obtained from the survey with the highest valuation details of visual graphic/sound aspect is 47% and the highest valuation details of entertainment/learning aspect is 57%.*

**Keywords:** *Instructional Media, Balinese Culture, Balinese Alphabet, Android.*

## 1. Pendahuluan

Aksara merupakan salah satu jenis simbol visual dari suatu bahasa. Bahasa Bali dapat ditulis dalam dua jenis simbol yaitu dengan tulisan Bali (Aksara Bali) dan tulisan Bali latin. Aksara Bali telah mengalami perkembangan yang diawali dari masuknya agama Hindu dan Buddha serta aksara dari India di Indonesia. Aksara Bali menjadi salah satu kekayaan budaya Bali yang hampir punah. Zaman yang semakin berkembang serta lingkup pemakaian Aksara

Bali yang semakin sempit hingga jarang digunakan menyebabkan Aksara Bali tersebut hampir ditinggalkan oleh masyarakat.

Pembelajaran Aksara Bali telah dilakukan oleh sebagian besar institusi pendidikan di Bali. Pemberian materi Aksara Bali telah dimulai dari pendidikan Sekolah Dasar (SD) hingga jenjang pendidikan SMA/K yang terdapat pada mata pelajaran muatan lokal Bahasa Bali. Metode pengajaran dapat menjadi salah satu faktor terhadap ketidaktertarikan akan Aksara Bali apabila penyampaian yang diberikan kurang menarik. Hal tersebut mengakibatkan berkurangnya minat siswa khususnya anak-anak dalam mengenal lebih jauh tentang Aksara Bali.

Anak-anak dalam pertumbuhan dan perkembangannya memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi, terutama terhadap teknologi saat ini. Perkembangan teknologi dapat digunakan sebagai media dalam memberikan pembelajaran yang lebih baik dan menarik dalam segala subjek mata pelajaran.

Media pembelajaran yang dibuat adalah media pembelajaran Aksara Bali. Media pembelajaran ini akan berbentuk sebuah aplikasi yang dapat dipasang/di-*install* pada *gadget* yang menggunakan sistem operasi Android. Aplikasi ini berfokus pada pembelajaran Aksara Bali dan permainan yang digunakan sebagai evaluasi dari pembelajaran Aksara Bali tersebut. Anak-anak diharapkan dapat melakukan pembelajaran Aksara Bali dengan lebih mudah, menarik dan menyenangkan sebagai bagian dari pelestarian budaya Bali.

## 2. Metodologi Penelitian

Aplikasi pembelajaran Aksara Bali (Balinese Alphabet) ini merupakan suatu aplikasi yang dibangun sebagai media pembelajaran anak-anak dan pelajar, dimana pada zaman sekarang ini Aksara Bali sudah mulai ditinggalkan. Aplikasi media pembelajaran Aksara Bali (Balinese Alphabet) diharapkan akan memiliki daya tarik tersendiri sehingga anak-anak dan pelajar dapat lebih berminat dalam melakukan pembelajaran Aksara Bali.

Aplikasi Balinese Alphabet ini memiliki 2 pilihan utama yaitu pembelajaran dan permainan dengan fungsi yang berbeda. Pilihan belajar merupakan pilihan utama yang pertama dan berada pada posisi teratas dalam menu. Pilihan belajar tersebut memungkinkan *user* melakukan pembelajaran dasar-dasar Aksara Bali hingga *level* yang lebih tinggi yaitu belajar merangkai kata Aksara Bali. *User* diberitahu apa saja huruf-huruf dalam Aksara Bali, hingga dapat melakukan pembelajaran cara pengucapan beserta penulisannya. Pilihan belajar akan terdapat beberapa menu pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut:

### 1. Belajar Aksara Bali Dasar

Menu Aksara Bali dasar merupakan menu yang terdapat pembelajaran terhadap Aksara Bali dasar (Aksara Bali Wresastra/Wreastra) seperti Aksara Wianjana, Pengangge Suara, Pengangge Tengenan, serta Gantungan/Gempelan Aksara Wianjana.

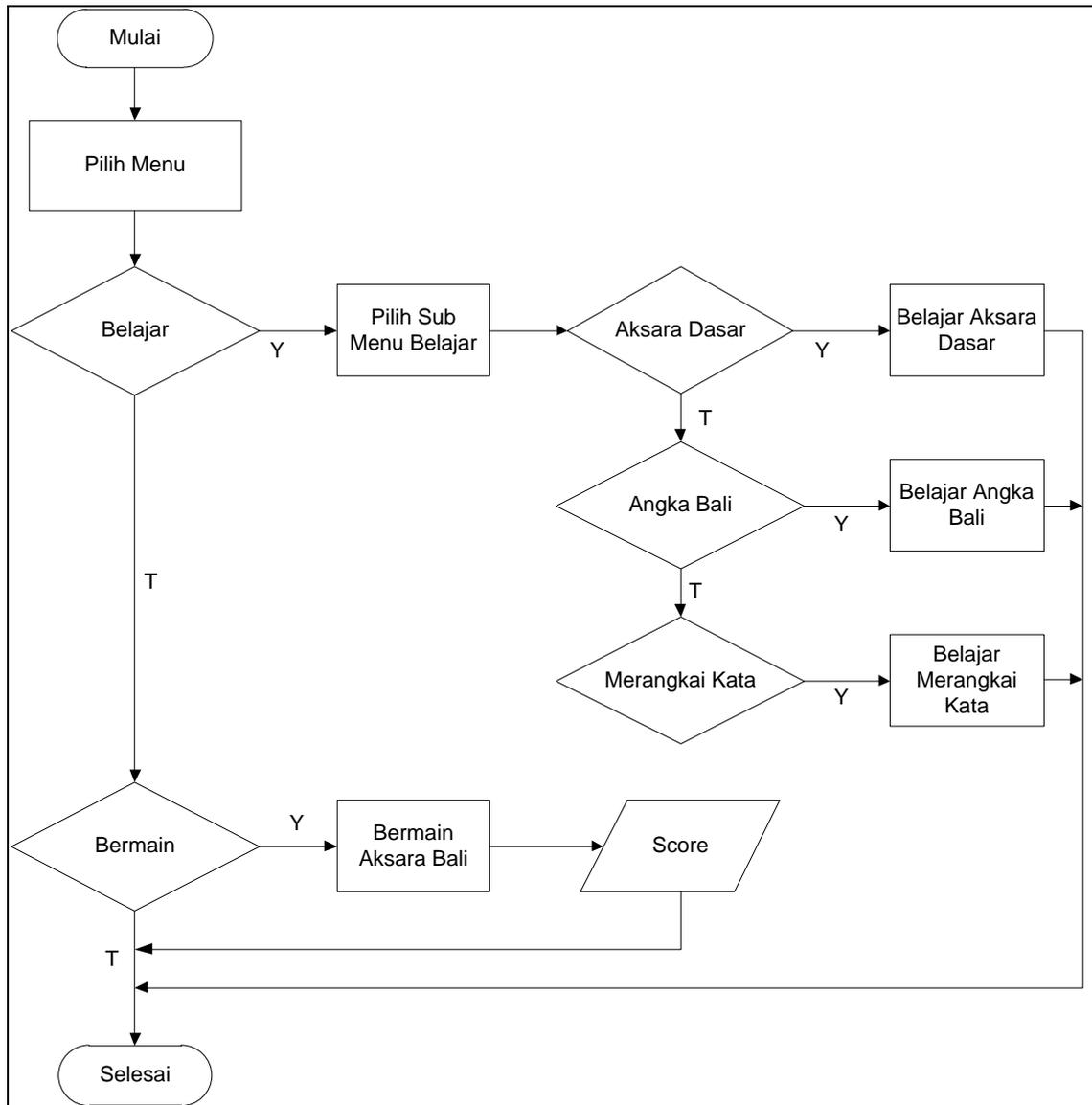
### 2. Belajar Angka Bali

Menu belajar Angka Bali merupakan menu yang terdapat pembelajaran terhadap Angka Bali dari mulai angka 0 hingga angka 9. Pembelajaran juga dapat berupa latihan menulis Angka Bali dan penjelasan singkat tentang Angka Bali.

### 3. Belajar Merangkai Kata

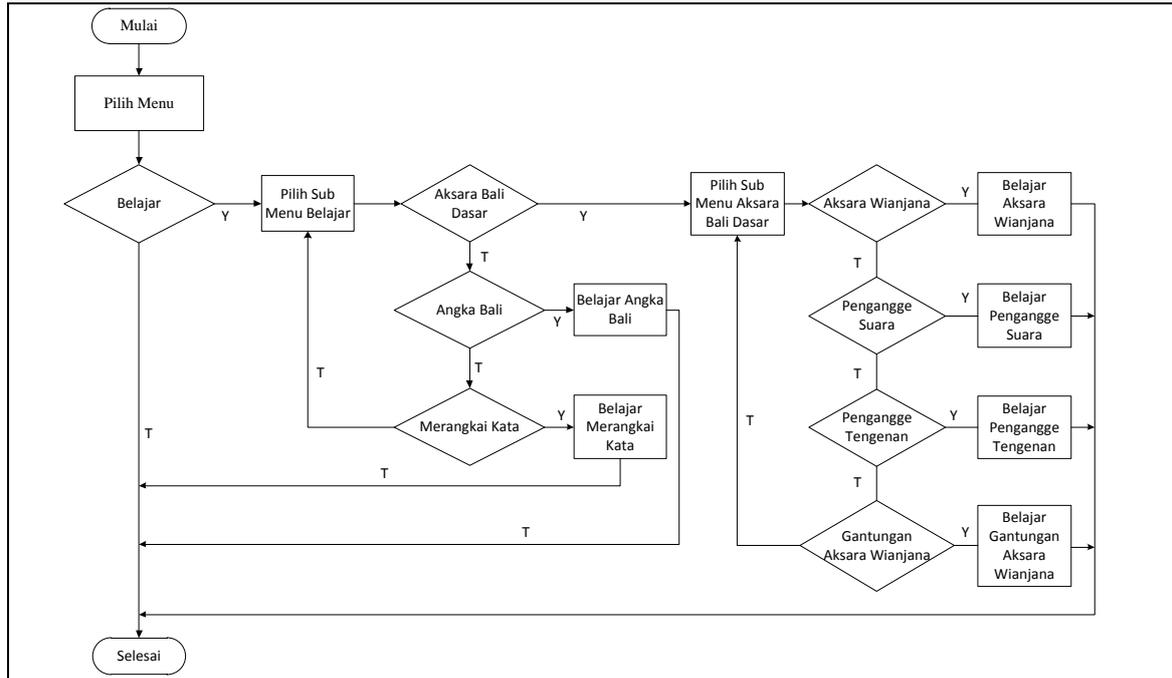
Menu belajar merangkai kata merupakan menu yang terdapat pembelajaran Aksara Bali mengenai cara perangkaian kata menggunakan Aksara Bali.

Pilihan bermain memungkinkan *User* untuk melakukan permainan sebagai evaluasi terhadap apa saja yang telah dipelajari pada menu belajar. *User* dihadapkan dalam 3 pilihan permainan yaitu permainan pencocokan huruf Aksara Bali, permainan tebak Pengangge Suara/Pengangge Tengenan, dan permainan tebak kata. Penggunaan bantuan atau pilihan jawaban tidak tepat, maka terjadi pengurangan *point*. Alur aplikasi Balinese Alphabet dapat dilihat pada Gambar 1.



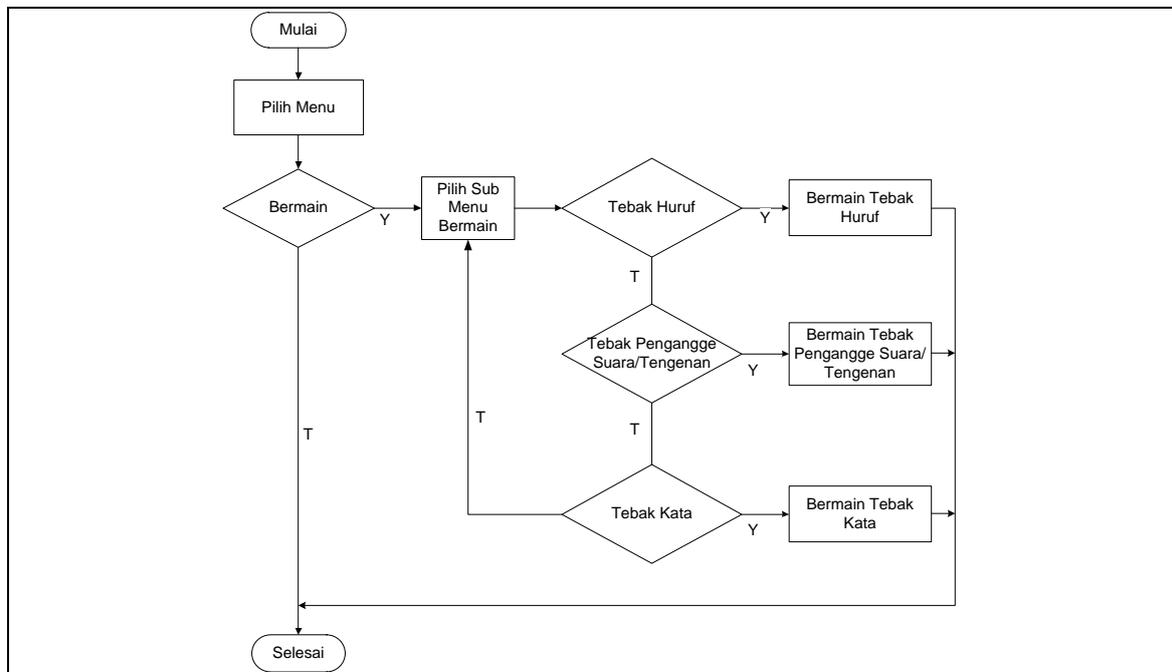
Gambar 1. Alur Aplikasi Balinese Alphabet

Alur aplikasi Balinese Alphabet seperti yang ditampilkan pada Gambar 1 merupakan alur aplikasi secara umum. Alur aplikasi menampilkan terdapat dua pilihan menu utama baik itu menu belajar dan menu bermain yang masing-masing memiliki sub menu dengan fungsi yang berbeda. Perbedaan dari menu belajar dan menu bermain terletak pada penggunaan *score*. *Score* yang didapat pada menu bermain merupakan nilai yang diraih oleh *user* setelah *user* menyelesaikan suatu permainan. Alur menu belajar beserta penjelasan lebih lengkap dijelaskan pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur Menu Belajar

Alur menu belajar merupakan alur yang menjelaskan bagaimana *user* dapat melakukan pembelajaran Aksara Bali. Menu belajar seharusnya diakses pertama kali sebelum melakukan evaluasi pada menu bermain. Gambar 2 menunjukkan bahwa pada menu belajar terdapat tiga pilihan sub menu diantaranya sub menu Aksara Bali dasar, sub menu Angka Bali, dan sub menu merangkai kata. *User* dapat memilih pembelajaran apa yang ingin dilakukan. Sub menu Aksara Bali dasar memiliki beberapa kategori pembelajaran seperti belajar Aksara Wianjana, belajar Pengangge Suara, belajar Pengangge Tengenan, dan belajar Gantungan/Gempelan Aksara Wianjana. Alur menu bermain dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Alur Menu Bermain

Alur menu bermain merupakan alur yang menjelaskan tentang bagaimana *user* dapat melakukan permainan Aksara Bali. Gambar 3 menjelaskan bahwa menu bermain terbagi atas tiga pilihan sub menu permainan seperti sub menu bermain tebak huruf, sub menu bermain tebak Pengangge Suara/Tengenan, dan sub menu bermain tebak kata. Menu bermain merupakan evaluasi dari pembelajaran yang telah dilakukan.

### 3. Kajian Pustaka

#### 3.1 Aksara Bali

Sejarah Aksara Bali tidak dapat terlepas dari perkembangan aksara dari India, dimana perkembangan agama Hindu dan Buddha di Negara Indonesia terutama Bali diiringi juga dengan bahasa dan aksara. India merupakan suatu negara yang dahulu memiliki aksara yang disebut dengan aksara Karosti. Aksara Karosti tersebut mengalami perkembangan menjadi aksara Brahmi. Aksara Brahmi tersebut kembali mengalami perkembangan menjadi aksara Dewanegari dan aksara Pallawa. Aksara Dewanegari digunakan di India Utara yakni untuk menuliskan bahasa Sanskerta. Aksara Pallawa digunakan di India Selatan yakni untuk menulis bahasa Pallawa [1]. Perkembangan aksara Dewanegari dan Pallawa di Indonesia mengikuti perkembangan agama Hindu dan Buddha. Dari perkembangan agama Hindu dan Buddha tersebut maka Aksara Kawi atau Aksara Indonesia Kuna lahir. Aksara Kawi tersebut menjadi tonggak terciptanya aksara Jawi dan Aksara Bali, serta aksara-aksara lainnya yang sekarang ada di Indonesia. Salah satu contohnya adalah pada kerajaan Kutai (Kalimantan Timur) pada *yupa*, terdapat penulisan aksara Dewanegari [2].

Aksara Bali saat ini sebenarnya merupakan gabungan dari aksara Wresastra dan aksara Swalalita. Aksara Wresastra (Wreastra) merupakan aksara yang dipakai untuk menuliskan bahasa Bali umum, misalnya: surat, urak, pipil, pangling-eling dan lain-lainnya. Anggota dari aksara Wresastra (Wreastra) diantaranya adalah aksara suara, aksara wianjana, Pengangge Suara, Pengangge Tengenan, aksara suara *h* wanda, dan angka Bali dari Aksara Bali. Bagian-bagian dari aksara Wresastra (Wreastra) adalah sebagai berikut:

1. Aksara Wianjana merupakan aksara dengan anggota ha, na, ca, ra, ka, da, ta, sa, wa, la, ma, ga, ba, nga, pa, ja, ya, nya, seperti pada Tabel 1 di bawah.

Tabel 1. Aksara Wianjana [2]

h	n	c	r	k	d
ha	na	ca	ra	ka	da
t	s	w	l	m	g
ta	sa	wa	la	ma	ga
b	\	p	j	y	z
ba	nga	pa	ja	ya	nya

Aksara Wianjana tersebut juga memiliki gantungan dan gempelan yang dapat digunakan dalam penulisan kalimat dalam Aksara Bali, karena penulisan kalimat dalam Aksara Bali tidak mengenal istilah spasi sehingga untuk menghubungkan kata yang satu dengan kata yang lainnya diperlukan gantungan/gempelan dari huruf yang bersangkutan.

Tabel 2. Gantungan dan Gempelan Aksara Wianjana [2]

..... À	..... Ā	..... Ç	..... É	..... Đ	..... Ñ
ha	na	ca	ra	ka	da
..... Ó	..... uæ	..... Ù	..... P	..... β	..... á

ta	sa	wa	la	ma	ga
⋯⋯⋯ã	⋯⋯⋯â	⋯⋯⋯æ	⋯⋯⋯é	⋯⋯⋯ê	⋯⋯⋯ñ
ba	nga	pa	ja	ya	nya

2. Pengangge Suara merupakan aksara yang digunakan untuk membentuk suara vokal dari Aksara Bali. Pengangge Suara memiliki anggota a, i, u, ē, o, e.

Tabel 3. Pengangge Suara [2]

⋯⋯o	⋯⋯i	⋯⋯u	e⋯⋯	e⋯⋯o	⋯⋯)
a	i	u	ē	o	e

3. Pengangge Tengenan merupakan aksara dengan anggota cecek, surang, bisah, dan adeg-adeg. Pengangge Tengenan biasanya digunakan untuk menutup suatu kata dalam kalimat. Contoh adalah dalam penulisan kata peken (p)k)n/.) yang diakhiri dengan penggunaan adeg-adeg pada akhir kalimat.

Tabel 4. Pengangge Tengenan [2]

⋯⋯*	⋯⋯(	⋯⋯;	⋯⋯/
Cecek (ng)	Surang (r)	Bisah (h)	Adeg-adeg

4. Aksara suara h wanda (suku kata) yang diletakkan di awal kata sering tidak diucapkan, seperti hujan menjadi ujan (hujn/.)
5. Angka Bali sama seperti angka-angka yang telah dikenal akan tetapi penulisannya menggunakan Aksara Bali mulai dari 0 hingga 9.

Tabel 5. Angka Bali [2]

1	2	3	4	5
1	2	3	4	5
6	7	8	9	0
6	7	8	9	0

Aksara Swalalita merupakan aksara yang digunakan untuk menulis Aksara Bali yang memuat bahasa Jawa Kuna (bahasa Kawi) seperti menulis/nyurat Kakawin, Palawakia, Kanda Tuter, dan lain-lain. Dalam aksara Swalalita dikenal dua suara yaitu suara Hreswa (suara pendek) dan suara Dirga (suara panjang), serta dikenal dengan 5 aksara diantaranya aksara Mahaprana, aksara Murdania, aksara Usma, aksara Suara Hreswa (suara pendek), dan aksara Suara Dirga (suara panjang).

### 3.2 Aplikasi Pembelajaran Interaktif

Menurut Supriyanto aplikasi adalah program yang memiliki aktivitas pemrosesan perintah yang diperlukan untuk melaksanakan permintaan pengguna dengan tujuan tertentu. Sedangkan menurut Janner aplikasi adalah program atau sekelompok program yang dirancang untuk digunakan oleh pengguna akhir (*end user*). Aplikasi dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran kepada siswa mengingat dalam proses pembelajaran seharusnya terdapat interaksi antar komponen-komponen pembelajaran. Salah satu pendekatan pembelajaran yang

memungkinkan antara komponen-komponen pembelajaran tersebut adalah pembelajaran interaktif. Menurut Hake, pembelajaran interaktif adalah lawan dari pembelajaran tradisional yaitu elemen yang disusun untuk meningkatkan pemahaman konsep secara interaktif dari siswa melalui kegiatan berfikir dan bekerja yang menghasilkan umpan balik melalui diskusi dengan petunjuk atau tanpa petunjuk dari pendidik (guru). Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembelajaran interaktif adalah suatu program yang mengemas sebuah metode pembelajaran berbantuan komputer yang dapat memberikan respon balik terhadap pengguna akhir (siswa) dari apa yang telah diinputkan kepada aplikasi tersebut [3].

### 3.3 Corona SDK

Corona mendukung pengembangan aplikasi pada *operation system iOS & Android*, jadi dengan sekali bekerja *corona* dapat menghasilkan sebuah *software* yang dapat berjalan di dalam dua *platform*. *Corona SDK* menggunakan editor teks dasar untuk menulis kode, dan editor grafis untuk membuat gambar. *Corona* sendiri hanya akan bertugas menyusun dan running program. Untuk memulainya, *User* akan membutuhkan API *Corona* dan editor teks yang layak [4]. *Corona* merupakan suatu *software engine* yang cocok untuk pengembangan aplikasi berbasis *game*. *Corona* memiliki ekstensi data berbasis Lua.

### 3.4 Bahasa Pemrograman Lua

Bahasa pemrograman Lua merupakan bahasa pemrograman cepat dan ringan dalam menjalankan bahasa scripting. Lua menggabungkan sintaks prosedural sederhana dengan deskripsi data, yang di dasari oleh array asosiatif dan semantik extensible. Lua dinamis diketik, berjalan dengan menginterpretasikan bytecode untuk mesin virtual berbasis mendaftarkan, dan memiliki manajemen memori otomatis dengan pengumpulan sampah tambahan, sehingga ideal untuk konfigurasi, scripting, dan prototyping cepat [5].

## 4. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran Aksara Bali (Balinese Alphabet) dapat di-*install* pada *device* Android dengan OS (*operating system*) minimal Android versi 2.2 (*Froyo: Frozen Yoghurt*) [4]. Hasil *print screen* dari aplikasi Balinese Alphabet telah disertakan beserta hasil *survey* yang sudah dilakukan untuk mengetahui antusiasme *user* terhadap pembelajaran Aksara Bali berbasis Android dengan menggunakan metode kuesioner.

### 4.1 Tampilan Aplikasi Balinese Alphabet

Tampilan utama aplikasi Balinese Alphabet dapat terbagi atas tampilan *homescreen*, tampilan pembelajaran dan tampilan permainan. Tampilan *homescreen* merupakan tampilan awal yang terdapat pada aplikasi ini. *Homescreen* berfungsi sebagai media navigasi utama ketika *user* akan memilih menu baik pembelajaran ataupun permainan.



Gambar 5. Scene Homescreen

*Scene* belajar Aksara Wianjana pada Gambar 6 merupakan *scene* pembelajaran Aksara Bali dasar yang pertama. Pembelajaran Aksara Wianjana berfokus pada pengenalan bentuk Aksara Wianjana, pengenalan bunyi dari Aksara Wianjana, penjelasan singkat tentang Aksara Wianjana, serta penulisan Aksara Wianjana.



Gambar 6. Scene Belajar Aksara Wianjana

Scene belajar Pengangge Suara pada Gambar 7 merupakan scene belajar yang berfokus pada pembelajaran Aksara Bali khususnya Pengangge Suara. User dapat mengamati perubahan bentuk setiap tombol Pengangge Suara yang di tekan.



Gambar 7. Scene Belajar Pengangge Suara

Gambar 8 merupakan tampilan pada scene belajar Pengangge Tengenan. Pembelajaran Pengangge Tengenan berfokus pada materi-materi singkat serta contoh-contoh penggunaan Pengangge Tengenan dalam Aksara Bali.



Gambar 8. Scene Belajar Pengangge Tengenan

Scene belajar Gantungan/Gempelan Aksara Wianjana berfokus pada pengenalan bentuk gantungan/gempelan, peletakkan gantungan/gempelan, penjelasan singkat tentang gantungan/gempelan, serta pelatihan untuk penulis gantungan/gempelan.



Gambar 9. Scene Belajar Gantungan/Gempelan Aksara Wianjana

Scene belajar Angka Bali merupakan scene yang berfokus untuk melakukan pembelajaran terhadap Angka Bali. Pembelajaran Angka Bali lebih menekankan pada perubahan bentuk angka latin menjadi Angka Bali serta cara penulisan Angka Bali.



Gambar 10. Scene Belajar Angka Bali

Scene belajar merangkai kata merupakan scene yang membahas tentang pembelajaran merangkai kata/kalimat menggunakan Aksara Bali yang telah disediakan. Pembelajaran merangkai kata berfokus kepada urutan penulisan dari Aksara Bali.



Gambar 11. Scene Belajar Merangkai Kata

Scene bermain tebak huruf merupakan scene yang menjadi evaluasi dari pembelajaran Aksara Wianjana. User diharapkan dapat menebak aksara latin dari Aksara Wianjana yang ditampilkan pada layar.



Gambar 12. Scene Bermain Tebak Huruf

Scene bermain tebak Pengangge Suara/Tengenan merupakan scene yang menjadi evaluasi dari pembelajaran terhadap Pengangge Suara dan Pengangge Tengenan. User diharapkan dapat menebak pasangan Aksara Bali yang benar, kemudian melakukan *drag* terhadap balon dengan pasangan yang benar menuju kotak balon untuk mendapatkan score.



Gambar 13. Scene Bermain Tebak Pengangge Suara/Tengenan

Scene bermain tebak kata merupakan scene yang menjadi evaluasi dari pembelajaran keseluruhan Aksara Bali sebelumnya. Bermain tebak kata mewajibkan user untuk dapat merangkai Aksara Bali sesuai dengan nama dari gambar yang tertera pada layar.



Gambar 14. Scene Bermain Tebak Kata

Keseluruhan tampilan yang telah dibahas merupakan tampilan fitur utama dari media pembelajaran Aksara Bali (Balinese Alphabet). Fitur yang terdapat diluar fitur utama diantaranya adalah fitur bantuan, dan fitur opsi/pengaturan aplikasi. Icon hewandipilih dan diunduh dari situs yang memberi izin dalam melakukan *download* [6].

#### 4.2 Hasil Analisa

Analisa sistem dilakukan dengan metode *survey*, penetapan variabel, pengumpulan data, penyajian data dan analisa untuk mengelola data. Kuesioner digunakan untuk mendapatkan presentase pada masing-masing kriteria yang memiliki nilai tertinggi dan terendah dari masing-masing aspek (sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang).

#### 4.2.1 Aspek Grafis Visual dan Audio

Aspek grafis visual dan audio ditujukan untuk mendapatkan penilaian terhadap sistem aplikasi Balinese Alphabet secara keseluruhan baik dari sisi grafis visual serta audio pendukung aplikasi. Aspek grafis visual dan audio yang digunakan dalam penilaian diantaranya:

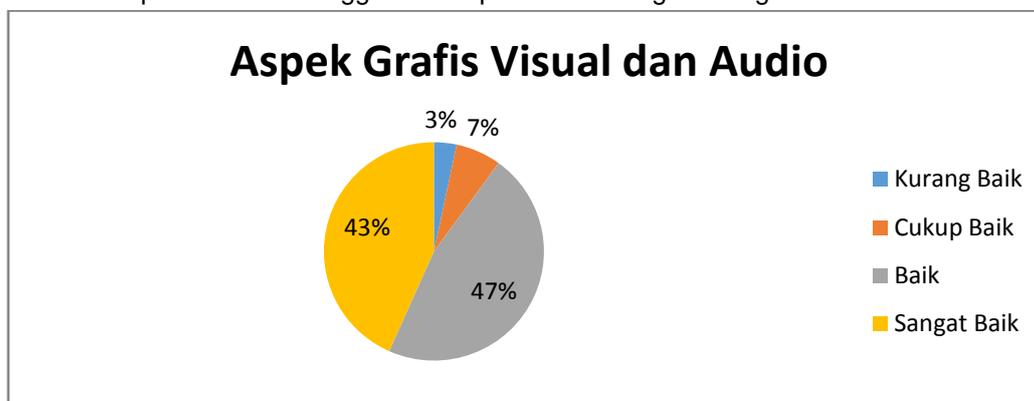
1. Visual (*layout design* dan warna)
2. Audio (*sound effect* dan *backsound*)
3. Media bergerak (animasi)
4. Bentuk aksara jelas dan mudah dikenali

Hasil penilaian dari 30 responden mengenai aspek grafis visual dan audio pada aplikasi Balinese Alphabet adalah:

Tabel 6. Penilaian Aspek Grafis Visual dan Audio

Penilaian	Jumlah Responden
Kurang Baik	1
Cukup Baik	2
Baik	14
Sangat Baik	13

Berdasarkan penilaian tersebut didapatkan persentase menggunakan diagram pada aspek grafis visual dan audio dari aplikasi Balinese Alphabet yang ditunjukkan Gambar 15, dimana bahwa persentase tertinggi terletak pada 47% dengan kategori baik.



Gambar 15. Diagram Aspek Grafis Visual dan Audio

#### 4.2.2 Aspek Entertainment dan Pembelajaran

Aspek *entertainment* dan pembelajaran ditujukan untuk mendapatkan penilaian dari sisi *user*/pengguna aplikasi, apakah *user* dapat mengerti terhadap pembelajaran Aksara Bali pada aplikasi Balinese Alphabet. Aspek *entertainment* dan pembelajaran meliputi:

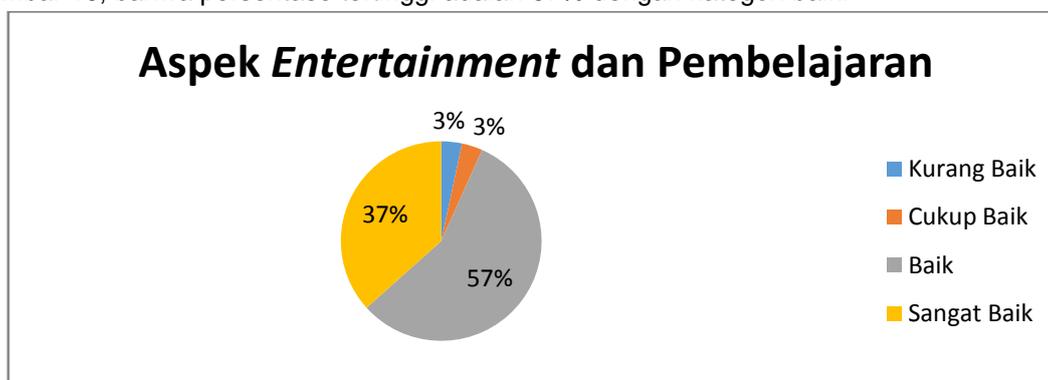
1. Kejelasan tujuan pembelajaran
2. Pemberian motivasi belajar
3. Kemudahan untuk dipahami
4. Kejelasan alur permainan
5. Tingkat kesulitan permainan
6. Media hiburan yang menyenangkan
7. Mendapat pemahaman tentang Aksara Bali

Hasil Penilaian dari 30 responden mengenai aspek *entertainment* dan pembelajaran pada aplikasi media pembelajaran Aksara Bali (Balinese Alphabet) adalah:

Tabel 7. Penilaian Aspek *entertainment* dan pembelajaran

Penilaian	Jumlah Responden
Kurang Baik	1
Cukup Baik	1
Baik	17
Sangat Baik	11

Berdasarkan penilaian tersebut didapatkan persentase menggunakan diagram pada aspek *entertainment* dan pembelajaran aplikasi Balinese Alphabet yang ditunjukkan pada Gambar 16, bahwa persentase tertinggi adalah 57% dengan kategori baik.



Gambar 16. Diagram Aspek *Entertainment* dan Pembelajaran

## 5. Kesimpulan

Aplikasi media pembelajaran Aksara Bali dibuat menggunakan *game engine Corona SDK* dengan menggunakan bahasa pemrograman *Lua* serta dapat di-*install* dengan baik pada *device* Android dengan spesifikasi tertentu. Penilaian tertinggi dari aspek grafis visual dan audio terletak pada kategori baik dengan persentase sejumlah 47%, sedangkan penilaian tertinggi dari aspek *entertainment* dan pembelajaran terletak pada kategori baik dengan persentase sejumlah 57%. Penilaian tersebut memberi kesimpulan bahwa aplikasi Balinese Alphabet merupakan aplikasi yang baik untuk digunakan oleh anak-anak sebagai media pembelajaran Aksara Bali sebagai sarana pelestarian budaya Bali.

## Daftar Pustaka

- [1] Medra, I Nengah. Pedoman Pasang Aksara Bali. Denpasar: Pemerintah Propinsi Daerah Tingkat I Bali. 1997.
- [2] Tinggen, I Nengah. Celah-Celah Kunci Pasang Aksara Bali. Singaraja: Toko Buku Indra Jaya. 1993
- [3] Rizkiansyah, Irvan. Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Teknik Bermain Piano Berbasis Multimedia Di Lembaga Kursus Musik "Ethnictro" Yogyakarta. Yogyakarta. 2013.
- [4] [www.coronalabs.com](http://www.coronalabs.com), Diakses Tanggal 10 Februari 2014.
- [5] [www.lua.org](http://www.lua.org), Diakses Tanggal 10 Februari 2014.
- [6] [www.all-free-download.com](http://www.all-free-download.com), Diakses Tanggal 10 Februari 2014.