

MENINGKATKAN MINAT BELAJAR BAHASA BALI MELALUI PERMAINAN *CIBAKAT* PADA SISWA SD NEGERI 2 UBUNG

Ida Ayu Putu Purnami¹, Trifalah Nurhuda², Rima Andriani Sari³, I Wayan Gede Wisnu⁴, Ida Bagus Putra Manik Aryana⁵, I Gusti Made Budiarta⁶

Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah FBS¹²⁴⁵

Jurusan Bahasa Asing FBS³

Jurusan Seni dan Desain FBS⁶

Universitas Pendidikan Ganesha

E-mail: putu.purnami@undiksha.ac.id

ABSTRACT

The objectives of this community service activity are to increase students' interest in learning Balinese at SD Negeri 2 Ubung, improve their knowledge of Balinese vocabulary, and ensure that students achieve good grades in Balinese vocabulary through training and mentoring using the CIBAKAT game. The problems faced by the partners are: (1) Low interest in learning Balinese vocabulary among students at SD Negeri 2 Ubung, (2) Lack of knowledge among students at SD Negeri 2 Ubung regarding Balinese vocabulary, and (3) Teachers' limitations in implementing Balinese vocabulary learning using innovative learning methods. Based on the partners' problems, the solutions offered to address these problems are Conducting training and Providing mentoring for students at SD Negeri 2 Ubung to increase their interest in learning Balinese through innovative learning methods using the CIBAKAT game.

Keywords: *Balinese Language Subject, Learning Interest, Innovative Learning Methods*

ABSTRAK

Tujuan yang ingin dicapai melalui kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan minat belajar Bahasa Bali siswa SD Negeri 2 Ubung, meningkatkan pengetahuan terkait kosa basa Bali siswa SD Negeri 2 Ubung, dan siswa SD Negeri 2 Ubung mendapatkan nilai yang bagus dalam pelajaran kosa basa Bali melalui pelatihan dan pendampingan permainan CIBAKAT. Adapun permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah: (1) Minat belajar siswa SD Negeri 2 Ubung rendah dalam mempelajari materi kosa basa Bali, (2) Pengetahuan siswa SD Negeri 2 Ubung kurang dalam materi kosa basa Bali, (3) Keterbatasan guru dalam melaksanakan pembelajaran kosa basa Bali dengan penggunaan metode pembelajaran inovatif. Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra adalah Mengadakan pelatihan dan pendampingan kepada siswa SD Negeri 2 Ubung dalam meningkatkan minat belajar bahasa Bali melalui metode pembelajaran inovatif dengan penerapan permainan CIBAKAT.

Kata kunci: *Mata Pelajaran Bahasa Bali, Minat Belajar, Metode Pembelajaran Inovatif*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia diatur dalam UU No. 20 pasal 1 ayat 1 yaitu pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Anggy, 2024). Sistem pendidikan Indonesia menerapkan beragam mata pelajaran

dalam kurikulum dengan maksud untuk mewujudkan tujuan pendidikan Indonesia. Menurut Purnami (2024) melalui berbagai mata pelajaran, siswa belajar untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi dengan efektif, dan bekerja sama dengan orang lain. Berbagai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting dalam perkembangan siswa. Membantu membangun dasar pengetahuan yang kuat dalam berbagai bidang, mulai dari sains dan matematika hingga seni dan ilmu

sosial. Ini memberikan siswa pemahaman yang lebih luas tentang dunia di sekitar mereka.

Keberagaman mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan Indonesia meskipun dirancang untuk memberikan pendidikan yang komprehensif, seringkali menghadapi tantangan dalam implementasinya. Tidak semua mata pelajaran mampu menarik minat seluruh siswa, yang kemudian berdampak signifikan pada hasil belajar mereka. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran bahasa Bali atau sering disebut muatan lokal bahasa Bali. Bahasa Bali adalah mata pelajaran wajib di Bali, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Masuknya bidang studi bahasa daerah Bali didasari atas ketentuan kurikulum yang ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Pembelajaran bahasa Bali dilaksanakan berdasarkan surat edaran Gubernur Bali pada Peraturan Gubernur Bali Nomor 20 Tahun 2013 yang mewajibkan setiap sekolah jenjang pendidikan dasar dan menengah untuk mengajarkan Bahasa Daerah Bali dua jam pelajaran per minggu (Purnami, 2024).

Bahasa daerah menjadi komponen penting dalam kurikulum pendidikan karena memiliki nilai strategis sebagai wahana pelestarian budaya lokal, pembentukan identitas kultural, dan pengembangan kecerdasan linguistik siswa. Dalam konteks Indonesia yang memiliki keberagaman etnis dan budaya, pembelajaran bahasa daerah berfungsi sebagai jembatan untuk mentransmisikan nilai-nilai kearifan lokal, memperkuat ikatan emosional siswa dengan akar budayanya, dan menjaga kelangsungan hidup bahasa tersebut di tengah arus globalisasi yang semakin masif. Namun pada kenyataannya proses pembelajaran bahasa Bali sering kali tidak berjalan dengan baik. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor yaitu lantaran latar belakang siswa yang heterogen, lingkungan rumah yang enggan menggunakan bahasa Bali sebagai bahasa Ibu dalam

berkomunikasi, metode pengajaran yang tidak inovatif (Purnami, 2024).

Beberapa faktor tersebut yang menyebabkan siswa menemui kesulitan dalam memahami dan menerima pembelajaran bahasa Bali yang diajarkan oleh guru. Perbedaan bahasa daerah yang digunakan di rumah dan di sekolah berdampak pada proses pembelajaran yang tidak ada respon balik dari siswa karena siswa tidak memahami apa yang disampaikan oleh guru. Bahasa Bali yang memiliki aksara Bali serta tingkatan berbahasa atau sering disebut *anggha-ungguhing basa* menjadi tantangan bagi siswa terutama bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang pengetahuan atau pengalaman sebelumnya tentang bahasa Bali. Hal tersebut menyebabkan kurangnya ketertarikan siswa untuk mempelajari bahasa Bali karena mereka menganggapnya sulit. Menurut Purnami (2024) faktor lain yang mempengaruhi ketertarikan siswa rendah dalam pembelajaran bahasa Bali khususnya pada materi kosa basa Bali adalah tidak adanya guru yang khusus mengajar bahasa Bali di sekolah dasar sehingga menjadi tantangan tersendiri dalam upaya membantu siswa untuk memahami materi. Tanpa guru yang kompeten dalam suatu bidang mata pelajaran menyebabkan siswa tidak mendapatkan pemahaman yang mendalam dan pengalaman belajar yang berkualitas. Hal inilah yang mempengaruhi minat belajar siswa terhadap pembelajaran kosa basa Bali rendah karena mereka merasa kesulitan untuk memahami dan menguasai materi tanpa bimbingan yang tepat.

Minat belajar dapat dikatakan sebagai kondisi psikologis seseorang yang memiliki motivasi erta semangat yang tinggi dalam melakukan kegiatan belajar (Furqon, 2024). Minat belajar siswa merupakan salah satu faktor keberhasilan belajar siswa menjadi mudah memahami materi pembelajaran. Dengan adanya minat yang besar pada peserta didik, penguasaan materi yang diajarkan oleh guru lebih mudah dipahami. Minat belajar juga dapat menjadi salah satu pendukung prestasi

belajar siswa menjadi tinggi (Anggy, 2024). Menurut Furqon (2024) minat belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal yang terdapat dalam diri siswa tersebut dan faktor eksternal yaitu dari luar diri siswa. Salah satu faktor eksternal adalah pengaruh guru, guru memainkan peran krusial dalam mendorong dan menjaga ketertarikan siswa terhadap proses belajar. Metode pengajaran yang menarik, penerapan berbagai strategi, serta hubungan interpersonal yang harmonis antara guru dan siswa dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Guru yang memiliki ketertarikan mendalam terhadap materi yang diajarkannya biasanya dapat meningkatkan minat siswa. Oleh karena itu, hal pertama yang perlu dilakukan adalah guru harus mampu memilih metode yang tepat dalam proses belajar.

Metode adalah salah satu cara guru dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam menyampaikan materi. Materi pelajaran terkadang sulit dipahami oleh peserta didik dikarenakan metode yang kurang tepat (Khaerunnisa, 2022). Metode dalam hal ini yang digunakan oleh guru sebaiknya dapat membuat peserta didik mudah memahami materi tersebut terutamanya berdasarkan dengan karakter siswa. Karakteristik alamiah siswa yang masih senang bermain seringkali terutama di tingkat pendidikan dasar adalah kecenderungan untuk bermain dan bergerak aktif. Sehingga metode yang tepat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah metode *games based learning*.

Games based learning jika diartikan dalam bahasa Indonesia ialah pembelajaran berbasis permainan. *Games based learning* ini merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran yang digunakan oleh guru (Khaerunnisa, 2022). Pengabdian ini akan dimulai dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk melakukan permainan nantinya yaitu berupa menebak kosa kata bahasa Bali melalui ciri-

ciri dari kata tersebut dan akan muncul kata beserta gambar sebagai jawaban yang diberi nama permainan CIBAKAT (Ciri Tebak Kata).

Melalui wawancara dengan guru kelas SD Negeri 2 Ubung permasalahan seperti di atas terkait dengan rendahnya minat belajar kosa basa Bali juga dialami oleh siswa di sekolah tersebut khususnya pada siswa kelas II. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas II yang mengatakan bahwa dalam pembelajaran kosa basa Bali adalah guru kurang menarik perhatian siswa ketika mengajarkan materi kosa basa Bali karena metode yang digunakan masih bersifat konvensional yaitu guru mengajarkan siswa menulis di papan tulis. Seharusnya, pada pembelajaran pada abad 21 guru mampu menerapkan metode pembelajaran yang bertumpu pada teknologi sehingga siswa mampu mengikuti perkembangan teknologi. Pada pembelajaran era sekarang ini dapat dilaksanakan dengan menerapkan metode pembelajaran inovatif atau dengan memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Oleh sebab itu, guru memiliki peran penting dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan materi kepada siswa. Begitu juga ketika mengajarkan pelajaran kosa basa Bali haruslah menerapkan metode pembelajaran yang inovatif untuk bisa meningkatkan minat belajar kosa basa Bali siswa.

Berdasarkan yang sudah dipaparkan di atas, melihat betapa memprihatinkan kondisi siswa terkait rendahnya minat belajar terhadap pembelajaran kosa basa Bali, peneliti menganggap perlu dilaksanakan kegiatan PKM yang berjudul **“Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Melalui Permainan CIBAKAT Pada Siswa SD Negeri 2 Ubung”**. PKM ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar kosa basa Bali siswa. Sehingga nantinya siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan terkait kosa basa Bali sebagai upaya generasi muda untuk dapat melestarikan bahasa daerah Bali.

Pengabdian ini bertujuan untuk Meningkatkan minat belajar bahasa Bali siswa SD Negeri 2 Ubung melalui pelatihan dan pendampingan penerapan metode pembelajaran inovatif dengan permainan CIBAKAT. Meningkatkan pengetahuan terkait kosa basa Bali siswa SD Negeri 2 Ubung melalui pelatihan dan pendampingan penerapan metode pembelajaran inovatif dengan permainan CIBAKAT.

Kerangka pemecahan masalah pada kegiatan ini akan dilaksanakan melalui dua tahapan. Adapun tahapan tersebut adalah tahapan pelatihan dan tahapan pendampingan. Sasaran pada kegiatan pengabdian yang berjudul “Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Melalui Permainan CIBAKAT Pada Siswa SD Negeri 2 Ubung” ini adalah siswa kelas II SD Negeri 2 Ubung yang berjumlah 20 orang. Adapun output/luaran dari kegiatan pengabdian ini adalah artikel. Solusi/kerangka pemecahan masalah yang telah disusun tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Bali siswa kelas II SD Negeri 2 Ubung melalui penerapan metode pembelajaran inovatif dengan permainan CIBAKAT.

METODE

Adapun metode yang digunakan dalam memecahkan masalah pada kegiatan pengabdian ini adalah sebagai berikut. (a) Metode Pelatihan yaitu memberikan pelatihan kepada siswa SD Negeri 2 Ubung dalam meningkatkan minat belajar bahasa Bali melalui penerapan metode pembelajaran inovatif dengan permainan CIBAKAT. (b) Metode Diskusi yaitu melaksanakan diskusi selama proses permainan dalam menebak gambar kosa basa Bali. (c) Metode Pendampingan yaitu memberikan pendampingan kepada siswa SD Negeri 2 Ubung dalam meningkatkan minat dan pengetahuan tentang bahasa Bali melalui penerapan metode pembelajaran inovatif dengan permainan CIBAKAT.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yaitu yang pertama oleh Anggy Wida Ramadanti, dkk (2024) dengan judul penelitian “Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui metode *Game-based Learning* pada materi IPAS di kelas IV SD N 57 Palembang” hasil penelitian menunjukkan penerapan metode pembelajaran *Games Based Learning* menggunakan media kuis *Wordwall* dapat meningkatkan nilai dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS. Penelitian selanjutnya yaitu dilakukan oleh Nurlutfi Aoliyah (2023) “Penggunaan Teknik *Game-Based Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa” hasil yang diperoleh yaitu *Game-Based Learning* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam sejarah, dengan peningkatan partisipasi aktif dalam pembelajaran sejarah dan pemahaman materi yang lebih baik.

Pengabdian ini menyasar siswa yang memiliki minat belajar bahasa Bali rendah. Adapun siswa tersebut yaitu kelas II SD Negeri 2 Ubung dengan jumlah 20 siswa. Metode Pembelajaran Inovatif dengan Permainan CIBAKAT dalam Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali yang dilakukan oleh ketua pengabdian yaitu Ida Ayu Putu Purnami, S.S., M.Pd. sekaligus menjabat sebagai dosen bahasa Bali di Universitas Pendidikan Ganesha dilaksanakan pada 2 Agustus 2025.

Pelaksanaan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar bahasa Bali khususnya dalam memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang kosa basa Bali melalui permainan CIBAKAT (Ciri Tebak Kata). Agar tercapainya harapan tersebut tentu terdapat beberapa tahapan yang diterapkan pada pelaksanaan pengabdian ini. Tahapan yang pertama yaitu, melaksanakan pelatihan sebanyak dua kali mengenai metode pembelajaran inovatif melalui permainan

CIBAKAT (Ciri Tebak Kata) pada siswa SD Negeri 2 Ubung. Tahapan yang kedua yaitu melaksanakan pendampingan. Pendampingan ini akan dilaksanakan sebanyak dua kali.

Pelatihan permainan CIBAKAT diawali dengan sambutan dari Ni Made Sri Megawati, S.Pd. SD., M.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Ubung. Selanjutnya pengenalan dari Ida Ayu Putu Purnami, S.S., M.Pd. selaku narasumber dan ketua pelaksana pengabdian. Setelah pengenalan kepada peserta pelatihan, narasumber melanjutkan kegiatan dengan menyampaikan tujuan diadakannya kegiatan pelatihan dan pendampingan, sekaligus membuka secara resmi kegiatan pelatihan yang berjudul “Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Melalui Permainan CIBAKAT Pada Siswa SD Negeri 2 Ubung”.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan Pelatihan

Sebelum melaksanakan pelatihan, terlebih dahulu ketua pengabdian yaitu Ida Ayu Putu Purnami, S.S., M.Pd. memberikan pemahaman awal tentang kosa basa Bali lewat bernyanyi *meong-meong* karena pada materi kosa basa Bali mengkhusus pada materi nama-nama *beburon* (hewan) dan *woh-wohan* (buah-buahan) melalui permainan.



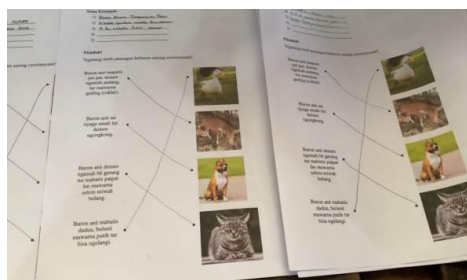
Gambar 2. Pemaparan Materi Kosa Basa Bali melalui Lagu

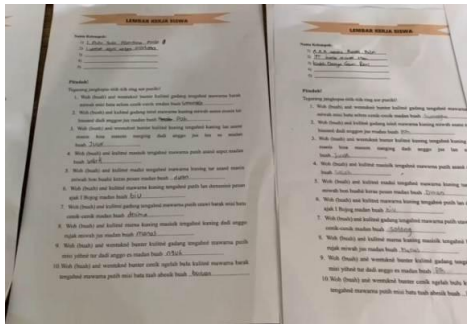
Peserta pelatihan diajak bernyanyi *meong-meong* untuk menarik minat siswa dalam belajar bahasa Bali dan mempermudah dalam memahami materi yang akan dipelajari berdasarkan dengan lagu yang sering mereka dengar merupakan salah satu bagian dari materi pembelajaran kosa basa Bali dengan metode pembelajaran inovatif yaitu permainan. Peserta pelatihan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari. Setelah penyampaian materi terkait pemahaman awal tentang aksara Bali melalui bernyanyi *meong-meong*, peserta pelatihan akan di ajak bermain yang bernama permainan CIBAKAT (Ciri Tebak Kata).



Gambar 3. Pemaparan Aturan Permainan CIBAKAT

Pelaksanaan pengabdian memberikan pelatihan metode pembelajaran inovatif melalui permainan CIBAKAT (Ciri Tebak Kata) sebanyak dua kali. Aktivitas yang dilakukan pada kegiatan pelatihan pertama yaitu peserta pelatihan dibentuk ke dalam kelompok yang terdiri atas 4 sampai 5 orang. Pemberi materi menjelaskan terlebih dahulu aturan permainan. Setiap kelompok akan berebut nantinya dalam menjawab soal-soal yang ditayangkan di slide. Soal-soal tersebut terdiri atas ciri-ciri dari nama-nama *beburon* (hewan) dan *woh-wohan* (buah-buahan). Kelompok yang menjawab soal dengan benar paling banyak di katakan sebagai pemenang. Setelah pemaparan aturan permainan oleh pemateri kemudian peserta pelatihan akan





Gambar 6. Pendampingan Pertama

Pendampingan pertama dilakukan pada 9 Agustus 2025. Fokus utama dari kegiatan pendampingan ini adalah pada latihan menjawab soal nama-nama *beburon* (hewan) dan *woh-wohan* (buah-buahan) berdasarkan ciri-ciri yang di tersedia tanpa adanya ilustrasi atau gambar hewan maupun buah. Ini merupakan tahap penting dimana para peserta dapat mengaplikasikan hasil pemahaman mereka selama mengikuti permainan CIBAKAT (Ciri Tebak Kata) dalam situasi pembelajaran yang nyata.

Kegiatan Pendampingan ini bertujuan untuk melatih peserta agar bisa menebak nama hewan (*beburon*) dan buah-buahan (*woh-wohan*) hanya dari penjelasan ciri-cirinya tanpa melihat gambar. Pendampingan ini merupakan cara untuk mempraktikkan apa yang sudah dipelajari peserta dari permainan CIBAKAT (Ciri Tebak Kata). Melalui latihan menjawab soal berdasarkan deskripsi, kegiatan ini melatih peserta untuk berpikir dengan baik dan mengingat informasi yang dibaca. Selain itu, pendampingan ini juga berguna untuk mengetahui seberapa berhasil permainan CIBAKAT dalam meningkatkan kemampuan peserta mengenali objek sambil menjaga kelestarian kosakata bahasa Bali dengan cara yang menyenangkan.

Melalui kegiatan pendampingan ini secara keseluruhan semua peserta sudah mampu menjawab soal-soal yang diberikan, namun beberapa peserta kesulitan membayangkan bentuk hewan atau buah hanya dari penjelasan ciri-cirinya, sehingga sulit untuk menebak dengan tepat. Maka dari itu akan dilaksanakan

kegiatan pendampingan dua untuk membantu peserta pelatihan yang memiliki kesusahan dalam menebak kosa basa *beburon* dan *woh-wohan* dengan lebih kreatif.



Gambar 9. Pendampingan Kedua

Pendampingan kedua dilaksanakan berdasarkan hasil dari pendampingan pertama bahwasannya masih ada peserta yang belum memahami kosa basa Bali nama hewan dan buah dengan tepat, pendampingan dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2025. Selain untuk meningkatkan pemahaman analisis peserta pelatihan terhadap ciri-ciri dari kosa basa Bali nama *beburon* dan *woh-wohan*, pada pendampingan ini melibatkan siswa kelas II SD Negeri 2 Ubung dalam menggambar atau membuat ilustrasi dari ciri-ciri yang diberikan pada satu lembar kertas. Kegiatan pendampingan kedua ini memberikan ciri-ciri kepada peserta untuk digambar, sehingga dapat melatih kemampuan melihat dan membayangkan, meningkatkan daya kreasi, dan memberikan gambaran yang lebih jelas tentang seberapa baik peserta memahami ciri-ciri objek yang dipelajari.

Kegiatan pendampingan kedua ini juga berfungsi sebagai bahan evaluasi untuk menilai keberhasilan program pengabdian yang telah dilaksanakan. Melalui kemampuan peserta dalam menggambar objek berdasarkan ciri-ciri yang diberikan, dapat terlihat dengan jelas seberapa baik mereka memahami dan mengingat karakteristik hewan dan buah-buahan yang telah dipelajari. Hasil gambar yang dibuat peserta menjadi bukti nyata bahwa metode pembelajaran dengan permainan

CIBAKAT berhasil meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka.

Berdasarkan hasil kedua kegiatan pendampingan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini telah berhasil mencapai tujuannya. Peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mengenali dan memahami ciri-ciri hewan (*beburon*) dan buah-buahan (*woh-wohan*) dalam bahasa Bali. Metode pembelajaran melalui permainan CIBAKAT terbukti efektif dalam melatih daya ingat, kemampuan berpikir, dan kreativitas peserta.

SIMPULAN

Kesimpulan dari pengabdian yang berjudul “Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Bali Melalui Permainan CIBAKAT Pada Siswa SD Negeri 2 Ubung” dengan peserta yaitu siswa kelas II SD negeri 2 Ubung yang berjumlah 20 siswa sudah terlaksana dengan sangat baik dan kegiatan berjalan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Melalui kegiatan yang disusun pelaksana pengabdian yaitu pelatihan sebanyak dua kali dan pendampingan secara intensif sebanyak dua kali, pemahaman dan pengetahuan peserta pelatihan terhadap materi kosa basa Bali semakin meningkat melalui penerapan metode pembelajaran inovatif dengan permainan CIBAKAT. Peserta pelatihan yang awalnya kurang memiliki minat dalam pembelajaran bahasa Bali khususnya materi kosa basa Bali dan pemahaman tentang kosa basa Bali yang kurang sudah dapat teratasi dengan baik. Pada evaluasi yang dilaksanakan oleh pelaksana pengabdian, peserta pelatihan sudah mampu mengenal dan menyebutkan nama-nama *beburon* (hewan) dan *woh-wohan* (buah-buahan), serta mampu menjawab soal analisis dari ciri-ciri nama-nama *beburon* (hewan) dan *woh-wohan* (buah-buahan).

DAFTAR RUJUKAN

- Aoliyah, Nurlutfi. 2023. Penggunaan Teknik Game-Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah dan Dampaknya Terhadap Minat Belajar Siswa. *KALA MANCA: Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol.11 , No.1.
- Furqon, Muhammad. 2024. *Minat Belajar*. Solok: Pt Mafy Media Literasi Indonesia.
- Khaerunnisa, dkk. 2022. Penerapan Metode Games Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Siswa Kelas IV. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, Vol. 6, No. 3.
- Murti, Maulana. 2024. Pengaruh Penerapan Metode *Game Based Learning (Baamboozle)* Sebagai Media Evaluasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa SMP Negeri 40 Bulukumba. Skripsi: Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Nurhasanah, Aas, dan Reren Hamidah. Manfaat Game Based Learning dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas VIII SMP Plus Bina Pandu Mandiri. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, Vol. 2, No. 2.
- Pajriah, Istiqomah Nur. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran GBL (*Game Based Learning*) Dalam Meningkatkan Berfikir Kritis Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 03 Bukit Kemuning. Skripsi: Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung.
- Purnami, Ida Ayu Putu, dan I Made Utama. 2024. Penerapan Media *Wordwall* dalam Pembelajaran Kosa Basa Bali Tingkat Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9, No. 4.
- Purnami, Ida Ayu Putu, dkk. 2024. Pembelajaran Inovatif Dalam

Meningkatkan Motivasi Belajar
Bahasa Bali Siswa SD Negeri 2
UBUNG. *Proceeding Senadimas
Undiksha 2024.*

Suwija, I Nyoman, dkk. 2019. Tingkat-
Tingkatan Bicara Bahasa Bali
(Dampak Anggah-Ungguh Kruna).
*Sosiohumaniora: Jurnal Ilmu-ilmu
Sosial dan Humaniora*, Vol. 21, No. 1.

Yasmini, I Gusti Ketut. (2021). Penerapan
Model Pembelajaran *Problem Based
Learning* untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar IPA. *Journal of
Education Action Research*, Vo.5,
No.2.