



**MENINGKATKAN
KETERAMPILAN SISWA MENULIS *PUPUH DURMA*
MENGUNAKAN APLIKASI KEYMAN PADA WHATSAPP**

Received: 12 Juni 2021; Revised: 16 Juni 2021; Accepted: 29 Juni 2021
Permalink/DOI: 10.23887/jpbb.v8i2.35352

Ni Md Leli Andriani¹, Ida Bagus Putra Manik Aryana², Ida Ayu Putu Purnami³

¹²³Jurusan Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja
e-mail: nimadeleliandriani21@undiksha.ac.id, manik.aryana@undiksha.ac.id, putu.purnami@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan menjelaskan (1) tata cara menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp untuk meningkatkan keterampilan menulis *pupuh durma* siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata, (2) keterampilan siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata setelah menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dalam pelajaran menulis *pupuh durma*, (3) pendapat siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata tentang aplikasi keyman pada WhatsApp dalam menulis *pupuh durma*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata, dan objek penelitian adalah pembelajaran menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, kuesioner. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian meliputi (1) tata cara guru menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dalam pelajaran menulis *pupuh durma* sesuai rencana pembelajaran yang telah dibuat, (2) menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dapat meningkatkan keterampilan siswa menulis *pupuh durma*, terdapat peningkatan skor rata-rata siswa siklus I 72,35, pada siklus II 77,39, (3) pendapat siswa tentang aplikasi keyman pada WhatsApp berada pada kategori baik, dengan perolehan skor 8,87. Terdapat pengaruh yang baik dan signifikan ketika menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp.

Kata kunci : Aplikasi, Meningkatkan, Keterampilan, Menulis, *Pupuh*

Abstract

This study was aimed to explain (1) the procedure of using keymen application on WhatsApp to improve the *pupuh durma* writing skills of students in the class XI IIS 1 SMA Surya Wisata, (2) the skill of the students from class XI IIS 1 SMA Surya Wisata after using the keyman application on WhatsApp in the lesson of writing *pupuh durma*, (3) the opinion of the students from class XI IIS 1 SMA Surya Wisata about the keyman application on WhatsApp in writing *pupuh durma*. The subjects in this study were the students of class XI IIS 1 SMA Surya Wisata, and the object of this research was learning using the keyman application on WhatsApp. The data collection methods used were observation, tests, and questionnaires. The data analysis used in this research were descriptive qualitative and quantitative. The results of the study include (1) the teacher's procedure for using the keyman application on WhatsApp in the lesson of writing *pupuh durma* based on the lesson plan that has been made, (2) the use of keyman application on WhatsApp can improve students' skills in writing *pupuh durma*, there is an increase in the average score of the student cycle I 72.35, in the cycle II 77.39, (3) the students' opinions about the keyman application on WhatsApp are in the good category, with a score of 8.87. There is a good and significant effect when using the keyman application on WhatsApp.

Keywords : Application, Improve, Skills, Write, *Pupuh*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam ranah pendidikan. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran harus berjalan dengan baik, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam proses pembelajaran keberadaan guru yang profesional sangat diperlukan, karena gurulah yang akan memberikan ilmu kepada siswanya. Guru profesional harus mendalami empat kompetensi guru, yaitu kompetensi keperibadian contohnya guru berperilaku sesuai dengan norma agama, kompetensi profesional contohnya guru dapat mengembangkan materi pembelajaran, kompetensi sosial contohnya guru dapat berkomunikasi dengan baik dengan rekannya, dan kompetensi pedagogik contohnya guru paham mengenai teori pembelajaran dan prinsip pembelajaran. Dari keempat kompetensi tersebut, kompetensi pedagogik merupakan kompetensi guru yang sangat penting. Jika guru sudah memahami teori pembelajaran, tentunya pemahaman mengenai model-model pembelajaran akan semakin berkembang. Membahas mengenai model pembelajaran, kedudukan model pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran merupakan rencana atau gambaran yang dapat digunakan merencanakan bahan-bahan pembelajaran dan dapat digunakan untuk mengarahkan pembelajaran di kelas. Melihat pentingnya model pembelajaran dalam proses pembelajaran, guru sebaiknya menggunakan model-model pembelajaran yang baik. Model pembelajaran yang digunakan harus dapat membuat siswa merasa senang, dan memahami materi pelajaran yang telah dijelaskan oleh guru. Oleh sebab itu, ketika memilih model pembelajaran yang akan digunakan, guru harus memerhatikan karakteristik siswa dan kondisi proses pembelajaran.

Bertolak belakang pada kondisi pembelajaran sekarang ini, terdapat banyak perubahan yang disebabkan oleh adanya virus yang bernama *Corona Disease 2019 (Covid 19)*. Keberadaan virus tersebut menyebabkan negara Indonesia mendapatkan permasalahan besar yang disebut dengan istilah pandemi. Pandemi ini menyebabkan Kemdikbud menerapkan kebijakan *learn from home* atau belajar dari rumah (BDR). Belajar dari rumah dilaksanakan menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh. Pada Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 15, dijelaskan pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran yang dilaksanakan secara terpisah, dalam artian guru dan siswa berada pada tempat yang berbeda dan sumber belajar dari teknologi komunikasi, informasi dan alat pembelajaran lainnya. Pembelajaran jarak jauh ini membuat guru yang terbiasa menggunakan model pembelajaran konvensional sekarang dituntut dapat menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan penerapan pembelajaran jarak jauh, contohnya menggunakan model pembelajaran daring. Pembelajaran daring atau *e-learning online* merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana guru dan siswa tidak bertatap muka secara langsung. Pembelajaran daring juga merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirim serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Husamah, 2014:133). Model pembelajaran daring ini juga dipergunakan oleh guru dalam memberikan materi pembelajaran bahasa Bali kepada siswa.

Membahas mengenai pelajaran bahasa Bali dalam ranah pendidikan tidak dapat terlepas dari empat keterampilan berbahasa, yaitu : keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Empat keterampilan tersebut saling berkaitan dan harus dikuasai oleh siswa. Namun, dilihat pada zaman sekarang ini banyak siswa yang tidak terampil dalam kegiatan menulis. Kegiatan menulis dalam bahasa Bali menggunakan dua huruf yaitu huruf latin dan aksara Bali. Artinya, dalam belajar bahasa Bali siswa agar memiliki keterampilan menulis menggunakan huruf latin dan aksara Bali. Menulis menggunakan huruf latin harus mengikuti aturan pedoman umum ejaan Bali latin, dan menulis menggunakan aksara Bali harus mengikuti pedoman pasang aksara Bali. Karena bahasa Bali ditulis menggunakan dua jenis huruf, hal tersebut yang menyebabkan siswa merasa kesulitan. Menulis menggunakan aksara Bali sering membuat siswa merasa takut (Suwija, 2014:7). Pendapat ahli tersebut juga ditemukan oleh peneliti pada siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata ketika mendapat materi pelajaran bahasa Bali yang berkaitan dengan menulis aksara Bali. Berdasarkan observasi dan wawancara, salah satu siswa mengatakan pelajaran menulis aksara Bali sangat sulit. Siswa kesulitan menghafal bentuk aksara Bali,

kesulitan memahami pasang aksara Bali, sering mengantuk dan tidak tertarik mengikuti pelajaran menulis aksara Bali. Guru bahasa Bali kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata juga mengatakan pembelajaran jarak jauh ini menyebabkan siswa semakin sulit belajar menulis aksara Bali, dan banyak siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Pernyataan tersebut juga didukung dengan hasil belajar siswa kurang bagus ketika ada materi bahasa Bali yang berkaitan dengan kegiatan menulis aksara Bali. Berdasarkan observasi, penyebab siswa mendapatkan nilai kurang bagus yaitu : siswa kurang berlatih menulis aksara Bali, dan guru kurang inovatif saat mengajar karena guru masih meminta siswa menulis aksara Bali pada kertas. Hal tersebut yang menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pelajaran menulis aksara Bali.

Salah satu cara dalam melaksanakan pembelajaran daring yaitu dengan memanfaatkan teknologi, karena pada zaman sekarang perkembangan teknologi sangat baik. Jika diperhatikan, pembelajaran daring dapat dilaksanakan dengan menggunakan berbagai alat seperti aplikasi - aplikasi yang terdapat pada *handphone*. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu WhatsApp. WhatsApp *messenger* merupakan aplikasi yang terdapat pada *phone* dan *android* yang dapat digunakan untuk memberikan informasi. Dalam WhatsApp juga terdapat banyak fitur, salah satunya fitur obrolan grup. Fitur obrolan grup tersebut dapat digunakan oleh siswa dan guru berdiskusi mengenai materi pembelajaran. Karena pelajaran menulis aksara Bali dirasa sangat sulit oleh siswa, pelajaran menulis tidak dapat dilaksanakan dengan teori saja, harus diimbangi dengan latihan. Selain menggunakan WhatsApp untuk berdiskusi, guru juga sebaiknya menggunakan media pembelajaran lain yang dapat membuat siswa senang dan lebih mudah belajar menulis aksara Bali, seperti menggunakan aplikasi *keyman*.

Aplikasi *keyman* merupakan aplikasi berupa keyboard yang dapat digunakan menulis lebih dar 600 bahasa, juga dapat digunakan untuk menulis aksara Bali. Aplikasi tersebut dibuat oleh SIL Internasional. Kelebihan dari aplikasi *keyman* yaitu sudah terdapat perbaikan otomatis, dapat digunakan pada windows, macOS, iOS, android, linux, web, dan *keyman* juga dapat digunakan untuk mengetik pada WhatsApp. Dengan adanya aplikasi *keyman*, diharapkan dapat membantu siswa ketika mempelajari materi bahasa Bali yang berkaitan dengan menulis aksara Bali, salah satunya materi menulis *pupuh durma* beraksara Bali. Aplikasi *keyman* yang terdapat pada *handphone* siswa juga diharapkan dapat membuat siswa senang ketika belajar menulis *pupuh durma* beraksara Bali, karena pada zaman sekarang siswa tidak bisa lepas dari *handphon*enya. Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan di atas, peneliti ingin memberikan solusi atas permasalahan tersebut. Penelitian ini akan menggunakan aplikasi *keyman* pada WhatsApp untuk meningkatkan keterampilan menulis *pupuh durma* beraksara Bali, agar dapat berlatih dan siswa merasa senang ketika pembelajaran jarak jauh berlangsung. Oleh sebab itu, peneliti melaksanakan penelitian yang berjudul "Aplikasi *Keyman* Pada WhatsApp Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Menulis *Pupuh Durma*". Rumusan masalah pada penelitian ini adalah : (1) Bagaimana tata cara menggunakan aplikasi *keyman* pada WhatsApp untuk meningkatkan keterampilan menulis *pupuh durma* siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata?, (2) Bagaimana keterampilan siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata setelah menggunakan aplikasi *keyman* pada WhatsApp dalam pelajaran menulis *pupuh durma*?, (3) Bagaimana pendapat siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata tentang aplikasi *keyman* pada WhatsApp dalam pelajaran menulis *pupuh durma*?. Tujuan penelitian ini adalah : (1) Agar mengetahui dan dapat menjelaskan tata cara menggunakan aplikasi *keyman* pada *WhasApp* dalam pelajaran menulis *pupuh durma* siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata, (2) Agar mengetahui dan dapat menjelaskan keterampilan siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata setelah menggunakan aplikasi *keyman* pada WhatsApp dalam pelajaran menulis *pupuh durma*, (3) Agar mengetahui dan dapat menjelaskan pendapat siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata tentang aplikasi *keyman* pada WhatsApp dalam pelajaran menulis *pupuh durma*.

Penelitian ini dilandasi kajian teori sebagai berikut (1) Pembelajaran daring, (2) Media pembelajaran, (3) Aplikasi *keyman*, (4) WhatsApp, (5) Kasusastraan, (6) Tembang, dan (7) Menulis aksara Bali.

Pembelajaran daring atau *e-learning online* merupakan pembelajaran yang berlangsung di dalam jaringan dimana guru dan siswa tidak bertatap muka secara langsung (Pohan,2020:2). Pembelajaran daring juga merujuk pada penggunaan teknologi internet untuk mengirim serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan (Husamah, 2014:133). Menurut Meidawati, dkk (2019:1) pembelajaran daring merupakan suatu pendidikan formal yang diselenggarakan oleh sekolah tetapi siswa dengan guru berada pada tempat yang berbeda, sehingga untuk melaksanakan diskusi guru dan siswa memerlukan alat telekomunikasi interaktif. Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran daring merupakan kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan siswa di dalam jaringan menggunakan alat telekomunikasi interaktif bertujuan agar meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa. Kata media berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah memiliki arti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media memiliki arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Jannah, 2009:1). Pendapat tersebut sama dengan pendapat *Asociation of Education Comunication Technology (AECT)*, yaitu media memiliki arti segala bentuk saluran yang dapat digunakan menyalurkan pesan. Menurut Suandi (2015:149) media mempunyai arti alat. Berdasarkan ketiga pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media merupakan segala alat yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima.

Aplikasi keyman merupakan aplikasi berupa papan ketik yang dapat digunakan untuk menuliskan lebih dari 600 bahasa, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk menulis aksara Bali. Aplikasi Keyman dibuat oleh SIL Internasional. Mitra dalam pengembangan bahasa, SIL merupakan sebuah organisasi nirlaba berdasarkan pilsafat agama yang mendukung komunitas bahasa di dunia. Keyman sudah ada sejak tahun 1993 yang digunakan untuk mengetik laos di *windows*, namun sekarang aplikasi keyman sudah tersedia di *windows*, *macOS*, *iOS*, *androd*, *linux*, dan *web*. Selain itu, aplikasi keyman juga dapat digunakan untuk mengetik aksara Bali pada beberapa aplikasi lainnya seperti *WhatsApp*, *facebook*, *instagram*, *clasroom*, *yahoo*, dan berbagai aplikasi lainnya. Adapun kelebihan dari aplikasi keyman yaitu: adanya perbaikan otomatis ketika ada beberapa salah mengetik, apat digunakan pada *windows*, *macOs*, *iOS*, *android*, *linux*, dan *web*, dapat digunakan untuk menulis di berbagai aplikasi seperti *WhatsApp*, *facebook*, *clasroom*, *instagram*, *yahoo*, dan aplikasi lainnya, tata letak keyboard ditentukan dengan tata bahasa keyboard sehingga mudah untuk dibaca

WhatsApp messenger merupakan aplikasi yang terdapat pada *iPhone* dan *android* yang dapat digunakan untuk memberikan pesan/informasi. Aplikasi tersebut dibuat oleh Jan Koum dan Brian Acton dan bergabung dnegan *facebook* pada tahun 2014, namun *WhatsApp* mengutamakan layanan dalam memberikan pesan agar penggunanya dapat saling memberi kabar dengan cepat. *WhatsApp* memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan, seperti : pesan, grup pesan, *WhatsApp* pada *web* dan *dekstop*, panggilan suara, panggilan video, *enkripsi end-to-end*, mengirim foto, mengirim video, mengirim pesan suara, dan mengirim dokumen. Adapun kelebihan dari *WhatsApp* yaitu : tidak dikenai biaya pengiriman pesan atau telepon karena *WhatsApp* menggunakan koneksi internet, dapat dipergunakan untuk mengirim dan menerima foto, video, dokumen, dan pesan suara, dapat digunakan untuk melaksanakan diskusi melalui pesan grup, dapat terhubung ke dalam *WhatsApp web*, pembuatan akun *WhatsApp* tidak sulit karena hanya menggunakan nomor telepon, akun selalu terhubung dengan aplikasi, dan melalui *WhatsApp* dapat berbagi lokasi terkini.

Kasusastraan berasal dari kata “*sastra*”, mendapat awalan “*su-*” kemudian mendapat imbuhan gabungan “*ka-an*” menjadi kata *kasusastraan*. Kata *sastra* memiliki arti “pelajaran”, “kepandaian” mendapat awalan “*su-*” yang memiliki arti “baik”, “bagus”, dan imbuhan gabungan “*ka-an*” yang mencirikan keberadaan. Oleh sebab itu, kata *kasusastraan* memiliki arti keberadaan pelajaran atau kepandaian yang bagus dan bermanfaat (Disbud, 2007:4). *Tembang* merupakan suatu karya yang diikat oleh beberapa aturan, dan merupakan paduan suara *rinangga* yang menghasilkan *wirama* (Gautama, 2007:49). *Tembang* di Bali dibagi menjadi empat jenis, yaitu : *sekar rare*, *sekar alit*, *sekar madia*, dan *sekar agung* (Disbud, 2007:7). Salah satu kemampuan yang diharapkan dikuasai dalam pelajaran bahasa Bali adalah kemampuan menulis. Menulis dalam bahasa Bali dapat dilakukan dengan

menggunakan dua huruf, yaitu huruf latin dan aksara Bali. Artinya siswa dalam belajar bahasa Bali diharapkan memiliki keterampilan dalam menulis menggunakan huruf latin dan aksara Bali (Suwija, 2014:7). Membahas mengenai menulis menggunakan aksara Bali, ada baiknya memahami aturan ketika menulis aksara Bali. Aturan-aturan dalam menulis aksara Bali sudah ada sejak dulu diawali dengan pasang aksara purwadresta yang menggunakan aksara wresastra dan aksara *swalalita*, *rangkepan* aksara *winjana* berdasarkan artikulasi, sesuai dengan *pasang pageh*, dan mengikuti aturan *jajar sambung* (Suwija, 2014:7). Kemudian aturan mengenai penulisan menggunakan aksara Bali semakin berkembang hingga Dinas Kebudayaan Provinsi Bali mengeluarkan pedoman pasang aksara Bali. Pedoman pasang aksara Bali ini selain mengikuti ejaan purwadresta, juga ditambah dengan aturan penulisan unsur serapan dan singkatan modern menggunakan aksara Bali (Suwija, 2014:8).

METODE

Metode penelitian ini membahas tentang prosedur yang ditempuh dalam penyelenggaraan penelitian. Prosedur penelitian ini mengacu pada langkah-langkah pokok yang ditempuh oleh peneliti. Dalam penelitian ini akan dibahas : (1) *setting* penelitian, (2) prosedur siklus penelitian, (3) metode pengumpulan data dan instrumen, (4) metode analisis data dan kriteria keberhasilan. *Setting* penelitian merupakan tempat melaksanakan penelitian, mata pelajaran, dan tingkah laku siswa ketika belajar (Arikunto, 2017:245). Berdasarkan hal tersebut, di bawah ini akan di jelaskan mengenai *setting* penelitian ini. Penelitian tindakan kelas akan dilaksanakan menggunakan siklus. Mata pelajaran yang akan diberikan kepada siswa yaitu pelajaran bahasa Bali dengan materi menulis *pupuh durma* beraksara Bali menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp.

Subjek penelitian yaitu siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata Tahun Ajaran 2020/2021 yang berjumlah 31 siswa, 23 laki-laki, dan 8 perempuan. Pada intinya siswa yang dijadikan data dalam penelitian berada dalam satu kelas saja, karena berdasarkan observasi yang dilaksanakan oleh peneliti didapatkan hasil bahwa siswa dalam kelas tersebut memiliki hasil belajar dan minat belajar yang rendah. Objek dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu objek yang menunjukkan proses dan objek yang menunjukkan produk. Objek yang menunjukkan proses yaitu pengajaran menulis *pupuh durma* menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp, dan objek yang menunjukkan produk yaitu keterampilan siswa menulis *pupuh durma* beraksara Bali dan respon siswa setelah kegiatan belajar mengajar berlangsung. Selanjutnya yaitu prosedur siklus penelitian. Menurut Arikunto (2013:137), dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas terdapat berbagai model yang dapat digunakan, namun yang paling umum yaitu model penelitian yang dijelaskan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Model penelitian Kemmis dan Mc. Taggart juga digunakan dalam penelitian ini. Model penelitian tindakan kelas tersebut berisikan empat langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian, yaitu : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian ini yaitu : (1) data mengenai tata cara menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dikumpulkan menggunakan teknik observasi dengan instrumen lembar observasi, (2) data mengenai keterampilan siswa menulis *pupuh durma* dikumpulkan melalui tes dengan instrumen tes, (3) data pendapat siswa mengenai kegiatan pembelajaran menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dikumpulkan melalui penyebaran kuesioner dengan instrumen kuesioner/angket. Selanjutnya yaitu teknik *analisis* data. Menganalisis data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data pada rumusan masalah petamama yaitu tata cara menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dalam pelajaran menulis *pupuh durma* dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2018:335) terdapat tiga tahapan yang harus dilakukan ketika melaksanakan analisis data kualitatif, yaitu : reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data pada rumusan masalah kedua yaitu keterampilan siswa dalam menulis *pupuh durma* menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan menentukan ketuntasan belajar individu, nilai rata-rata kelas, dan presentase ketuntasan belajar. Siswa dinyatakan tuntas dalam pembelajaran jika mendapatkan nilai KKM yaitu 70,

dan proses pembelajaran dinyatakan berhasil jika minimal presentase ketuntasan belajar 75%. Data pada rumusan masalah ketiga yaitu pendapat siswa mengenai pembelajaran menulis *pupuh durma* menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dianalisis dengan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif, artinya setelah data disajikan dalam bentuk angka-angka selanjutnya akan disajikan dalam bentuk kalimat sehingga didapatkan kesimpulan yang benar mengenai pendapat siswa. Penelitian ini juga dinyatakan berhasil jika 60% siswa memberikan pendapat yang baik terhadap proses pembelajaran ini. Keberhasilan penelitian dapat dilihat dari hasil tes siswa menulis *pupuh durma* menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dan hasil pendapat siswa mengenai kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Siswa dinyatakan tuntas jika nilai tes yang didapat oleh siswa minimal sesuai dengan KKM yaitu 70, dan dilihat dari presentase ketuntasan belajar dapat dinyatakan tuntas jika 75% siswa di kelas mendapatkan nilai minimal 70. Selain itu, penelitian juga dinyatakan berhasil jika 60% siswa memberikan pendapat yang baik mengenai kegiatan pembelajaran menulis *pupuh durma* menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Di sini akan dijelaskan tentang hasil dan pembahasan dalam melaksanakan penelitian mengenai rumusan masalah yang telah dikemukakan, yaitu : 1) Tata cara menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp untuk meningkatkan keterampilan menulis *pupuh durma* siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata, 2) Keterampilan siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata setelah menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dalam pelajaran menulis *pupuh durma*, 3) Pendapat siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata tentang aplikasi keyman pada WhatsApp dalam pelajaran menulis *pupuh durma*. Untuk mengetahui bagaimana tata cara menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp untuk meningkatkan keterampilan menulis *pupuh durma* siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata, maka digunakan metode observasi mengenai langkah-langkah pembelajaran yang telah dilaksanakan. Menurut Prasetyo dan Zulela (2021:145) pembelajaran menggunakan aplikasi WhatsApp dapat dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu tahap menyampaikan, berkomunikasi, dan mengumpulkan. Dalam penelitian ini juga dilaksanakan tahapan tersebut, mulai dari menyampaikan materi *pupuh durma* dan aplikasi keyman, berkomunikasi dalam artian melaksanakan diskusi mengenai cara penggunaan aplikasi keyman, dan pengumpulan tugas. Untuk lebih rinci, akan dijelaskan hasil observasi mengenai langkah-langkah pembelajaran menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp untuk meningkatkan keterampilan menulis *pupuh durma* siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata, yang telah dilaksanakan selama dua siklus.

Siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada hari Rabu, 24 Maret 2021 pukul 08.20 hingga 09.40. Proses pembelajaran dilaksanakan di WhatsApp. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, instrumen yang digunakan ketika mengajar seperti rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), video pembelajaran, power point mengenai materi *pupuh durma* dan tata cara menggunakan aplikasi keyman, lembar observasi guru, dan lembar observasi siswa sudah dipersiapkan oleh peneliti. Pada pertemuan I semua siswa dapat mengikuti pelajaran. Kegiatan pembelajaran diawali oleh guru dengan mengucapkan *pangajali* umat, kemudian dilanjutkan dengan mengirim *link* google formulir untuk siswa mengisi absen. Setelah itu guru memberika apersepsi, menjelaskan KD materi pembelajaran, tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh siswa, dan memberikan informasi bahwa hari ini akan dilaksanakan pembelajaran menulis *pupuh durma* beraksara Bali menggunakan bantuan aplikasi keyman pada WhatsApp. Pada kegiatan inti guru membagikan *power point* materi *pupuh durma* kepada siswa, membagikan *link* video tata cara mengunduh aplikasi keyman, dan tata cara menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp. Setelah itu, guru meminta siswa untuk menyimak materi yang diberikan dan mengunduh aplikasi keyman pada *handphone* masing-masing. Guru juga meminta siswa untuk membuat *pupuh durma* beraksara Bali ditulis menggunakan aplikasi keyman kemudian kirim di WhatsApp. Selain itu, Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi jika ada materi yang belum dipahami.

Pada siklus I ini diskusi berjalan dengan baik, terdapat dua siswa yang bertanya. Pertanyaan pertama mengenai cara menulis kata “*sakancan*” menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp, dan pertanyaan kedua mengenai cara menulis tanda “*carik kalih*”. Pertanyaan tersebut dijawab oleh guru dengan cara melakukan rekam layar ketika memberikan contoh penulisan kata “*sakancan*” dan menulis tanda “*carik kalih*”. Setelah mendapatkan penjelasan, siswa menjadi lebih paham dan melanjutkan kembali mengerjakan tugas menulis *pupuh durma*. Setelah selesai menulis *pupuh durma*, masing-masing siswa mengirim hasil latihannya di grup WhatsApp. Pada akhir pembelajaran, guru menyimpulkan pembelajaran dan mengevaluasi latihan yang dikerjakan oleh siswa. Guru memberikan informasi kepada siswa bahwa siswa masih keliru menulis huruf “h” dengan “a”, dan “*taleng*” dengan “*pepet*”. Setelah memberikan evaluasi guru meminta agar siswa di rumah belajar lebih giat lagi menulis *pupuh durma* menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp, karena untuk pertemuan selanjutnya akan dilaksanakan tes. Setelah menyampaikan informasi tersebut, guru mengakhiri kegiatan belajar mengajar dengan mengucapkan *paramasantih*.

Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin, 29 Maret 2021 jam 14.00 hingga 15.20. Runtutan kegiatan pembelajaran sama dengan pertemuan I, pada saat itu guru memberikan tes kepada siswa agar membuat *pupuh durma* beraksara Bali ditulis menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp. Siswa yang sudah selesai menulis *pupuh durma* mengirim hasil latihannya pada WhatsApp. Setelah semua mengirim latihan, pada akhir pembelajaran guru mengevaluasi siswa, menyimpulkan pembelajaran dan menutup kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan *paramasantih*. Siklus II dilaksanakan satu kali pertemuan. Pertemuan tersebut dilaksanakan pada hari Selasa, 6 April 2021 jam 15.00 hingga 16.20. Pada siklus II ini terdapat perubahan tata cara guru mengajar, sebagai solusi untuk memecahkan permasalahan-permasalahan yang terdapat pada Siklus 1. Adapun perubahan tata cara guru mengajar yaitu guru membuat video ketika menjelaskan materi *pupuh durma*. Pada video tersebut guru menekankan kembali mengenai padalingsa *pupuh durma*. Selain itu, untuk menambah pemahaman siswa mengenai penggunaan aplikasi keyman pada WhatsApp, guru membuat video menulis aksara Bali menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp yang berisi berbagai contoh tulisan atau ketikan. Video-video pembelajaran tersebut dikirim kepada siswa melalui grup WhatsApp, dan guru meminta agar siswa menyimak video tersebut.

Setelah menyimak video pembelajaran, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi jika terdapat materi pelajaran yang belum dipahami. Kemudian guru memberikan tes kepada siswa, yaitu masing-masing siswa membuat *pupuh durma* beraksara Bali ditulis menggunakan aplikasi keyman dan dikirim pada WhatsApp, guru juga menginformasikan kepada siswa aspek yang akan dinilai dari tes tersebut. Setelah selesai mengikuti tes, siswa diberikan kuesioner melalui google formulir untuk mengetahui pendapat siswa mengenai proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Pada akhir pembelajaran, guru mengevaluasi siswa, menyimpulkan pembelajaran, dan mengucapkan *paramasantih*. Untuk mengetahui bagaimana keterampilan siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata setelah menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dalam pelajaran menulis *pupuh durma*, maka dilaksanakan tes. Sebelum melaksanakan pembelajaran dan tes pada siklus I, peneliti mendapatkan nilai keterampilan awal siswa menulis *pupuh durma* beraksara Bali dari guru bahasa Bali sebelum menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp. Adapun hasil yang didapat yaitu dari 31 siswa hanya 10 siswa (32,26%) yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM, dan 21 siswa (67,74%) dinyatakan belum tuntas karena nilai yang didapatkan belum mencapai KKM. Berdasarkan data tersebut, peneliti menyimpulkan nilai yang diperoleh siswa dan presentase ketuntasan belajar belum sesuai dengan kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh sekolah.

Setelah dilaksanakan pailehan I, hasil tes siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata dalam menulis *pupuh durma* berada pada kategori lebih dari cukup. Rata-rata nilai tes siswa pada siklus I yaitu 72,35. Siswa yang mendapat nilai 85-94 dengan kategori sangat baik sebanyak 1 orang atau (3,23%). Siswa yang mendapat nilai 75-84 dengan kategori baik sebanyak 11 orang atau (35,48%). Siswa yang mendapat nilai 65-74 dengan kategori lebih dari cukup sebanyak 16 orang (51,61%), dan siswa yang mendapat nilai 55-64 dengan kategori cukup

sebanyak 3 orang (9,68%). Dari 31 siswa terdapat 17 siswa (54,84%) yang mendapatkan nilai sesuai dengan KKM, dan 14 siswa (45,16%) belum mendapatkan nilai sesuai dengan KKM. Kekurangan dari 14 siswa tersebut yaitu masih keliru membedakan antara aksara “a” dan “h” pada keyman, dan sering lupa menekan “spasi” pada saat menulis *pupuh durma* beraksara Bali menggunakan keyman pada WhatsApp. Jika dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus I, nilai yang didapat belum sesuai dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah dan presentase ketuntasan belajar juga belum mencapai kriteria keberhasilan yang ditetapkan oleh sekolah. Hal tersebut menyebabkan peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II. Permasalahan-permasalahan yang ditemukan pada siklus I akan diperbaiki pada siklus II.

Hasil tes siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata dalam menulis *pupuh durma* pada siklus II berada pada kategori baik. Rata-rata nilai tes siswa pada siklus II yaitu 77,39. Siswa yang mendapat nilai 85-94 dengan kategori sangat baik sebanyak 3 orang atau (9,68%). Siswa yang mendapat nilai 75-84 dengan kategori baik sebanyak 17 orang atau (54,84%). Siswa yang mendapat nilai 65-74 dengan kategori lebih dari cukup sebanyak 11 orang (35,48%). Pada siklus II ini permasalahan yang terdapat pada siklus satu sudah dapat diatasi, sehingga semua nilai tes siswa sesuai dengan KKM di sekolah. Jika dilihat dari hasil belajar siswa pada siklus II, nilai yang didapat oleh siswa sesuai dengan KKM yang ditetapkan oleh sekolah, 100% siswa dalam kelas tersebut sudah mendapatkan nilai sesuai dengan KKM. Selain itu, pendapat siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata mengenai penggunaan aplikasi keyman pada WhatsApp dalam pembelajaran menulis *pupuh durma* sangat baik. Dalam penelitian ini terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata dalam menulis *pupuh durma* sebelum menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dengan sesudah menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp. Rata-rata skor siswa sebelum menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp 67,23. Setelah dilaksanakan siklus I, rata-rata skor siswa meningkat sebanyak 5,12 sehingga menjadi 72,35 dengan kategori lebih dari cukup. Pada siklus II skor rata-rata siswa meningkat sebanyak 5,04 dari siklus I, sehingga menjadi 77,39 dengan kategori baik. Selain itu, presentase ketuntasan belajar juga meningkat. Presentase ketuntasan belajar siswa sebelum menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp 32,26 %. Setelah dilaksanakan siklus I, presentase ketuntasan belajar siswa menjadi 54,84%. Pada siklus II presentase ketuntasan belajar siswa menjadi 100%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dapat meningkatkan keterampilan menulis *pupuh durma* siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata.

Untuk mengetahui pendapat siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata tentang aplikasi keyman pada WhatsApp dalam pelajaran menulis *pupuh durma*, maka dilaksanakan pengisian kuesioner. Pada akhir pembelajaran semua siswa mengisi kuesioner yang sudah disebarikan oleh guru melalui link google formulir. Hasil rata-rata pendapat siswa pada siklus II yaitu 8,87 dengan kategori baik. Dari 31 siswa, 28 siswa memberikan pendapat sangat baik, 3 siswa memberikan pendapat baik. Mengenai aplikasi keyman pada WhatsApp yang digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis *pupuh durma* siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata sudah diuji menggunakan uji hipotesis dan mendapatkan hasil baik berdasarkan data yang didapat. Pengujian hipotesis ini menggunakan uji *independent sampel* t-tes. Hipotesis yang diuji yaitu hipotesis kedua. Hipotesis yang diajukan yaitu : (1) $H_0 : \mu_1 = \mu_2$: “tidak terdapat pengaruh yang baik dan signifikan ketika menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp untuk meningkatkan keterampilan menulis *pupuh durma* siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata”. (2) $H_1 : \mu_1 \neq \mu_2$: “terdapat pengaruh yang baik dan signifikan ketika menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp untuk meningkatkan keterampilan menulis *pupuh durma* siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata”. Dasar pengambilan keputusan dalam uji independent sampel t-tes yaitu a) jika nilai *signifikansi* (2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. b) jika nilai *signifikansi* (2-tailed) > 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Dalam penelitian ini, uji hipotesis independent sampel t-tes yang dilakukan dengan menggunakan program SPSS 26 dihasilkan nilai *signifikansi* (2-tailed) 0,000. Oleh sebab itu nilai *signifikansi* (2-tailed) data hasil tes menulis *pupuh durma* menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata < 0,05. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima, artinya “terdapat pengaruh yang baik dan signifikan ketika menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp untuk meningkatkan

keterampilan siswa menulis *pupuh durma* siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata”. Hasil penelitian ini diperkuat oleh Putra, dkk (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android memiliki pengaruh positif, dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Tata cara pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran menulis *pupuh durma* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis *pupuh durma*. Materi *pupuh durma* yang dijelaskan melalui video pembelajaran dan bantuan aplikasi keyman pada WhatsApp dapat membuat siswa lebih terampil dalam menulis *pupuh durma* beraksara Bali pada masa pandemi ini. Tata cara pembelajaran ketika menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dalam pelajaran menulis *pupuh durma* yaitu diawali dengan guru mengucapkan “*Om Swastyastu*” dan membagikan *link* google formulir untuk mengisi daftar hadir siswa. Kemudian guru memberikan waktu kepada siswa untuk mempersiapkan diri sebelum mengikuti pembelajaran. Setelah semua siswa siap mengikuti pelajaran, guru memulai pelajaran dengan memberikan apersepsi mengenai pelajaran *pupuh durma*, menginformasikan KD dan tujuan pembelajaran yang akan di capai. Kemudian guru memberikan informasi mengenai perencanaan menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp pada saat menulis *pupuh durma* menggunakan aksara Bali. Setelah memberikan informasi, guru mengirim materi *pupuh durma*, tata cara download aplikasi keyman, dan tata cara menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp. Setelah guru mengirim materi, siswa menyimak materi yang diberikan dan melaksanakan diskusi jika ada materi pembelajaran yang belum dipahami. Setelah semua siswa paham, guru memberikan latihan kepada siswa agar membuat *pupuh durma* kemudian ditulis menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp. Ketika memberikan latihan, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berdiskusi jika ada yang belum dipahami. Setelah siswa selesai mengerjakan latihan, hasil tersebut dikirim pada grup WhatsApp. Kemudian guru menyimpulkan pembelajaran, mengevaluasi siswa, memberikan kuesioner untuk mengetahui pendapat siswa mengenai proses pembelajaran yang telah berlangsung. Pada akhir pembelajaran guru menutup proses pembelajaran dengan mengucapkan *paramasantih*.

Menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dapat meningkatkan keterampilan menulis *pupuh durma* siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata pada masa pandemi ini. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa sebelum menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp 67,23. Setelah dilaksanakan siklus I, rata-rata skor siswa meningkat sebanyak 5,12 sehingga menjadi 72,35 dengan kategori lebih dari cukup. Pada siklus II skor rata-rata siswa meningkat sebanyak 5,04 dari siklus I, sehingga menjadi 77,39 dengan kategori baik. Pembelajaran pada siklus II dinyatakan berhasil, karena sudah dapat meningkatkan keterampilan menulis *pupuh durma* siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata. Hasil tersebut sudah mencapai kriteria keberhasilan yaitu nilai yang didapatkan oleh siswa paling sedikit 70 dan ada siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70. Selain itu, presentase ketuntasan belajar siswa juga meningkat. Sebelum menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp presentase ketuntasan belajar siswa yaitu 32,26% (10 siswa tuntas). Setelah melaksanakan siklus I, presentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 54,84% (17 siswa tuntas). Pada siklus II presentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 100% (31 siswa tuntas).

Keberhasilan penggunaan aplikasi keyman pada WhatsApp untuk meningkatkan keterampilan siswa menulis *pupuh durma* sudah diuji menggunakan teori statistik, yaitu uji t tidak *berkelorasi* (*independent sampel t test*). Berdasarkan hasil uji *independent sampel t test* menggunakan program SPSS 26 didapatkan hasil signifikansi (2-tailed) dalam uji-t yaitu 0,000. Berdasarkan hasil tersebut nilai signifikansi (2-tailed) data hasil uji nilai keterampilan siswa menulis *pupuh durma* menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp $< 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan “terdapat pengaruh yang baik dan signifikan ketika menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp untuk meningkatkan keterampilan menulis *pupuh durma* siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata”.

Menggunakan aplikasi keyman pada WhatsApp dalam pembelajaran menulis *pupuh durma* beraksara Bali pada masa pandemi ini mendapatkan respon yang baik dari siswa kelas XI IIS 1 SMA Surya Wisata. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil kuesioner yang telah diisi oleh siswa. Pada siklus II kuesioner yang diisi oleh siswa mendapatkan hasil rata-rata yaitu 8,87 dengan kategori baik. Dari 31 siswa, 28 siswa (90,31%) memberikan pendapat sangat baik, 3 siswa (9,68%) memberikan pendapat baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian yang berjudul “Aplikasi Keyman Pada WhatsApp Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Menulis *Pupuh Durma*” berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

- Anurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta
- Arikunto, Suharsini, dkk. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta:PT. Bumi Aksara
- , 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktik*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Asmuni. 2020. “Problematisasi Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19 dan Solusi Pemecahannya”. *Jurnal Pedagogy*. Volume 7. Nomor 4
- Dinas Kebudayaan Provinsi Bali. 2007. *Kasusastraan Bali*. Denpasar
- Fauziah, Nur. 2021. “Pemanfaatan Akses Aplikasi Belajar Pada Proses Pembelajaran di Indonesia di Masa Pandemi Covid-19”. *Asatiza : Jurnal Pendidikan*. Volume 2. Nomor 1
- Gautama, Wayan Buha. 2007. *Panuntun Pelajaran Gending Bali*. Denpasar : CV. Kayumas Agung
- Husamah. 2014. *Pembelajaran Bauran (Blended Learning) Terampil Memadukan Keunggulan Pembelajaran Face-To-Face, E-Learning Offline, E-Learning Online dan Mobile Learning*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Jannah, Rodhatul. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin : Antasari Press
- Keyman. Kaambil saking : <https://keyman.com/about/> (diakses Senin, 14 Desember 2020)
- Koyan, Wayan. 2012. *Statistik Pendidikan Teknik Analisis Data Kuantitatif*. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha Press
- Meidawati, dkk. 2019. “Pengaruh *Daring Learning* terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”. *Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Enterpreneurship VI Tahun 2019*. ISBN : 978-602-99975-3-8
- Nuriyanti, Rofikha, Jamaluddin. 2020. “Implementasi Media Pembelajaran Daring Berbasis Android Dalam meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi”. *Jurnal Pedagogy*. Volume 7. Nomor 1
- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta : Sibuku Media
- Pohan, Albert Efendi. 2020. *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. Batam : CV Sarnu Untung
- Prasetyo, Teguh, Zulela. 2021. “Proses Pembelajaran Daring Guru Menggunakan Aplikasi WhatsApp Selama Pandemi Covid-19”. *Jurnal Elementaria Edukasia*. Volume 4. Nomor 1
- Putra, Rizki Suhendar, dkk. 2017. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Siswa”. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Volume 11. Nomor 2
- Suandi, I Nengah, Wisnu. 2015. *Kamus Serapan Dalam Bahasa Bali*. Denpasar : Cakra Press
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta Bandung
- Suwija, I Nyoman. 2014. *Pasang Aksara Bali*. Denpasar: Pelawa Sari
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 ngenenin indik Sistem Pendidikan Nasional
- WhatsApp Messenger. Kaambil saking : <https://www.whatsapp.com/> (diakses Rabu, 27 Januari 2021, pukul 17.08)