



KALANGWAN

JURNAL PENDIDIKAN AGAMA, BAHASA DAN SASTRA

Vol. XIII No.1 Bulan Maret Tahun 2023

p-ISSN : [1979-634X](#)

e-ISSN : 2686-0252

<http://ojs.uhnsugriwa.ac.id/index.php/kalangwan/index>

**PENGUNAAN APLIKASI KEYMAN PADA SMARTPHONE
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS AKSARA BALI
DI KELAS X SMA NEGERI 3 AMLAPURA**

Oleh

I Wayan Adi Upadana¹, Ni Komang Aryani²

SMA Negeri 3 Amlapura¹, STKIP Agama Hindu Amlapura²

adiupadana4@gmail.com¹, aryani89.wibawa@gmail.com²

Diterima 27 Januari 2023, Direvisi 01 April 2023, Diterbitkan 02 April 2023

Abstract

Balinese language learning cannot be separated from the existence of Balinese language, literature and script. Learning Balinese script in schools must be applied as interestingly as possible. Writing Balinese script in general can use paper, palm and computer/smartphone media. Especially for Balinese writing material, the learning process must be packaged as interesting as possible. This is done to motivate students to learn to recognize and understand the use of Balinese Script. In this case, writing Balinese Script can be done on a Smartphone using the keyman application. This application is quite easy to use by students at SMA Negeri 3 Amlapura. The use of this application aims to facilitate the learning process of digitizing Balinese characters because in the process everything can be accessed through a Smartphone. The results of the application of the keyman application in learning Balinese script, students responded positively. Students began to understand the development of digitization of the Balinese script. The positive impact obtained is that they are happy to use the application. By using this keyman application, students are easier to learn and apply it in everyday life.

Keywords: Keyman Application, Balinese Language Learning.

BAB I PENDAHULUAN

Bahasa Bali pada hakekatnya membahas tentang tiga aspek yaitu Bahasa, Sastra dan Aksara Bali. Pada aspek bahasa misalnya berisi tentang materi kebahasaan seperti pidarta, sembrama wacana, dharma wacana dan anggah ungguhing basa Bali. Aspek sastra memaparkan tentang berbagai jenis kasusastraan Bali yang tertuang dalam berbagai bentuk karya sastra. Aspek aksara memaparkan tentang materi Aksara Bali yang didalamnya berisi ranah menulis. Pada perkembangannya Aksara Bali, juga dikenal sebagai Hanacaraka, yang merupakan salah satu aksara tradisional Indonesia yang berkembang di Pulau Bali. Aksara ini terutama digunakan untuk menulis bahasa Bali, Sanskerta, dan Kawi. Aksara Bali merupakan turunan dari aksara Brahmi India melalui perantara aksara Kawi dan berkerabat dekat dengan aksara

Jawa. Aksara Bali aktif digunakan dalam sastra maupun tulisan sehari-hari masyarakat Bali sejak pertengahan abad ke-15 hingga kini dan masih diajarkan di Bali sebagai bagian dari muatan lokal.

Aksara Bali merupakan salah satu huruf tradisional yang berkembang di Pulau Bali, dan aksara Bali sering digunakan karena digunakan menulis basa Bali dan bahasa Sansekerta (Suwija, 2015:10). Karena itu pembelajaran bahasa Bali masuk ke dalam ranah pembelajaran muatan lokal. Pembelajaran Aksara Bali itu sendiri diberikan mulai dari SD kelas 3 sampai ke jenjang SMA/SMK. Tingkatan pemahaman materi Aksara Bali inipun berjenjang sesuai tingkat sekolahnya. Khususnya pada aspek menulis Aksara Bali dapat dilakukan diberbagai jenis media, misalnya pada kertas, lontar dan media elektronik seperti komputer dan HP. Aksara Bali memiliki keunikan tersendiri dalam komponen pembelajarannya, karena dalam mata pelajaran kebahasaannya memiliki komponen yang lengkap berbeda halnya dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia yang aspek Aksaranya tidak ada. Dalam mempelajari Aksara Bali diperlukan ketekunan serta latihan yang intensif untuk memahaminya. Penghafalan berbagai bentuk Aksara Bali perlu dilakukan agar mampu dalam menulis dan membaca.

Perkembangan jaman dewasa ini sangatlah pesat. Berbagai jenis trobosan dalam mengenalkan serta mengajarkan Aksara Bali sudah banyak muncul pada aplikasi-aplikasi digital tentang Aksara Bali. Misalnya aplikasi Bali Simbar untuk menulis Aksara Bali pada komputer. Selain itu banyak juga sudah muncul aplikasi menulis Aksara Bali pada Gadget yang dapat ditemukan pada HP android maupun IOS. Membuat berbagai alternatif berupa media pembelajaran terkait Aksara Bali merupakan sebuah gagasan yang bagus untuk mempermudah generasi muda para peserta didik dalam mempelajarinya.

Pada hakekatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi digital dalam era globalisasi dunia saat ini pada masyarakat Bali merupakan perpaduan antara kearifan lokal yang ada di Bali. Perkembangan teknologi digital yang mengglobal tidak boleh mematikan/menenggelamkan kebudayaan dan kearifan lokal Bali yang sangat kaya dan unik seperti Aksara Bali, melainkan justru dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk melestarikan Aksara Bali melalui teknologi digital yang digemari oleh para generasi muda melenial guna memajukan kebudayaan dan kearifan lokal Bali.

Praktik pendidikan di era digital membutuhkan inovasi dan kreasi yang berkesinambungan sehingga guru maupun peserta didik tidak mudah mengalami kejenuhan dan kebosanan. Di era revolusi industri 4.0 ini, sektor pendidikan khususnya di Indonesia setidaknya lebih banyak harus memanfaatkan teknologi (Simarmata et al., 2020). Proses pembelajaran saat ini telah mengikuti perkembangan jaman yang ada. Penggunaan *Smartphone* menjadi alternatif dalam melaksanakan proses pembelajaran, apalagi penggunaannya sangatlah mudah. Pembelajaran Bahasa Bali khususnya Aksara Bali salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Keyman yang dipadukan dengan font Aksara Bali yang ada didalamnya.

Penggunaan aplikasi ini menjadi salah satu cara agar pembelajaran materi Aksara Bali lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Aplikasi ini mudah untuk di akses oleh pengguna android maupun IOS, jadi dalam pembelajaran dapat dilakukan. Penulis menerapkan pembelajaran pada materi Aksara Bali ini di SMA Negeri 3 Amlapura. Respon positif oleh peserta didik sangat antusias karena pembelajaran yang dilaksanakan ada dalam genggamannya. Pembelajaran ini dapat menunjang khasanah kearifan lokal Bali yang menjadikan ikon Bahasa, Sastra dan Aksara Bali sebagai dasar dalam membangun Bali, untuk mewujudkan masyarakat Bali yang memiliki karakter serta berakhlak mulia.

BAB II METODE

Metode penelitian merupakan uraian mengenai prosedur yang ditempuh dalam penyelenggaraan penelitian. Prosedur ini mengacu pada langkah-langkah pokok yang ditempuh oleh peneliti dalam rangka menjawab permasalahan yang telah dikemukakan (Wendra, 2008: 31). Metode berfungsi untuk menyederhanakan masalah sehingga mudah untuk dipecahkan dan dipahami. Penelitian ini merupakan penelitian & pengembangan (Research & Development). Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2012: 407).

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif karena pada penjabarannya menggunakan deskripsi bukan berupa perhitungan angka-angka. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubahnya menjadi entitas-entitas kuantitatif (Mulyana, 2003: 150). Dalam sebuah proses penelitian kualitatif hal-hal yang bersifat perspektif, subjek lebih ditonjolkan dan dimanfaatkan oleh peneliti sebagai pemandu, agar proses penelitian sesuai dengan fakta yang ditemui di lapangan ketika melakukan penelitian.

Metode pengumpulan data dilakukan melalui proses observasi, diskusi dan studi dokumentasi. Proses pengamatan dilakukan sebelum kegiatan dilakukan untuk melihat situasi pembelajaran penulisan aksara Bali berbasis digital. Data kemudian dianalisis menggunakan model Miles Huberman, model Miles dan Huberman menggunakan tiga tahapan kegiatan yaitu reduksi data dimana data diproses melalui pemilahan data, penyajian data yaitu proses mempolakan data pada konsep-konsep yang berhubungan dengan permasalahan dan verifikasi data yaitu menarik kesimpulan dan menginterpretasi data (Sugiyono, 2020).

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan jenis teori belajar. Teori pembelajaran harus mampu menghubungkan antara hal yang ada sekarang dengan bagaimana menghasilkan hal tersebut. Teori belajar menjelaskan dengan pasti apa yang terjadi, namun teori pembelajaran hanya membimbing apa yang harus dilakukan untuk menghasilkan hal tersebut (Pengembang, 2015: 53-54). Teori belajar yang digunakan dalam hal ini adalah teori belajar kognitif karena menekankan pada bahwasannya belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam akal pikiran manusia. Pada intinya belajar adalah suatu proses usaha yang melibatkan aktivitas mental yang terjadi dalam diri manusia sebagai akibat dari proses interaksi aktif dengan lingkungannya untuk memperoleh suatu perubahan dalam bentuk pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, ketrampilan dan nilai sikap yang bersifat relatif dan berbekas (Given, 2014: 188).

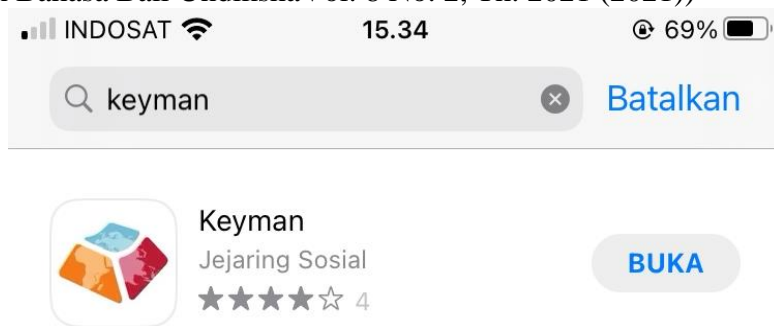
Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti setatus sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

BAB III PEMBAHASAN

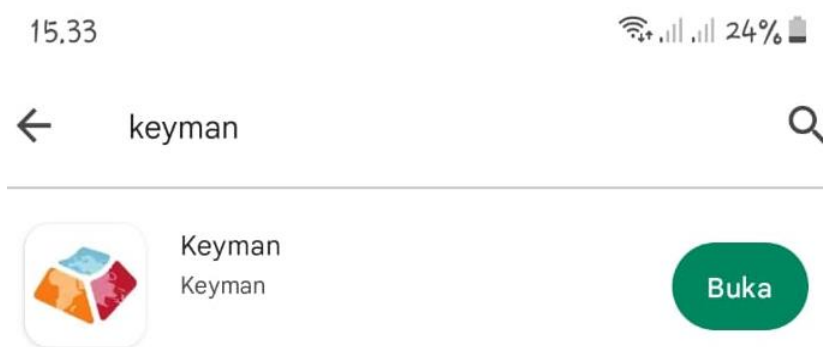
3.1 Aplikasi Keyman di *Smartphone*

Aplikasi keyman merupakan aplikasi berupa keyboard yang dapat digunakan menulis lebih dari 1.700 bahasa, juga dapat digunakan untuk menulis aksara Bali. Aplikasi tersebut dibuat oleh Summer Institute of Linguistics (SIL). Kelebihan dari aplikasi keyman yaitu dapat digunakan pada windows, macOS, iOS, android, linux, web, dan keyman juga dapat digunakan untuk mengetik pada aplikasi media sosial. Keyman sudah ada sejak tahun 1993 yang digunakan untuk mengetik laos di windows, namun sekarang aplikasi keyman sudah tersedia di

windows, macOS, iOS, android, linux, lan web. Selain itu, aplikasi keyman juga dapat digunakan untuk mengetik aksara Bali pada beberapa aplikasi lainnya. (Ni Md Leli Andriani; Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha Vol. 8 No. 2, Th. 2021 (2021))



Gambar 1. Aplikasi Keyman pada *Smartphone* Iphone



Gambar 2. Aplikasi Keyman pada *Smartphone* Android

Aplikasi keyman khusus dalam penulisan digital aksara Bali diperkenalkan oleh Bapak I Made Suatjana pada aplikasi Bali Simbar Dwijendra. Aplikasi ini mulanya digunakan untuk menulis aksara Bali pada komputer ataupun laptop yang dikombinasikan dengan menggunakan aplikasi microsoft word. Seiring dengan perkembangan jaman serta diikuti oleh perkembangan teknologi aplikasi keyman dalam penggunaannya untuk menulis Aksara Bali dapat digunakan pada *smartphone*. Keberadaan aplikasi ini sangat berperan dalam pelestarian kebudayaan khususnya di Bali. Seperti diketahui Bahasa, Sastra dan Aksara Bali merupakan akar dari kebudayaan Bali itu sendiri.

3.2 Pembelajaran Menulis Aksara Bali

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat membuat dunia pendidikan terdorong mengikuti perkembangan. Hal tersebut terbukti dengan pemanfaatan teknologi informasi sebagai media pembelajaran pendamping proses kegiatan belajar dan mengajar di sekolah. Media pembelajaran yang diterapkan di sekolah diharapkan mampu memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif dalam kegiatan belajar (Hikmawan, 2018: 80).

Media pembelajaran elektronik merupakan perangkat penting yang dapat digunakan oleh untuk meningkatkannya motivasi dan pendidikan siswa (Mateo, Rey, & Hernández, 2010). Dalam perkembangannya media pembelajaran elektronik masih sangat jarang digunakan dalam dunia pendidikan sekolah menengah atas, khususnya media pembelajaran elektronik keyman dalam penulisan Aksara Bali berbasis digital.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Sasonohardjo, 2002). Media pembelajaran elektronik memungkinkan siswa untuk mengoperasikan pembelajaran mereka sendiri sesuai dengan kemampuan mandiri mereka dengan kewenangan untuk memilih sendiri tempat, waktu, konten serta arah penelitian mereka (Rosli, 2016).

Pembelajaran merupakan kegiatan inti dalam proses pendidikan, karena melalui kegiatan belajar ini diharapkan dapat dicapai tujuan pendidikan dalam bentuk terjadinya perubahan tingkah laku dalam diri peserta didik, juga menjadi harapan semua pihak agar setiap peserta didik mencapai hasil belajar yang sebaik-baiknya sesuai dengan kemampuan masing-masing. Guru yang baik akan berusaha sedapat mungkin agar pembelajarannya berhasil. Salah satu faktor yang dapat membawa keberhasilan itu, adalah adanya perencanaan pembelajaran yang dibuat guru sebelumnya. Melalui perencanaan yang maksimal, seorang guru dapat menentukan strategi apa yang digunakan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran Bahasa Bali pada praktiknya mengikuti proses pembelajaran kebahasaan lainnya. Bahasa Bali juga memiliki aspek kebahasaan seperti membaca, menyimak, berbicara, menulis. Pada aspek menulis, dalam pembelajaran Bahasa Bali berisikan menulis Aksara Bali. Pada proses menulis Aksara Bali ada beberapa media yang dapat dipergunakan. Media kertas, daun lontar, kain, komputer, *smartphone* dan media lainnya. Pada pembelajaran kelas X tingkat SMA diajarkan menulis aksara Bali pada media elektronik seperti komputer dan *smartphone*.

Proses pembelajaran dalam menulis Aksara Bali menggunakan aplikasi keyman di kelas X pada SMA Negeri 3 Amlapura, pertama peserta didik diminta untuk mencari aplikasinya pada playstore bagi yang menggunakan android dan appstore bagi yang menggunakan iphone. Aplikasi ini dipilih karena proses penulisan aksara Balinya dapat dikatakan seperti manual, hal ini terlihat dari pengetikannya kedepan diketik perhuruf.

Setelah aplikasi terpasang pada perangkat selanjutnya adalah memilih bahasa, dilakukan dengan cara menekan icon titik tiga selanjutnya pilih setelan (setting), selanjutnya pilih bahasa yang terpasang, selanjutnya tekan simbol tanda tambah ada pada bagian pojok kanan atas atau pojok kanan bawah, selanjutnya ketikan pada kolom pencarian Aksara Bali, kemudian pilih Aksara Bali terus pilih install keyboard, kemudian pilih berikutnya ada pada bagian atas atau bawah. Selanjutnya pilih pasang atau instal, setelah berhasil akan terlihat seperti berikut:



Gambar 3. Tampilan Keyman yang sudah terpasang font Aksara Bali

Setelah tampilan keyman seperti itu, maka proses penulisan Aksara Bali dapat dilakukan. Sistem penulisan Aksara Balinya seperti menggunakan sistem silabik. Untuk menulis Aksara Ha, Na, Ca, Ra, Da, Ta, Sa, Wa, La, Ma, Ga, Ba, Nga, Pa, Ja, Ya, Nya (Aksara Wreasta) yang ditekan adalah Aksara ᮒ dan ikon lingkaran putus-putus. Setelah ditekan Aksara akan muncul ᮒ? untuk menghilangkan tanda tanya tersebut tekan lingkaran putus-putus, maka tulisan Aksara Balinya menjadi ᮒ, begitu seterusnya.



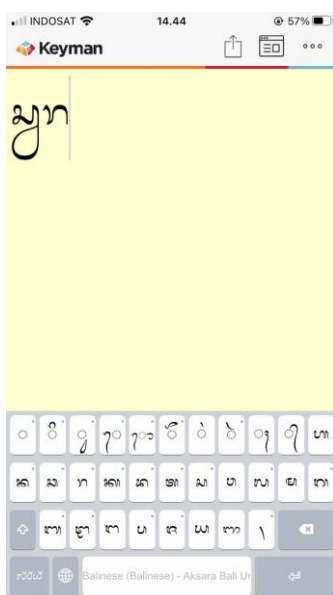
Gambar 4. Tata Cara Pengetikan

Misalnya kalau menulis kata “bapa” pada aplikasi keyman yang ditekan adalah aksara ᮒ kemudian lingkaran yang putus-putus selanjutnya tekan aksara ᮒ kemudian lingkaran yang putus-putus kembali, maka akan menjadi ᮒᮒ.



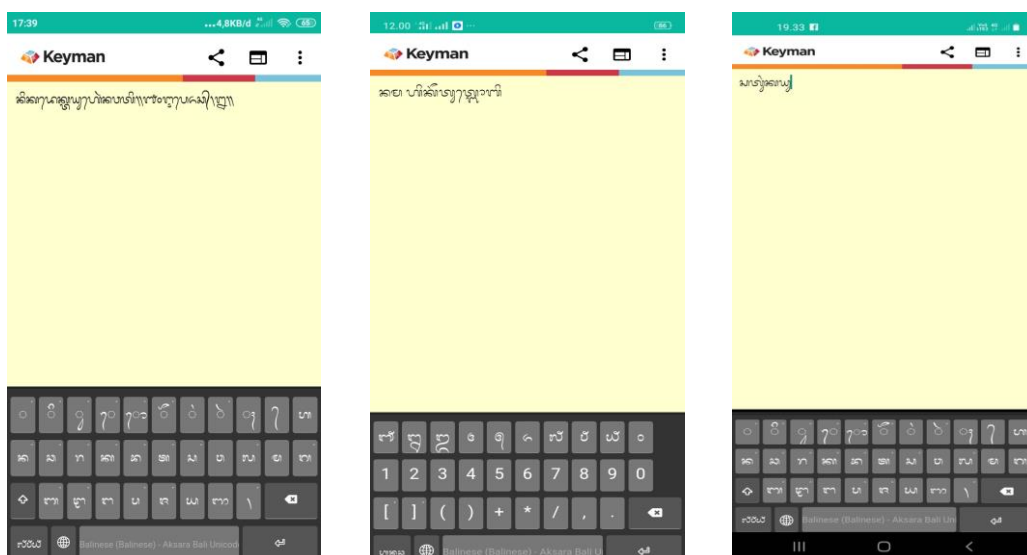
Gambar 5. Menulis sebuah kata menggunakan keyman

Setelah memahami dasar dalam pengetikan Aksara Wreasta dilanjutkan dengan pengetikan menggunakan pengangge Aksara Bali. Penulisan aksara yang menggunakan pengangge Aksara Suara dimulai dengan mengetik Aksara Wreasta baru dilanjutkan dengan pengangge Aksaranya. Misalnya membuat Aksara ᬫᬮᬮᬫᬮ mulanya diketik huruf ᬫ kemudian tekan ulu (ᬫᬫ). Begitu juga berlaku untuk pengangge Aksara Suara lainnya. Proses pengetikan pengangge Aksara Suara tata cara penggunaannya sama dengan penggunaan Aksara Tengenan. Penulisan kata yang menggunakan pengangge Aksara Ardasuara dan membuat gantungannya misalnya menulis kata “suara”, hal pertama diketik adalah aksara ᬭ kemudian dilanjutkan dengan Aksara ᬮ terus tekan aksara ᬮ kemudian diakhiri dengan menekan lingkaran putus-putus ᬫᬫᬫᬫ. Hasilnya akan tampak seperti gambar berikut:



Gambar 6. Penulisan Aksara Bali Menggunakan Pengangge Aksara

Dasar dalam pengetikan Aksara Bali menggunakan aplikasi keyman adalah seperti yang dijelaskan di atas. Selanjutnya dalam pembelajaran murid berkreatifitas untuk membuat kata dan kalimat yang ditulis Aksara Bali menggunakan aplikasi keyman.



Gambar 7. Kreatifitas peserta didik dalam penulisan Aksara Bali pada keyman

Pada pembelajaran Bahasa Bali tentang digitalisasi Aksara Bali menggunakan aplikasi keyman peserta didik sudah mampu menulis kalimat sederhana seperti menulis namanya pada aplikasi. Pembelajaran menggunakan aplikasi keyman ini merupakan adaptasi dari pembelajaran menggunakan Bali Simbar pada komputer. Penulis melihat dengan keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki oleh peserta didik di SMA Negeri 3 Amlapura khususnya kepemilikan komputer pada setiap individu. Dengan memanfaatkan gadget mereka sudah mampu untuk mengaplikasikan bahwa Aksara Bali sudah ada yang berbentuk digital.



Gambar 8. Proses Pembelajaran disertai Kolaborasi Antar Teman

Pengembangan lebih lanjut mengenai pengaplikasian penulisan Aksara Bali pada keyman adalah mencobanya diberbagai media sosial yang ada. Cara menggunakannya yang paling sederhana, pertama mengetik tulisan pada aplikasi keyman kemudian hasil tulisan tersebut diblok seluruhnya kemudian pilih copy, selanjutnya buka aplikasi media sosialnya seperti whatsapp, facebook atau instagram kemudian pilih simbol chat atau komentarnya selanjutnya pilih paste, maka tulisan aksara Bali pada keyman akan terdapat pada media sosial.

3.3 Refleksi Pembelajaran

Refleksi pembelajaran merupakan salah satu kegiatan pembelajaran yang mengharuskan Peserta Didik untuk memberikan umpan balik secara lisan dan tertulis kepada Guru di dalam kelas. Kegiatan refleksi menjadi kegiatan yang dapat meningkatkan kemampuan Peserta Didik untuk mengekspresikan kesan mereka secara konstruktif dan eksploratif dengan menyampaikan kelebihan dan kelemahan selama proses pembelajaran berlangsung. Dari refleksi pembelajaran tersebut, Guru dapat melihat seberapa jauh pencapaian kegiatan pembelajaran dan kemampuan Peserta Didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pelaksanaan refleksi yang diadakan dalam kegiatan ini berupa pemberian kuesioner menggunakan Google Form. Kuesioner adalah teknik pengumpulan informasi yang memungkinkan analisis untuk mempelajari sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik dari beberapa orang utama (responden) dalam suatu organisasi yang mungkin dipengaruhi oleh sistem yang diusulkan atau oleh sistem yang ada. Kuesioner juga dikenal dengan istilah angket. Pengertian angket adalah daftar pertanyaan yang harus diisi atau dijawab oleh responden atau orang untuk mengukurnya.

Untuk analisis jawaban kuesioner, ditetapkan rentang nilai sebesar 85-100 untuk Sangat Baik, 70-84 untuk Baik, 55-69 untuk Cukup Baik, dan <54 untuk Kurang Baik. Masing-masing pertanyaan skornya menggunakan rentang 4, 3, 2, dan 1. Sangat Menarik dan Selalu skornya 4, Menarik dan Sering skornya 3, Cukup Menarik dan Kadang-kadang skornya 2, dan Tidak Menarik dan Tidak Pernah skornya 1. Dalam pengisian kuesioner, sampelnya adalah 60 peserta didik dari kelas X. Teknis pengisian, terlebih dahulu dibuatkan Google Form yang berisi kuesioner sebelumnya dibuat dalam bentuk file Microsoft Word. Tautan Google Form tersebut kemudian diunggah di grup WhatsApp peserta didik. Hasil jawaban peserta didik diunduh melalui Google Form berupa file Microsoft Excel yang siap dianalisis.

TABEL ANALISIS KUISIONER

No	Pertanyaan	Jawaban Peserta Didik			Nilai	Keterangan
		Sangat Menarik	Menarik	Cukup Menarik		
1	Pembelajaran Bahasa Bali yang dilaksanakan.	22	30	8	80	Pembelajaran Bahasa Bali
2	Materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru	16	33	11	77	
3	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar	23	32	5	83	
4	Penggunaan aplikasi keyman pada pembelajaran menulis Aksara Bali	22	25	13	79	
		Sangat Mudah	Mudah	Cukup Mudah		
5	Pengoprasian aplikasi keyman pada <i>smartphone</i>	16	33	11	77	Penggunaan Media Pembelajaran
		Selalu	Sering	Kadang-Kadang		
6	Saya bersemangat mengikuti pelajaran Bahasa Bali	29	20	11	83	Respon Peserta Didik
7	Saya mendengarkan penjelasan guru ketika menjelaskan materi pembelajaran	44	16	0	93	
8	Saya senang dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan	39	17	4	90	

Keterangan:

Skor Selalu = 4 x Jumlah Jawaban Responden

Skor Sering = 3 x Jumlah Jawaban Responden

Skor Kadang-kadang = 2 x Jumlah Jawaban Responden

Skor Tidak Pernah = 1 x Jumlah Jawaban Responden

Perhitungan dilakukan permasing-masing pertanyaan

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor Persatu Pertanyaan}}{\text{Skor Maksimal} \times \text{Jumlah Responden}} \times 100$$

Hasil = Rata-Rata dari Keseluruhan Nilai

Pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, refleksi yang didapatkan adalah dari segi refleksi guru dalam melaksanakan pembelajaran, didapat nilai rata-rata $(80+77+83) : 3 = 80$ memperoleh respon yang Baik. Dari segi penggunaan aplikasi hasil refleksinya adalah 77, artinya penggunaan aplikasinya tergolong mudah digunakan. Refleksi pada peserta didik diperefleksikan dengan nilai rata-rata $(83+93+90) : 3 = 89$, peserta didik juga secara Baik mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan.

BAB IV SIMPULAN

Perkembangan pendidikan tidak terlepas dari penggunaan teknologi yang semakin maju. Dalam proses pembelajaran penerapan juga menggunakan teknologi. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari perkembangan dalam menulis Aksara Bali berbasis digital sudah bisa diakses melalui *smartphone* yang dimiliki. Salah satu penggunaan aplikasinya adalah keyman. Fitur pada aplikasi keyman memungkinkan peserta didik untuk menggunakannya dalam menulis Aksara Bali. Penggunaannya dapat dilihat pada proses pembelajaran bahasa Bali pada materi menulis Aksara Bali yang menggunakan aplikasi keyman sebagai medianya.

Berdasarkan praktik mengajar yang sudah dilaksanakan serta menilik dari analisis kuisisioner dalam kegiatan pembelajaran, guru dalam memberikan pembelajaran menulis Aksara Bali menggunakan aplikasi keyman respon peserta didik adalah antusias dalam mengikutinya. Peserta didik juga mudah dalam menggunakan aplikasi tersebut untuk menulis Aksara Bali pada *smartphonenya*. Peserta didik dalam mengikuti pembelajaran juga bersemangat mengikutinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Given. K. Barbara. 2014. *Brain-Based Teaching*. Merancang kegiatan belajar mengajar yang melibatkan Otak, Emosional, Sosial, Kognitif, Kinestetik, dan Reflektif. Kaifa. Bandung.
- Hikmawan, Try, Alit Starino. 2018. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*. Vol 3. No 1 Diambil dari : <https://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/9459/5849>.
- Leli Andriani, Ni Md. 2021. Meningkatkan Keterampilan Siswa Menulis Pupuh Durma Menggunakan Aplikasi Keyman pada Whatsapp. *E-Jurnal Undiksha Singaraja*.
- Mateo, Rey, P. d., & Hernández. (2010). Student motivation and cross-curricular development through e-learning applied to cooperation. *The Future of Global Learning Engineering Education (EDUCON)*.
- Mulyana, Deddy. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Pengembang, Tim, Ilmu Pendidikan FIP-UPI. 2015. *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*. Bandung:Imtima.

- Purnami, Ida Ayu Putu. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Keyman dalam Pembelajaran Menulis Aksara Bali. Seminar Bahasa, Sastra dan Pengajarannya (PEDALITRA I) Penguatan Literasi Melalui Pengajaran Bahasa dan Sastra 27 Oktober 2021. PBID, FKIP, Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.
- Rosli. (2016). E-Learning and Social Media Motivation Factor Model (Vol. 9). Johor Bahru: Canadian Center of Science and Education.
- Sasonohardjo, W. &. (2002). Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kewidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama. Lembaga Administrasi Negara.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Untuk Penelitian yang bersifat: Eksploratif, Enterpretif, Interaktif dan Konstruktif (1st ed.; S. Y. Suryandari, ed.). Bandung: Alfabeta.
- Suwija, I Nyoman. 2015. Pasang Aksara Bali. Denpasar: Pelawa Sari
- Wendra, I Wayan. 2008. Buku Ajar Penulisan Karya Ilmiah. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.