

PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI *E-UKBM*

Hikmatul Fitriah¹, I Nyoman Yasa², Ade Asih Susiari Tantri³
Prodi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Pendidikan Ganesha,
Singaraja, Indonesia.

Surel: hikmatulfitriah@undiksha.ac.id¹, nyoman.yasa@undiksha.ac.id², susiari.tantri@undiksha.ac.id³

Abstrak	
<p>Kata kunci: <i>E-Ukbm</i> di SMA Negeri Bali Mandara dan Pembelajaran Bahasa Indonesia</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara pada empat aspek keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) melalui media pembelajaran <i>e-ukbm</i> dari segi fitur, pelaksanaan, dan respons. Penelitian ini menggunakan rancangan deskriptif kualitatif pendekatan kualitatif kuantitatif. Dalam penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian adalah guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas X MIPA 1 dan siswa kelas X MIPA 1 dan yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara pada empat aspek keterampilan berbahasa (berbicara, menyimak, membaca, dan menulis) melalui media pembelajaran <i>e-ukbm</i> dari segi fitur, pelaksanaan, dan respons. Ada empat metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini, yaitu metode dokumentasi, observasi, wawancara, dan kuesioner. Data dianalisis dengan teknik reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat beragam fitur dalam <i>e-ukbm</i> pembelajaran bahasa Indonesia yang bertujuan supaya peserta didik semakin giat dan tidak bosan saat belajar. Dalam pelaksanaannya, ada dua teknik yang digunakan yaitu teknik pembelajaran tatap. Penggunaan teknik tersebut memberikan dampak positif dalam pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu meningkatnya pemahaman peserta didik, memberikan porsi <i>online</i> yang kaya akan pengetahuan setiap saat selama pendidik memiliki akses internet, dan menyediakan peluang yang praktis untuk belajar secara mandiri. Terdapat tiga respons yang diberikan oleh peserta didik secara keseluruhan terhadap pernyataan pada angket, yaitu sangat setuju, setuju, dan tidak setuju. Selain itu, Ada dua variasi respons atau tanggapan yang diberikan oleh peserta didik yakni, respons sangat positif dan respons positif. Kedua respons tersebut diperoleh dari 27 peserta didik yang dijadikan sampel. 11(47,52%) peserta didik memberikan respons sangat positif dan 16 (64, 25%) peserta didik lainnya memberikan respon positif. Maka oleh karena itu, respons peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan <i>e-ukbm</i> di SMA Negeri Bali Mandara, yakni respon positif.</p>
Abstract	
<p>Keywords: <i>E-Ukbm</i> at Bali Mandara State High School and Learning Indonesian Language.</p>	<p><i>This study aims to describe Indonesian language learning in Bali Mandara High School on four aspects of language skills (listening, speaking, reading, and writing) through e-UKBM learning media in terms of features, implementation, and response. . This study uses a descriptive qualitative design with a quantitative qualitative approach. In this study, the subject of the research was the teacher of Indonesian subjects in class X MIPA 1 and students of class X MIPA 1 and the objects in this study were Indonesian language learning at Bali Mandara High School in four aspects of language skills (speaking, listening, reading, reading , and writing) through e-ukbm learning media in terms of features, implementation, and response. There are four methods used to collect this research data, namely the method of documentation, observation, interviews, and questionnaires. Data were analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing techniques. The results of this study indicate that there are a variety of features</i></p>



	<p><i>in e-UKBM Indonesian language learning aimed at making students more active and not bored while studying. In practice, there are two techniques used, namely face-to-face learning techniques. The use of these techniques has a positive impact on learning Indonesian, namely increasing student understanding, providing online of knowledge at any time as long as educators have internet access, and providing opportunities that practical and realistic for educators to learn independently. There are three responses given by students as a whole to the statement on the questionnaire, namely strongly agree, agree, and disagree. In addition, there are two variations of responses or responses given by students namely, very positive responses and positive responses. Both responses were obtained from 27 students who were sampled. Of the 27 students, 11 (47.52%) students gave very positive responses and 16 (64, 25%) other students gave positive responses. Therefore, the response given by students in learning Indonesian uses e-UKBM in Bali Mandara State High School, which is positive.</i></p>
Diterima/Direview	20 Juli 2020/18 Agustus 2020

PENDAHULUAN

Indonesia kini sudah memasuki era baru atau revolusi industri 4.0. Revolusi ini diperkirakan menyentuh Indonesia kali pertama pada tanggal 30 April sampai 4 Mei 2018, ketika Menteri Perindustrian Airlangga melakukan kunjungan kerja ke dua negara, Ceko dan Jerman yang bertujuan mendukung usaha pemerintah Indonesia menerapkan industri 4.0 dan meningkatkan investasi (Satya, 2018:19). Strategi adaptasi pertama yang dilakukan oleh Indonesia terhadap industri 4.0 adalah dengan mengembangkan nilai sumber daya manusia (SDM) melalui program *link and match* antara industri dan pendidikan.

Secara resmi istilah industri 4.0 tercetus di Jerman tepatnya saat diadakan *Hannover Fair* pada tahun 2011 (Kagermann dkk, dalam Prasetyo dan Sutopo, 2018). Revolusi industri 4.0 dikenal dengan revolusi digital karena terjadi penyebaran komputer dan otomatisasi pencatatan disemua bidang, karena otomatisasi dan konektivitas disebuah bidang akan membuat perubahan secara signifikan di dunia industri sehingga persaingan kerja menjadi tidak linier (Tjandrawina, 2016). Anggela(dalam Prasetyo dan Sutopo, 2018) menjelaskan bahwa industri 4.0 merupakan perubahan yang mencakup semua aspek produksi diindustri dengan cara penyatuan teknologi tradisonal dan teknologi moderen. Kagermann, dkk (dalam Prasetyo dan Sutopo, 2018) juga menekankan bahwa industri 4.0 adalah integrasi dari *internet of things and cyber physical system* ke dalam proses industri yang meliputi longistik dan manufaktur .

Simpulan dari pendapat tersebut, yaitu industri 4.0 merupakan zaman yang keseluruhannya dapat dilakukan secara mudah, kapan dan di mana saja dengan cara yang praktis dengan memanfaatkan kan alat bantu teknologi. Jadi, tidak heran bila pada revolusi industri 4.0 semua proses dilakukan secara otomatis yang tidak hanya menghubungkan manusia satu dengan yang lainnya, namun juga menjadi ajang dalam proses transaksi transportasi dan perdagangan secara online (Hamdan, 2018:2).

Adanya industri 4.0 di Indonesia memiliki tujuan untuk membawa perekonomian Indonesia menjadi 10 besar di tahun 2030; mengembalikan angka industri (*net export*) 10 persen; peningkatan dua kali lipat produktivitas tenaga kerja dibanding peningkatan biaya tenaga kerja; dan pengalokasian dua persen dari GDP untuk aktivitas *research and development* teknologi inovasi atau tujuh kali lipat dari saat ini (Satya, 2018:22).

Semakin majunya media elektronik merupakan bukti bahwa revolusi industri sudah berkembang di Indonesia. European Parliamentary Research Service (dalam Prasetyo dan Sutopo,



2018) mengatakan bahwa revolusi industri terjadi empat kali. Pertama, terjadi di Inggris pada tahun 1784 di mana pekerjaan manusia sudah diantikan oleh mekanisasi dan penemuan mesin UAP. Kedua, terjadi pada akhir abad ke-19 yang ditandai dengan penggunaan mesin produksi listrik secara masal. Ketiga, terjadi pada tahun 1970 yang ditandai dengan penggunaan teknologi komputer untuk otomatisasi manufaktur. Perkembangan yang pesat dari teknologi sensor, interkoneksi, dan analisis data memunculkan gagasan untuk mengintegrasikan seluruh teknologi tersebut ke dalam berbagai bidang industri. Gagasan inilah yang dinyatakan menjadi revolusi industri berikutnya, yaitu industri 4.0. Kemajuan dan perkembangan TI yang disebabkan oleh revolusi industri 4.0, tentu memiliki efek, baik efek negatif maupun efek positif yang menciptakan sebuah perubahan. Perubahan itu tidak hanya menyangkut pada satu hal tetapi, akan merubah berbagai aktivitas manusia dalam segala bidang, seperti ekonomi, sosial, dan pendidikan.

Perubahan yang terjadi dalam dunia pendidikan akibat yaitu maraknya penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik yang semakin bervariasi, salah satunya adalah *e-learning* yang merupakan singkatan dari “e” dan “learning” yang berarti pembelajaran, sehingga membentuk sebuah makna yang sederhana, yaitu pembelajaran yang dilakukan menggunakan media elektronik. Pengertian secara sederhana tersebut kembali ditekankan oleh Daryanto (2013:168) bahwa *e-learning* merupakan sistem pembelajaran yang berfungsi membantu kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media elektronik sebagai alat.

Banyak sekali manfaat dari media pembelajaran berbasis *e-learning* bila dibandingkan dengan revolusi satu, dua, dan tiga. Karena pada era tersebut teknologi informasi belum seanggih sekarang, sehingga pada era satu, dua, dan tiga *e-learning* hanya bisa diakses oleh sekolah khusus. Namun seiring berkembangnya zaman, kini *e-learning* menjadi media pembelajaran yang populer dan penting dalam dunia pendidikan. Karena *e-learning* memberikan pengaruh terhadap kualitas pendidikan. *E-learning* berpengaruh positif dan signifikan terhadap mutu belajar peserta didik. Pengaruh tersebut berada dalam kategori yang kuat. Semakin intensif *e-learning* dimanfaatkan, maka mutu belajar siswa akan semakin meningkat pula. Pemanfaatan *web e-learning* akan meningkatkan hasil belajar secara tidak langsung. *E-learning* bertujuan untuk memperluas akses pendidikan ke masyarakat luas, serta dalam rangka meningkatkan mutu belajar (Adele, 2013:17)

Selain itu, kepopuleran *e-learning* sebagai media pembelajaran juga berimbas pada perkembangannya, akibatnya banyak jenis *e-learning* yang digunakan dalam dunia pendidikan dan hampir semua lembaga pendidikan negeri menerapkan media pembelajaran berbasis *e-learning*. Selain bisa diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun, *e-learning* juga mampu manajemen waktu dengan baik sehingga berbagai pekerjaan dalam bidang pendidikan bisa kita lakukan secara bersamaan. Adapun media pembelajaran yang sudah mulai diaplikasikan dalam dunia pendidikan diantaranya, yaitu *quiper*, *schology*, *admodo*, ruang guru, dan yang terbaru saat ini adalah *e-ukbm*. *E-ukbm* merupakan singkatan dari “e” yaitu elektronik dan “UKBM” yang merupakan singkatan dari Unit Kegiatan Belajar Mandiri (berupa modul). Jadi, *e-ukbm* merupakan singkatan dari elektronik unit kegiatan belajar mandiri (berupa modul) yang dimasukkan ke dalam jaringan internet menggunakan media elektronik.

Media pembelajaran *e-ukbm* hanya digunakan oleh sekolah yang menerapkan sistem manajemen waktu atau Sistem Kredit Semester (SKS). Sekolah yang pertama kali menerapkan *e-ukbm* sebagai media pembelajaran adalah SMA Negeri Bali Mandara. Hubungan *e-ukbm* dengan sistem kredit semester ialah sebagai proses untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang diselenggarakan dengan Sistem Kredit Semester (SKS). Adanya hubungan antara *e-ukbm* dan Sistem Kredit Semester (SKS) di SMA Negeri Bali Mandara, menjadikan media pembelajaran *e-ukbm*



memiliki fungsi yang amat penting dalam menyukseskan sistem kredit semester yang diterapkan di sekolah.

E-ukbm diaplikasikan menggunakan jasa barang elektronik berupa komputer dan telepon genggam atau HP. *E-ukbm* merupakan media pembelajaran yang baru dikembangkan dan sangat penting bagi sekolah yang menerapkan sistem kredit semester. Oleh karena itu, isi dari *e-ukbm* sangat komplis karena berbagai hal yang berkaitan dengan pembelajaran disajikan di dalam *e-ukbm*. Mulai dari materi pelajaran yang dikembangkan dari RPP, kuesioner, video, penilaian, evaluasi, dan hal-hal yang memang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Keberadaan *e-ukbm* di SMA Negeri Bali Mandara sebenarnya masih terbilang baru dan sebelum *e-ukbm* tercipta, sudah ada media pembelajaran berupa UKBM dan berbetuk *softcopy* yang hanya berisi materi, soal, dan tidak terdapat bahan evaluasi serta tempat penilaian secara otomatis. Namun, semakin canggihnya media elektronik, UKBM yang semula hanya berbentuk *softcopy* dengan isi yang terbatas direvisi dan diubah menjadi *e-ukbm* yang sampai sekarang masih diterapkan. Penerapan media pembelajaran *e-ukbm* di SMA Negeri Bali Mandara sudah berjalan sejak tahun 2018 hingga saat ini.

Guru hanyalah sebagai fasilitator yang memfasilitasi semua keperluan peserta didik, karena pada dasarnya seorang peserta didik sudah memiliki kemampuan untuk belajar. Hal tersebut diungkap oleh pendidik matapelajaran Bahasa Indonesia pada saat melakukan wawancara. Jadi, tidak ada keraguan ketika media pembelajaran *e-ukbm* diterapkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lain, karena dalam kesehariannya peserta didik memang sudah terlatih mandiri dalam melakukan segala aktivitasnya.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri Bali Mandara berdasarkan beberapa pertimbangan; (1) SMA Negeri Bali Mandara memiliki potensi unggul dari segi *output* dan *input*; (2) SMA Negeri Bali Mandara sudah menggukan kurikulum K13; (3) SMA Negeri Bali Mandara merupakan satu-satunya sekolah yang menerapkan sistem kredit semester (SKS); (4) SMA Negeri Bali Mandara menjadi pencetus penerapan pemebelajaran melalui *e-ukbm*; (5) SMA Negeri Bali Mandara memang terbukti menerapkan media pembelajaran *e-ukbm* dalam pemebelajaran bahasa Indonesia; (6) sudah ada hasil yang diperoleh dari pegguaan *e-ukbm* dengan sistem SKS; (7) SMA Negeri Bali Mandara adalah sekolah yang menyediakan asrama, jadi peserta didik harus menetap di sekolah (sekolah adalah rumah kedua); dan (8) SMA Negeri Bali Mandara adalah salah satu sekolah yang juga menerapkan *full day scholl*. Dengan keberbedaan sistem yang diterapkan di SMA Negeri Bali Mandara, terbukti peserta didik yang masih aktif atau sudah alumni sudah bisa mengharumkan nama keluarga, sekolah, dan Bali pada kanchah Internasional.

Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian dengan judul “Pembelajaran bahasa Indonesia melau *e-ukbm* di SMA Negeri Bali Mandara” penting dan menarik untuk dilakukan khususnya dari segi fitur-fitur yang terdapat dalam *e-ukbm* yang memiliki banyak variasi dan berfungsi untuk menciptakan kenyamanan serta meningkatkan pemahaman peserta didik saat melakukan pembelajaran bahasa Indonesia secara daring. Pelaksannya yang variatif memberikan peluang bagi peserta didik untuk berfikir secara kritis. Selain fitur dan pelaksanaan, sebagai media pembelajaran yang baru dan belum pernah diteliti, maka evaluasi terhadap media pembelajaran *e-ukmb* bahasa Indonesia perlu dilakukan untuk meningktakan kualitas *e-ukbm* dalam pembelajaran bahasa Indonesia, sehingga penelitian ini dapat memberi informasi baru bagi penelitian selajutnya.

Penelitian ini hanya berfokus pada fitur-fitur *e-ukbm* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia melalui *e-ukbm*, dan respons peserta didik terhadap peggunaan *e-ukbm* dalam mata pelajaran Bahasa Indonsia di SMA Negeri Bali Mandara.



Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, ada tiga rumusan masalah yang digagas oleh peneliti, yaitu fitur-fitur *e-ukbm* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara, Pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui *e-ukbm* di SMA Negeri Bali Mandara, dan respons peserta didik terhadap penggunaan *e-ukbm* dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara.

METODE PENELITIAN

Strategi yang digunakan untuk mencapai data-data yang relevan adalah strategi atau rancangan penelitian deskriptif kualitatif-kuantitatif. Sutama (2018:2) penelitian deskriptif hanya menggambarkan suatu fenomena. Penggambarannya biasanya bersifat statistik, seperti berupa frekuensi atau presentase, rerata, dan kadang-kadang variabelitas dengan media grafik atau citra visual lainnya. penelitian deskriptif bermaksud membuat pemerian (penyandaran) secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi tertentu (Usman dan Pramono dalam Firda, 2019). Tujuan dari penelitian deskriptif untuk menggambarkan keadaan atau suatu fenomena (Arikunto, 2005:234).

Pendekatan yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan kualitatif-kuantitatif. Pendekatan kualitatif adalah sebuah pendekatan yang tidak berkaitan dengan angka atau lebih berfokus pada kata-kata atau gambar. Seperti yang dikatakan oleh Creswell (dalam Lalia, 2019:30) bahwa penelitian kualitatif sebagai suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami. Sutama (2018:7) menyampaikan dalam bukunya bahwa pendekatan penelitian kualitatif cenderung menggunakan model *fenomenologis*. Sedangkan pendekatan kuantitatif merupakan kebalikan dari pendekatan kualitatif, yaitu sebuah pendekatan yang melibatkan angka-angka. Hanya saja dalam penelitian ini, pendekatan kuantitatif hanya sebagai pelengkap dari pendekatan kualitatif artinya, pendekatan kualitatif tetap menjadi pendekatan yang paling domain.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri Bali Mandara. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara. Beliau adalah salah seorang guru yang sangat kompeten dan memadai dalam mengajarkan materi pembelajaran bahasa Indonesia. Itulah sebabnya mengapa peneliti memilih beliau sebagai subjek penelitian, karena peneliti yakin beliau mampu menjembatani keberlangsungan penelitian ini. Objek atau hal yang dikaji dalam penelitian ini adalah pembelajaran bahasa Indonesia melalui *e-ukbm* di SMA Negeri Bali Mandara dari segi daya dukung dan isi *e-ukbm*, pelaksanaan, dan respon peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia melalui *e-ukbm*.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Metode Dokumentasi. Metode dokumentasi digunakan untuk memperjelas data yang diperoleh. Serta sebagai duplikat jika sewaktu-waktu data yang diperoleh dari metode yang lain baik metode observasi, wawancara, maupun *kuisisioner* hilang atau kurang memadai. Metode Observasi digunakan untuk menemukan solusi atau jawaban dari rumusan masalah pertama, kedua, dan ketiga yang daya dukung dan isi *e-ukbm*, pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia melalui *e-ukbm*, dan respon peserta didik terhadap pembelajaran bahasa Indonesia melalui *e-ukbm*. Metode Wawancara. Metode wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara semistruktural. Metode wawancara digunakan oleh peneliti untuk membedah rumusan masalah yang pertama dan kedua yang berkaitan dengan daya dukung dan isi *e-ukbm* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara dan pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia melalui *e-ukbm* di SMA Negeri Bali Mandara. Sekaligus untuk mendapatkan data atau informasi yang akurat. Keempat adalah metode



Kuesioner yang digunakan untuk mendapatkan data respons peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia menggunakan *e-ukbm*.

Terdapat empat instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu kartu data, lembar pengamatan, pedoman wawancara, dan Angket. Pada rumusan masalah mengenai fitur-fitur *e-ukbm* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara dan rumusan masalah mengenai pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia melalui *e-ukbm* di SMA Negeri Bali Mandara diperoleh menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif sedangkan rumusan masalah ketiga mengenai respon peserta didik terhadap penggunaan *e-ukbm* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari penelitian ini meliputi (1) fitur-fitur *e-ukbm* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia; (2) pelaksanaan Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui *e-ukbm*; dan (3) respons peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia menggunakan *e-ukbm*.

Berdasarkan hasil yang diperoleh selama penelitian dan pendeskripsian atau pembahasan dapat disimpulkan bahwa terdapat beragam fitur dalam *e-ukbm* Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara. Fitur tersebut memiliki komposisi, fungsi dan tujuan yang berbeda. Tetapi, perbedaan tersebut memiliki satu tujuan inti yang sama yaitu menciptakan sebuah kenyamanan dan menghilangkan rasa bosan dalam diri peserta didik pada saat melakukan kegiatan belajar secara daring.

Selain itu, Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui *e-ukbm* sudah terlaksana sejak tahun 2018 dengan melalui berbagai kendala, sehingga pelaksanaan tersebut berjalan dengan maksimal. Hal tersebut dikarenakan adanya sebuah tujuan pendekatan pembelajaran yang ingin dicapai oleh pendidik dan keseriusan pendidik dalam mengelola teknik penggunaan *e-ukbm*. Teknik pelaksanaan yang digunakan ialah pembelajaran secara tatap muka + pembelajaran secara daring. Kedua teknik tersebut diaplikasikan secara berantai. Hal ini dikarenakan *e-ukbm* termasuk media pembelajaran jenis *blended learning* sehingga, dengan penerapan kedua teknik secara berantai tersebut makna dari *blended learning* tidak kabur. Selain itu, capaian yang diperoleh dari pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *daring* berjalan secara seimbang serta memberikan dampak positif dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu meningkatnya pemahaman peserta didik, memberikan porsi *online* dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat selama pendidik memiliki akses internet, dan menyediakan peluang yang praktis dan realistis bagi pendidik untuk belajar secara mandiri.

Respons peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia menggunakan *e-ukbm* adalah respons positif. Hal ini bisa dilihat pada hasil skor rata-rata dan tanggapan peserta didik terhadap tiap butir pernyataan. Selain itu dari respons positif yang diberikan oleh peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia melalui *e-ukbm*, pembelajaran menjadi efektif. Pembelajaran yang efektif merupakan sebuah pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan, seperti lebih senang, lebih termotivasi, lebih aktif, lebih mudah memahami, dan lebih bebas. Hal tersebut sejalan dengan pengertian pembelajaran efektif dalam teori efektifitas menurut Wahyuni (dalam Yusuf, 2018:15) yakni Pembelajaran yang efektif adalah proses belajar mengajar yang bukan saja terfokus kepada hasil yang dicapai peserta didik, namun bagaimana proses pembelajaran yang efektif mampu memberikan pemahaman yang baik, kecerdasan, ketekunan, kesempatan, dan mutu serta dapat memberikan perubahan kognitif, perilaku, psikomotor, dan mengaplikasikannya dalam kehidupan mereka pendapat tersebut juga diperkuat oleh Hamalik (dalam Afifatu, 2015:16) pada teori efektivitas, bahwa pembelajaran yang efektif juga bisa diartikan sebagai pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat membantu siswa dalam



memahami konsep yang sedang dipelajari. Maka dari itu respons positif memiliki kaitan erat dengan keefektifan sebuah pembelajaran.

PENUTUP

Ada tiga simpulan yang dapat dipaparkan berdasarkan rumusan masalah, hasil penelitian, dan pembahasan. Adapun simpulan tersebut, yaitu (1) fitur-fitur *e-ukbm* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara sangat beragam. Fitur tersebut terdiri dari fitur penyusun, fitur daftar isi, fitur glosarium, fitur unit kegiatan belajar mandiri, fitur kompetensi, fitur tujuan pembelajaran, fitur peta konsep, fitur pendahuluan, fitur petunjuk penggunaan dan fitur pembelajaran, fitur penilaian diri, fitur evaluasi, dan fitur daftar pustaka. Fitur tersebut memiliki komposisi, fungsi dan tujuan yang berbeda. Tetapi, perbedaan tersebut memiliki satu tujuan inti yaitu menciptakan sebuah kenyamanan dan menghilangkan rasa bosan dalam diri peserta didik saat melakukan kegiatan belajar secara *daring*; (2) Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia melalui *e-ukbm* di SMA Negeri Bali Mandara sudah terlaksana sejak tahun 2018 dengan melalui berbagai kendala, sehingga pelaksanaan tersebut berjalan dengan maksimal dari tahun 2019 s.d 2020. Hal tersebut dikarenakan adanya sebuah tujuan pendekatan pembelajaran yang ingin dicapai oleh pendidik dan keseriusan pendidik dalam mengelola teknik penggunaan *e-ukbm*. Teknik pelaksanaan yang digunakan ialah pembelajaran secara tatap muka + pembelajaran secara *daring*. Kedua teknik tersebut diaplikasikan secara berantai. Hal ini dikarenakan *e-ukbm* termasuk media pembelajaran jenis *blended learning* sehingga, dengan penerapan kedua teknik secara berantai tersebut makna dari *blended learning* tidak kabur. Selain itu, capaian yang diperoleh dari pembelajaran tatap muka dan pembelajaran *daring* berjalan secara seimbang serta memberikan dampak positif dalam pembelajaran bahasa Indonesia yaitu meningkatnya pemahaman peserta didik, memberikan porsi *online* dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat selama pendidik memiliki akses internet, dan menyediakan peluang yang praktis dan realistis bagi pendidik untuk belajar secara mandiri; dan (3) respons peserta didik terhadap penggunaan *e-ukbm* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara adalah respons positif. Hal ini bisa dilihat pada hasil skor rata-rata dan tanggapan peserta didik terhadap tiap butir pernyataan. Selain itu dari respons positif yang diberikan oleh peserta didik dalam belajar bahasa Indonesia melalui *e-ukbm*, pembelajaran menjadi efektif. Pembelajaran yang efektif merupakan sebuah pembelajaran yang sesuai dengan yang diharapkan, seperti lebih senang, lebih termotivasi, lebih aktif, lebih mudah memahami, dan lebih bebas. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang sedang dipelajari. Maka dari itu, respons positif memiliki kaitan erat dengan keefektifan sebuah pembelajaran. Saran yang dapat dipaparkan dalam penelitian ini, yaitu (1) Melalui penelitian ini, diharapkan guru bisa mengetahui lebih mendalam terkait penggunaan *e-ukbm* khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, diharapkan guru bisa lebih semangat untuk terus mengembangkan media pembelajaran *e-ukbm* matapelajaran bahasa Indonesia, karena penggunaan media pembelajaran *e-ukbm* memiliki dampak yang positif untuk meningkatkan mutu pendidikan; (2) Melalui penelitian ini, diharapkan agar peserta didik terus memberdayakan dan menggunakan media pembelajaran *e-ukbm* dengan baik dan benar, sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal seperti yang ditargetkan oleh pemerintah melalui kurikulum 2013; (3) Melalui penelitian ini, diharapkan agar sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang lebih memadai sehingga pelaksanaan pembelajaran melalui *e-ukbm* dapat meningkatkan kualitas pendidik dan hasil belajar peserta didik, dan (4) Melalui penelitian ini, diharapkan peneliti lain dapat melakukan penelitian lanjutan atau pengembangan dalam matapelajaran apapun sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih maksimal dan menjadi pedoman bagi pendidik maupun peserta didik dalam menggunakan *e-ukbm*.

DAFTAR PUSTAKA



- Darmika, I.P. (2018). *Penggunaan E-Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri Bali Mandara*. Singaraja: Undiksha. (tidak diterbitkan).
- Irwantha, M.D. (2018). *Penggunaan Unit Kegiatan Belajar Mandiri Oleh Guru Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X MIPA 2 SMA Negeri Bali Mandara*. Singaraja: Undiksha. (tidak diterbitkan).
- Lalia, F. (2019). *Pemanfaatan Portal/Web E-Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Singaraja*. Singaraja: Undiksha. (tidak diterbitkan).
- Firda, L. (2019). *Pemanfaatan Portal/Web E-Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 4 Singaraja*. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha. Volume 9 Nomor 1, Februari 2019.
- Prasetyo, H dan Sutopo, W. (2018). *Industri 4.0: Telaah klasifikasi Aspek dan Arah Perkembangan Riset*. Jurnal Teknik Industri, Vol. 13, No. 1, Januari 2018.
- Ratnawati, N.K.M. (2019). *Pemanfaatan E-Learning Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Singaraja: Undiksha. (tidak diterbitkan).
- Rohmawati, A. (2015). *Efektivitas Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Usia Dini Volume 9 Edisi 1, April 2015.
- Satya, V.E. 2018. *Strategi Indonesia menghadapi industry 4.0*. singkat, Vol. X, No. 09/I/Puslit/Mei/2018.
- Suharyanto dan Adele, B.L.M. (2016). *Penerapan E-Learning Sebagai Alat Bantu Mengajar Dalam Dunia Pendidikan*. Jurnal Ilmiah Widya. Volume 3 Nomor 4 Agustus – Desember 2016.
- Sutama, I.M. (2018). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Alih Bahasa Dari Educational Research: Fundamental For Consumers Oleh James H. Memilan*. Singaraja: Undiksha.
- Sutarto. (2017). *Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran*. *Islamic Counseling* Vol 1 No. 02 Tahun 2017.
(diakses pada 9 Oktober 2019).
- Tjandrawina, R.R. (2016). *Industri 4.0: Revolusi Industri Abad ini dan Pengaruhnya pada Bidang Kesehatan dan Bioteknologi*. Jurnal Medicinus, Vol 29, Nomor 1, Edisi April.
- Yusuf, B.B. (2018). *Konsep dan Indikator Pembelajaran Efektif*. Jurnal Kajian Pembelajaran dan Keilmuan, Vol. 1 No. 2, Oktober 2017 – Maret 2018.