

Efektifitas Penerapan Aplikasi Google Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Siswa SMK Negeri di Samarinda

by Yusak Yusak

Submission date: 19-Apr-2022 03:48AM (UTC+0700)

Submission ID: 1813824629

File name: elajaran_Bahasa_Indonesia_bagi_Siswa_SMK_Negeri_di_Samarinda.pdf (812.39K)

Word count: 4119

Character count: 26829

Efektifitas Penerapan Aplikasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Siswa SMK Negeri di Samarinda

The Effectiveness of Implementing the *Google Classroom* Application in Indonesian Language Learning for State Vocational High School Students in Samarinda

Herianti^{1*}, Rahmat Soe'oed², dan Yusak³ Hudiyono³

Program Studi Magister Pendidikan Bahasa Indonesia, FKIP, Universitas Mulawarman
Jalan Muara Pahu, Kampus Gunung Kelua, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, Indonesia

^{1,*} Email: heryanti87.h8@gmail.com; Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-4141-9038>

² Email: mrssoeod52@gmail.com

³ Email: yusak.hudiyono@fkip.unmul.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received 10 November 2021

Accepted 1 January 2022

Published 1 February 2022

KEYWORDS

google classroom, creative writing, anecdotal text.

KATA KUNCI

google classroom, menulis kreatif, teks anekdot.

ABSTRACT

When students are given assignments, sometimes some students do not respond. In fact, teachers have not provided creative learning innovations to students. As a result, the teacher's instructions do not do the task. The study aims to describe the use of *Google Classroom* applications to attract and train students' skills in writing literacy in Indonesian learning, particularly writing anecdotal texts. The method used in this study is qualitative as for obtaining the data by conducting in-depth interviews using a recording device, then collecting data through a questionnaire to get valid data from students. The subject of this study was a student of class X SMK Negeri Samarinda consisting of the high, medium, and low achievement. The results showed that students are happy to use classroom applications as a medium of learning anecdotal text because they can write creatively and want the application to remain used to share ideas. However, the use of classroom applications also requires a good internet network.

ABSTRAK

Ketika siswa diberi tugas, terkadang ada siswa yang tidak merespon. Pada kenyataannya, guru belum memberikan inovasi pembelajaran yang kreatif kepada siswa. Alhasil, tugas tidak dikerjakan sesuai dengan instruksi guru. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan aplikasi *Google Classroom* sehingga dapat menarik minat dan melatih keterampilan siswa dalam literasi menulis pada pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya menulis teks anekdot. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Adapun cara memperoleh data tersebut dengan melakukan wawancara mendalam menggunakan alat perekam, kemudian mengumpulkan data melalui angket untuk mendapatkan data yang valid dari siswa. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri Samarinda yang terdiri dari pencapaian tinggi, sedang, dan rendah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa senang menggunakan aplikasi *Google Classroom* sebagai media pembelajaran teks anekdot karena dapat menulis secara kreatif dan ingin aplikasi tersebut tetap digunakan untuk berbagi ide. Namun, penggunaan aplikasi *Google Classroom* juga diperlukan jaringan internet yang baik.

To cite this article:

Herianti, H., Soe'oed, R., & Hudiyono, Y. (2022). Efektifitas Penerapan Aplikasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Siswa SMK Negeri di Samarinda. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1s), 235—246. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1s.395>

* Artikel ini merupakan artikel yang telah dipaparkan pada Seminar Nasional Daring "Membangun Literasi Sastra Anak dalam Dunia Pendidikan" yang diselenggarakan oleh Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Mulawarman pada 10 November 2021.



Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License.

A. Pendahuluan

Pembelajaran *online* sangat memerlukan keaktifan dan partisipasi belajar siswa (Nurhayati, 2020). Aktivitas belajar perlu dirancang oleh guru sehingga pembelajaran menjadi efektif. Namun, terkadang guru hanya menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang kurang menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa diharapkan dapat menciptakan atau menulis teks anekdot secara kreatif. Sementara, guru hanya menyampaikan materi yang ada pada buku teks tanpa memberi contoh teks anekdot ciptaan guru dengan media pembelajaran yang menarik, sehingga indikator pencapaian kompetensi yang ditentukan tidak tercapai. Memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung diharapkan dapat membantu mengatasi masalah belajar siswa (Kristiawan et al., 2021).

Merujuk pada penelitian yang dilakukan oleh Kaviza (2020), dapat diketahui bahwa aplikasi *Google Classroom* mempunyai kekuatan tersendiri untuk membuat pembelajaran jarak jauh lebih berkesan. Hal ini bertujuan untuk membentuk kemahiran murid dalam menggunakan teknologi pada abad ke-21 agar dapat bersaing peringkat global. Oleh karena itu, guru-guru diharapkan menggunakan aplikasi *Google Classroom*. Hasil penelitian Kaviza menunjukkan bahwa kesiapan murid dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom* sebagai platform pembelajaran sejarah berada pada tahap yang sederhana (Kaviza, 2020).

Selanjutnya, dari penelitian yang dilakukan oleh Ardhana (2021), menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* dapat membantu mahasiswa sebagai penunjang pembelajaran digital di era pendidikan berbasis teknologi informasi. Hal ini dapat diketahui dengan adanya peningkatan persepsi terhadap pendidikan tanpa menggunakan kertas (*Paperless Education*), pembelajaran bervisi kimia hijau (*green chemistry*), literasi digital individu (*individual digital literacy*), dan stimulus lingkungan pembelajaran (*Learning Environment Stimulus*). Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan pembelajaran mahasiswa dalam memanfaatkan penggunaan aplikasi *Google Classroom* (Ardhana, 2021).

Penelitian berikutnya adalah Soni et al. (2018), menunjukkan bahwa memberikan pengenalan kepada guru-guru tentang penggunaan aplikasi *Google Classroom* dapat membuat pembelajaran lebih efektif. Media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam membuat dan membagikan tugas kepada setiap siswa meskipun jarak jauh tanpa menggunakan kertas sehingga, siswa dapat menyimak dan membaca materi dari aplikasi tersebut. Dari penelitian ini juga dapat diketahui bahwa pemanfaatan teknologi informasi menggunakan aplikasi *Google Classroom* dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru. (Soni et al., 2018b)

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Fauziah, Suryani, & Syahrizal (2019), menunjukkan bahwa para guru peserta belum mengenal aplikasi *Google Classroom*. Oleh karena itu, guru antusias dan tertarik dalam penggunaan *classroom*. Guru dapat mengetahui platform yang akan digunakan untuk pembelajaran berintegrasi *blended learning*. Hal ini dapat memudahkan

guru dalam mengelolah tugas siswa dan memberikan umpan balik secara efektif kepada siswa. Namun, untuk pemanfaatan teknologi informasi diperlukan fasilitas koneksi internet yang stabil supaya dapat mendukung kelancaran proses pembelajaran dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom*.

Berikutnya, penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2020), penelitian ini menunjukkan bahwa masih kurangnya guru yang menggunakan aplikasi *Google Classroom* disebabkan karena akibat dari keterbatasan sarana dan prasarana teknologi di lingkungan sekolah masing-masing. Kemudian pembelajaran berbasis teknologi ini tentu membutuhkan ruang kelas yang baik dan memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti aliran listrik dan koneksi internet dan adanya larangan terhadap siswa untuk membawa handphone ke sekolah dengan alasan dapat mengganggu konsentrasi belajar. Dari penelitian ini dapat diketahui juga bahwa pelatihan berjalan dengan baik dan peserta pelatihan antusias dalam proses penyampaian materi dan praktik (Kurniawan et al., 2020).

Dari beberapa penelitian sebelumnya, dapat dipahami bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* perlu diperkenalkan dan diterapkan kepada siswa mengingat di era revolusi industri 4.0 pada abad 21 dunia pendidikan semakin mengarahkan orientasinya pada teknologi. Hal ini disebabkan, pada abad 21 ini siswa diharapkan mampu untuk menguasai 4C yaitu *communication, collaboration, critical thinking, dan innovation* (Songkram et al., 2021). Untuk mencapai 4C tersebut guru perlu tetap menggunakan aplikasi *Google Classroom* melalui akun belajar yang telah dilengkapi dengan *Google Meet* sehingga guru dan siswa dapat berkomunikasi lisan dengan media tersebut.

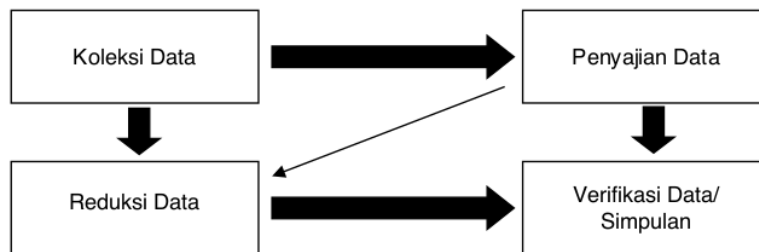
Berdasarkan hasil beberapa penelitian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian mengenai efektifitas penerapan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa di SMK Negeri di Samarinda. Selain itu, penelitian tentang penerapan aplikasi *Google Classroom* yang mengkhususkan pada literasi menulis anekdot pembelajaran bahasa Indonesia belum pernah dilakukan. Adapun tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMK Negeri se-Kota Samarinda; (2) mendeskripsikan efektivitas penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMK Negeri se-Kota Samarinda; (3) menggali kesulitan yang dihadapi oleh siswa pada penggunaan aplikasi *classroom* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMK Negeri se-Kota Samarinda; dan (4) menjelaskan solusi yang diberikan oleh guru pada penggunaan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran bahasa Indonesia di SMK Negeri se-Kota Samarinda.

B. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis analisis penelitian penerapan aplikasi *Google Classroom*. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis isi kualitatif (*qualitative content analysis*). Penelitian ini menjadikan peneliti sebagai faktor kunci dalam proses memperoleh data

secara kualitatif, dengan tujuan supaya dapat memperoleh data-data yang kredibel, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah metodologis. Analisis di sini adalah suatu cara untuk memperoleh, menganalisis, dan menyajikan hasil wawancara siswa dalam penerapan aplikasi *Google Classroom*. Wawancara yang dimaksud adalah segala sesuatu yang ditanggapi atau direspon oleh siswa sesuai dengan pertanyaan peneliti. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa yang terdiri dari pencapaian tinggi, sedang, dan rendah. Peneliti memilih 3 kategori tersebut dengan triangulasi sumber 3 orang karena adanya masalah dalam pembelajaran bahasa Indonesia berdasarkan pengalaman peneliti selama mengajar. Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian adalah pedoman wawancara, angket, dan alat perekam.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah melakukan wawancara dengan menggunakan alat perekam, kemudian mengumpulkan data melalui angket untuk mendapatkan data yang valid. Apabila data telah ditemukan maka akan dilakukan analisis. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan teknik analisis menurut Miles & Huberman (1992). Menurut Miles & Huberman (1992), peneliti koleksi data terlebih dahulu, setelah data dikoleksi, kemudian peneliti menyajikan data, selanjutnya reduksi data, dan terakhir data diferivikasi dan dibuat simpulan.



Gambar 1. Alur Teknik Analisis menurut Miles & Huberman

C. Pembahasan

Penerapan pembelajaran *online*, bukan suatu jenis pembelajaran yang tanpa permasalahan dalam prosesnya. Ada beberapa permasalahan yang biasa muncul dalam pembelajaran *online*. Pembelajaran elektronik (*e-learning*) merupakan pendidikan jarak jauh yang khusus menggabungkan antara teknologi elektronika dengan teknologi berbasis internet (Nurhayati, 2020). Permasalahan yang biasa muncul pada pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* adalah penggunaan materi ajar, interaksi siswa, dan suasana belajar.

Kurikulum 2013 menuntut terjadinya pembelajaran aktif dan kontekstual. Aktif artinya pembelajaran yang dirancang agar siswa aktif dalam berpendapat, aktif dalam berdiskusi, dan aktif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini merupakan upaya pembelajaran aktif pada langkah-langkah

pembelajaran seorang guru harus mengawali dengan pembagian kelompok belajar. Kontekstual adalah sebagai pembelajaran yang bermakna yang dapat diterapkan dan bermanfaat pada kehidupan sehari-hari.

Pada abad 21 ini, berkembangnya teknologi dengan berbagai macam bentuk media, alat, dan bahan dalam digital berkembang pesat. Bahkan bentuk pembelajaran pun dilakukan secara *online*. Melalui pembelajaran tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Interaksi antara guru dan siswa berlangsung kapanpun dan di manapun. Pembelajaran daring menjadi keuntungan tersendiri bagi guru dan siswa yang dapat menjadikan siswa semakin aktif dalam mengonstruksi ilmu pengetahuan.

Pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* dapat dijadikan solusi pembelajaran jarak jauh jika tidak memungkinkan untuk pembelajaran luring (Syarifudin, 2020). Penggunaan aplikasi ini harus sesuai dengan materi yang tepat karena apabila penggunaannya tidak tepat atau tidak sesuai maka hal tersebut tidak menguntungkan. Faktor yang perlu diperhatikan para guru dalam penggunaan aplikasi pembelajaran adalah psikologi siswa, keterlibatan pembelajar (sukarela, terpaksa). Semua hal tersebut merupakan implikasi dan pemahaman teori belajar dan faktor-faktor yang harus diperhatikan pada kemampuan bahasa.

Pedagogi merupakan cara guru mempresentasikan bahan pengajaran kepada siswa, cara guru menggunakan teknik dan sistem mengajar. Hal ini menentukan psikologi kelompok dipraktikkan, pengelolaan pengajaran yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia.

Seorang guru harus menyusun terlebih dahulu materi pembelajaran yang sesuai. Materi pembelajaran diturunkan dari indikator pencapaian kompetensi, sehingga yang disajikan oleh guru sesuai standar isi pada kurikulum 2013. Guru harus memperhatikan bahwa materi pembelajaran daring juga harus tetap mempertimbangkan teori konstruktivisme yang menjadikan siswa berperan aktif. Oleh karena itu, materi yang disajikan bukanlah materi yang kompleks atau materi yang utuh, tetapi materi-materi dalam bentuk stimulus sebagai solusi untuk siswa menyusun sebuah simpulan dari kompetensi yang akan dikuasa.

Salah satu media Pembelajaran daring (*online*) di masa pandemi adalah aplikasi *Google Classroom*. Google memperkenalkan platform ini pada tahun 2014 khusus digunakan sebagai alat untuk membantu pelaksanaan Pembelajaran (El Fauziah et al., 2019). Aplikasi *Google Classroom* merupakan produk google yang dapat dimanfaatkan untuk belajar dari rumah. Aplikasi berbasis koneksi internet ini dapat digunakan dengan cara yang sangat mudah tanpa harus tatap muka di suatu ruang kelas dan hanya mengandalkan jaringan yang stabil. Guru bisa mengelola semua dokumen yang dibutuhkan siswa dalam pembelajaran. Dokumen pembelajaran dapat disimpan di google drive, seperti google dokumen, spreadsheet, dan sebagainya. Adanya jaringan internet maka proses pembelajaran dapat berlangsung. Peserta didik dapat menggunakan jaringan internet menyelesaikan pelajaran secara berurutan, bekerja sama satu sama lain secara kolaboratif untuk menciptakan tugas literasi menulis teks anekdot mereka saat berkomunikasi secara *online* (Songkram et al., 2021).

a. Penerapan Aplikasi *Google Classroom* dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

Penerapan aplikasi *Google Classroom*, yang dibutuhkan adalah akun *google*. Sebagai guru, aplikasi *Google Classroom* dapat dimanfaatkan untuk membuat tugas pekerjaan rumah untuk siswa. Namun, sebelum membuat tugas guru hendaknya upload video pembelajaran terlebih dahulu yang menjadi acuan siswa untuk mengerjakan tugas. Saat mengunggah tugas, guru dapat mengunggah dokumen yang diperlukan untuk dibaca atau dikerjakan siswa. Siswa akan menerima pemberitahuan email tentang tugas baru. Para siswa menyerahkan tugas setelah selesai, kemudian guru dapat menilai tugas siswa. Guru dapat menyampaikan pengumuman tugas dan siswa mengomentari tugas dan pengumuman tersebut.

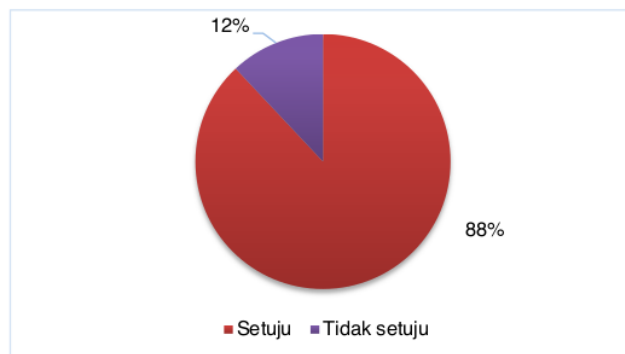
1 Langkah-langkah penerapan aplikasi *Google Classroom* sebagai berikut. Aplikasi *Google Classroom* dapat diunduh di *Google Play Store* pada android atau iOS. Unduh dan pasang terlebih dahulu sebelum mengakse aplikasi *Google Classroom*. Sedangkan jika ingin akses menggunakan laptop atau komputer, langkah-langkahnya adalah (a) buka browser internet lalu ketikkan 'classroom.google.com' di kolom alamat url lalu tekan 'Enter' atau klik saja link: *Google Classroom*; (b) pilih akun *Google* yang akan dipakai, klik 'Continue', maka akan masuk ke laman utama *Google Classroom*; (c) untuk join kelas, silakan klik tanda tambah "+" pilih 'Join Class'; dan (d) isikan kode (yang sebelumnya sudah kita dapatkan dari teman atau guru) lalu klik 'join'.

b. Efektifitas Penerapan Aplikasi *Google Classroom*

Salah satu pembelajaran online yang digunakan saat ini adalah aplikasi *Google Classroom* (Soni et al., 2018a). Media pembelajaran ini merupakan kelas *online* yang memudahkan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh. Aplikasi *Google Classroom* digunakan di SMKN Samarinda selama pandemi meskipun aplikasi ini telah ada sebelum terjadi wabah penyakit covid 19. Namun, penerapan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran terkadang masih kurang efektif. Sehingga peneliti menerapkan media ini menggunakan bahan ajar berbasis kontekstual dengan tujuan agar dapat memudahkan peserta didik dalam menulis secara kreatif berdasarkan contoh karya guru yang telah dibuat dalam video pembelajaran melalui aplikasi bandicam sebagai media dalam proses pembuatan video pembelajaran tersebut. Setelah guru membuat video pembelajaran, kemudian diupload ke google drive dan mengirimkan bahan ajar tersebut kepada siswa melalui aplikasi *Google Classroom* yang dapat disimak oleh peserta didik di manapun dan kapanpun. Hal ini dilakukan mengingat adanya peserta didik yang terkadang tidak memiliki kuota atau terkendala jaringan saat jam pelajaran berlangsung. Selain itu, peserta didik dapat menyimak kembali video tersebut apabila ingin lebih memahami struktur dan kaidah kebahasaan dalam menulis anekdot.

c. Kesulitan yang Dihadapi oleh Siswa

Pada saat pembelajaran, masih ada siswa yang kesulitan dalam mengakses aplikasi *Google Classroom*. Hal ini disebabkan karena faktor jaringan yang kurang bersahabat di lingkungan tempat tinggal peserta didik tersebut serta adanya siswa juga yang tidak memiliki kuota yang cukup untuk mengikuti pembelajaran *online* (Al Mawangir & Puspita, 2021). Sehingga, pembelajaran tidak dapat diikuti oleh semua siswa sesuai jadwal pembelajaran. Selain itu, guru juga hanya mengarahkan peserta didik untuk mempelajari satu sumber buku teks dan tidak membuat bahan ajar yang berbasis kontekstual yang memudahkan peserta didik untuk menuangkan idenya dalam tulisan. Alhasil, tugas tidak diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Adapun peserta didik yang mengirimkan tugas tapi tidak sesuai dengan struktur dan kaidah kebahasaan teks anekdot sebagai syarat dalam produk menulis tersebut serta beberapa peserta didik hanya menyajikan tugas dari karya orang lain.



Gambar 2. Penerapan Aplikasi *Google Classroom*

Setelah melalui proses pembelajaran dengan penerapan aplikasi *Google Classroom*, 88% siswa mengatakan setuju yaitu siswa yang memiliki nilai kategori tinggi dan sedang karena dapat mengerjakan tugas di mana saja yang memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran jarak jauh serta dapat menghemat waktu dan tenaga. Pada gambar tersebut dapat juga diketahui bahwa 12% siswa tidak setuju yaitu siswa yang memiliki nilai kategori rendah karena kendala jaringan internet dan kuota yang menyulitkan mereka untuk mengikuti pembelajaran dan mengupload tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu, masih belum paham dalam menggunakan aplikasi *Google Classroom*.

d. Solusi yang Perlu Diberikan oleh Guru

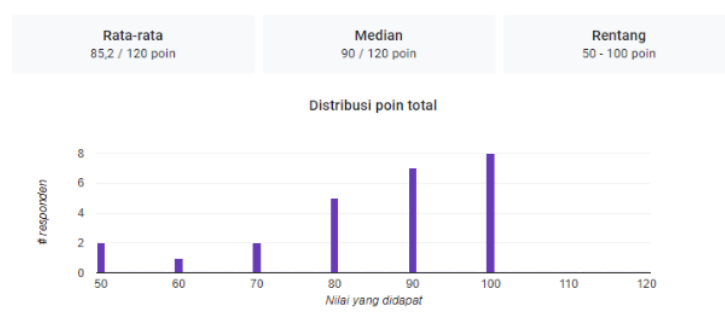
Melihat masalah sebelumnya dalam pembelajaran literasi menulis teks anekdot tersebut, maka solusi yang diberikan guru adalah memberikan bahan ajar yang berbasis kontekstual yang merupakan karya guru serta mengarahkan peserta didik untuk kolaboratif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Pembelajaran kolaboratif dapat memotivasi peserta didik yang mengalami kesulitan belajar dari rumah. Hal ini ditemukan berdasarkan hasil wawancara bahwa siswa sulit jika belajar sendiri. Peserta didik yang memiliki kemampuan memahami materi serta memiliki jaringan internet yang stabil, dapat menjadi tutor sebaya untuk temannya yang lambat memahami materi dan dari hal tersebut mereka dapat berbagi ide dan gagasan untuk menulis teks anekdot.

Latihan soal diuji cobakan pada kelompok kecil sejumlah 5 siswa. Uji kelompok besar diikuti 25 siswa. Subjek penelitiannya terdiri dari 30 siswa dari kelas X Akuntansi 2. Dari hasil uji coba tersebut diambil data dari ranah kognitif setelah melaksanakan proses pembelajaran menulis teks anekdot. Adapun hasil uji coba tersebut dapat dilihat pada diagram pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil Uji Coba Pengetahuan

Wawasan



Gambar 4. Nilai Kategori Tinggi, Sedang, Dan Rendah

Berdasarkan Gambar 4, dapat diketahui bahwa siswa yang mencapai nilai tinggi lebih banyak dibandingkan dengan siswa yang memiliki nilai sedang. Sama halnya siswa yang memiliki nilai sedang, lebih banyak pula dibandingkan siswa yang mencapai nilai rendah. Maka dapat dikatakan bahwa, pembelajaran efektif dalam penerapan aplikasi *Google Classroom*.

Hasil penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian terdahulu di antaranya adalah Kaviza (2020), Ardhana (2021), Soni (2018) yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan aplikasi *Google Classroom* lebih efektif. Menurut Fauziah, Suryani, & Syahrizal (2021) dan Kurniawan (2020) juga mengungkapkan bahwa guru dan siswa antusias dalam penggunaan aplikasi *Google Classroom*. Aplikasi *Google Classroom* merupakan media pembelajaran yang menyenangkan dan merupakan solusi dari pembelajaran daring khususnya dalam literasi menulis teks anekdot. Penggunaan alat bantu pembelajaran sangat diperlukan (Sari et al., 2017). Media ini dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran atau bahan ajar yang telah dibuat guru secara kreatif dengan berbasis kontekstual sehingga memudahkan siswa untuk berpikir secara kreatif. Karena pada hakikatnya guru ditiru oleh siswa maka video pembelajaran yang dibuat oleh guru harus menarik agar dapat membantu siswa untuk menulis teks anekdot secara kolaboratif. Tujuan pembuatan video pembelajaran guru di sini adalah supaya dapat menginspirasi siswa untuk menulis secara kreatif. Selain itu, mengirimkan video pembelajaran kepada siswa melalui aplikasi *Google Classroom*, pembelajaran dapat diikuti oleh siswa di manapun dan kapanpun sehingga apabila siswa tidak memiliki kesempatan pada waktu tertentu karena faktor jaringan atau tidak adanya kuota, pembelajaran tetap diikuti secara efektif (Rahman et al., 2021). Hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa berdasarkan hasil wawancara peneliti yang menyatakan bahwa penerapan aplikasi *Google Classroom* tetap digunakan dalam pembelajaran daring karena memudahkan siswa dalam mengirim tugas yang telah diberikan oleh guru dan siswa juga memahami materi yang disampaikan oleh guru dari

video pembelajaran tersebut. Selain itu, adanya temuan efektifitas penerapan aplikasi *Google Classroom* menggunakan bahan ajar berbasis kontekstual dalam pembelajaran literasi menulis anekdot. Penelitian ini juga mendapatkan hasil belajar yang lebih efektif dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran yang dapat menginspirasi siswa dalam menulis secara kreatif. (Mubarok & Kartika, 2019) menyatakan bahwa indikator suatu pembelajaran tercapai apabila ada perubahan yang dialami peserta didik ke arah yang lebih baik.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan respon siswa dalam penerapan aplikasi *Google Classroom* untuk pembelajaran menulis kreatif, ternyata dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran daring dengan bahan ajar berbasis kontekstual sehingga memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan aplikasi *Google Classroom* dalam pembelajaran daring khususnya literasi menulis anekdot belum pernah diteliti.

E. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih dengan tulus peneliti sampaikan kepada Prof. Rahmad Soe'oad, M.A., selaku Pembimbing I. Beliau telah banyak memberi ilmu secara menyeluruh selama penyusunan artikel ini. Ucapan terima kasih dengan tulus juga peneliti sampaikan kepada Dr. Yusak Hudiyono, M.Pd., selaku Pembimbing II. Beliau mengarahkan peneliti tentang teknis penyusunan artikel ini. Beliau memberi saran dan kritik yang sangat membantu penulis untuk menyelesaikan artikel ini. Selanjutnya ucapan terima kasih kepada SMK Negeri 19 Samarinda yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk memperoleh data penelitian artikel ini. Terakhir kepada seluruh pihak-pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan semua yang telah memberikan sumbangan pemikiran dalam penyelesaian artikel ini.

Daftar Pustaka

- Al Mawangir, F. H. M., & Puspita, F. (2021). Efektivitas Pembelajaran Daring dalam Pandangan Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Samarinda. *QUALITY*, 9(1), 121–136.
- El Fauziah, U. N., Suryani, L., & Syahrizal, T. (2019). Penerapan *Google Classroom* Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris Smp Di Subang. *Abdimas Siliwangi*, 2(2), 183. <https://doi.org/10.22460/as.v2i2p183-191.3281>
- Ardhana, I. A. (2021). Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* untuk Meningkatkan Persepsi Pembelajaran Digital Mahasiswa. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 10(2). <https://doi.org/10.21009/jrpk.102.04>
- Kaviza, M. (2020). Kesiapan Murid Terhadap Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Platform Pembelajaran Sejarah. *Malaysian Journal of*

- Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(4), 108–115.
<https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i4.397>
- Kristiawan, M., Aminudin, N., & Rizki, F. (2021). *Optimalisasi Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Online bagi Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini*. 5(2), 1905–1914. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.942>
- Kurniawan, B., Purnomo, A., & . I. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Google Classroom* Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Online Bagi Guru Matapelajaran IPS MTs Di Kota Malang. *International Journal of Community Service Learning*, 4(1).
<https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i1.22236>
- Mubarok, I. W., & Kartika, P. C. (2019). Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Android Nemo Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Bipa Tingkat Pemula Program Darmasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 4(1), 19–24.
<https://doi.org/10.21107/metalingua.v4i1.6124>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145.
<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Rahman, A., Hudiyo, Y., & Suhatmady, B. (2021). Persepsi Guru dan Siswa terhadap Penerapan Model Discovery secara Daring pada Pembelajaran Menulis Naskah Ceramah. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 4(4), 453–460.
- Safitri, A. N. (2019). "Google Classroom: Kelebihan, Kelemahan, dan Cara Penggunaan." Diakses pada 20 Desember 2021.
<https://annasafitri09.wordpress.com/2019/05/13/google-classroom-kelebihan-kelemahan-dan-cara-penggunaan/>
- Sari, R., Hudiyo, Y., & Soe'oed, R. (2017). Pengembangan media blog dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA. *Ilmu Budaya*, 1, 317–330.
- Songkram, N., Songkram, N., Chootongchai, S., & Samanakupt, T. (2021). Developing Students' Learning and Innovation Skills Using the Virtual Smart Classroom. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(4), 34–51. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i04.15221>
- Soni, Hafid, A., Hayami, R., Fatma, Y., Wenando, F. A., Amien, J. Al, Fuad, E., Unik, M., Mukhtar, H., & Hasanuddin. (2018a). Optimalisasi Pemanfaatan *Google Classroom* Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, 2(1), 1–4.
<https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article/view/361>
- Soni, S., Hafid, A., Hayami, R., Fatma, Y., Wenando, F. A., Amien, J. Al, Fuad, E., Unik, M., Mukhtar, H., & Hasanuddin, H. (2018b). Optimalisasi Penggunaan *Google Classroom*, E-Learning & Blended Learning sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru dan Siswa di SMK Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 2(1).
<https://doi.org/10.37859/jpumri.v2i1.361>
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk

Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>

Efektifitas Penerapan Aplikasi Google Classroom dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Siswa SMK Negeri di Samarinda

ORIGINALITY REPORT

17%

SIMILARITY INDEX

17%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	tinahastary18.wordpress.com Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Student Paper	2%
3	jurnal.fkip.unila.ac.id Internet Source	2%
4	jurnal.untan.ac.id Internet Source	2%
5	repository.stkippacitan.ac.id Internet Source	1%
6	www.diglosiaunmul.com Internet Source	1%
7	journal.unj.ac.id Internet Source	1%
8	jurnal.radenfatah.ac.id Internet Source	1%

9	ejournal.bsi.ac.id Internet Source	1 %
10	kkn.unnes.ac.id Internet Source	1 %
11	e-journal.unmuhkupang.ac.id Internet Source	1 %
12	www.pilarsumsel.com Internet Source	1 %
13	pt.scribd.com Internet Source	1 %
14	eprints.uny.ac.id Internet Source	1 %
15	msocialsciences.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On