

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Dr. H. Syahrudin, S.Pd., M.Pd. Lahir di Bone, Tanggal 30 Juni 1974. Menyelesaikan pendidikan SD sampai SMA di Kabupaten Bone. Pendidikan S1 di IKIP Ujung Pandang tahun 1997, S2 di Universitas Negeri Makassar tahun 2000, S3 di Universitas Hasanuddin tahun 2012, tugas belajar pada Program Sandwich/Visiting Schoolar di Northern Illinois University Amerika Serikat tahun 2010-2011. Pekerjaan sebagai PNS Dosen I (DIKTI) Wilayah IX Sultan Batara dpk Universitas Muhammadiyah Makassar. Riwayat Pekerjaan: Guru SMPN 18 Makassar tahun 1998 – 2001, Dosen dpk STKIP Yapim Maros tahun 2001 – 2018, Dosen dpk Universitas Muhammadiyah Makassar tahun 2018 sampai sekarang, Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia STKIP Yapim Maros tahun 2001 – 2009, Wakil Ketua I STKIP Yapim Maros tahun 2009 – 2016, Dekan FKIP Universitas Pancasakti Makassar tahun 2011 – 2017,

Instruktur COTIM (*Consorsium of Teaching Indonesian and Malay*) Pengajaran Bahasa Indonesia dan Bahasa Melayu untuk Orang Asing di Universitas Sam Ratulangi Manado tahun 2001, Konsultan Pendidikan Nonformal Dinas Pendidikan Kabupaten Maros tahun 2007 – 2009, Penilai dan Reviewer DIKTI Kementerian Pendidikan Nasional RI pada Bahan Ajar PGSD tahun 2008 – 2011, Instruktur Program Bermutu LFMF Provinsi Sulawesi Selatan tahun 2010 – 2012, Dewan Pendidikan Kabupaten Maros tahun 2018 sampai sekarang, Dosen Luar Biasa di Universitas Pancasakti Makassar, Universitas Terbuka, Politeknik Nasiona Makassar dan Institut Teknologi dan Kesehatan Permata Ilmu Marsa. Aktif dalam kegiatan penelitian dan publikasi karya ilmiah: Pemenang Hijab Penelitian Doktor tahun 2011, Hibah Penelitian Bersaing tahun 2013, tahun 2014, penelitian hibah kompetensi tahun 2017, 2018, 2019, penelitian Lnggulan perguruan tinggi tahun 2021.



Dr. M. Agus, S.Pd., M.Pd. Lahir di Jeneponto pada tanggal 11 Mei 1972. Pendidikan di SD Inpres No. 133 Mangopong Kecamatan Turatea Tahun 1985, SMP Negeri Pokobu o (kini SMP Negeri 1 Bontoramba) Tahun 1988, SMP Negeri 135 Jeneponto 1991, Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar Tahun 1996, Magister Pendidikan Bahasa Indonesia di UNM Makassar Tahun 2003, Doktor Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Negeri Makassar Tahun 2015.

Penulis adalah Dosen LL Dikti Wilayah IX Dpk STKIP YAPTI Jeneponto sejak Tahun 2011-2015 dan menduduki jabatan selaku Pembantu Ketua II STKIP YAPTI Jeneponto (2005-2006), Pembantu Ketua I STKIP YAPTI Jeneponto (2013-2017), Dosen DPK Universitas Muhammadiyah Makassar tahun 2015-sekarang, Dosen tetap persyarikatan Universitas Muhammadiyah Makassar Tahun 1997-1998, Mengajar di

SMP Negeri 1 Binamu Jeneponto tahun 1998-2007, Pengawas SMP/SMA/SMK Dinas Pendidikan Kabupaten Jeneponto Tahun 2007-2008, Perner menjadi anggota KPU Jeneponto Tahun 2008-2013, District Fasilitator (DF) DBE1 USAID Indonesia Wilayah Kab. Jeneponto Tahun 2005-2008, Mengajar di SD Inpres Parang Makassar Tahun 1991-1992, SMP Bawakareng Makassar tahun 1993-1994, SMP Ittihad Makassar Tahun 1995-1997, SMK YPUP Makassar Tahun 1998-2000, SMK Muhammadiyah Jeneponto Tahun 2001-2004, MTS Darul Ihsan Munte Kecamatan Turatea Tahun 2004-2007, Madrasah Aliyah (MA) Darul Ihsan Munte Kecamatan Turatea Tahun 2007-2009, Buku yang pernah ditulis, antara lain: Bagaimana Seharusnya Kinerja Guru tahun 2017, Teori Belajar Bahasa Indonesia tahun 2017, Permainan Bahasa: Media Pembelajaran Bahasa Indonesia tahun 2021.



Dr. Amal Akbar, S.Pd., M.Pd. lahir 22 Februari 1982 di Watampone, Sulawesi Selatan, anak kelima dari enam orang bersaudara dari pasangan H. A. Mustaring Umar, S.Sos., dan Hj. Aminah Akil, S.Pd. Pendidikan yang telah ditempuh adalah tamat SD Negeri 79 Cenrana Kabupaten Bone 1994, SMP Negeri Cenrana Kabupaten Bone 1997, SMA Negeri 1 Watampone Kabupaten Bone 2000, Sarjana Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan Daerah Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Negeri Makassar tahun 2007, Magister Pendidikan Program Studi Bahasa kekhususan Pendidikan Bahasa Indonesia kekhususan Pendidikan Bahasa Indonesia. Pada tahun 2013 terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa S3 di Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.

Dr. H. Syahrudin, S.Pd., M.Pd
Dr. M. Agus, S.Pd., M.Pd
Dr. Amal Akbar, S.Pd., M.Pd

Dr. H. Syahrudin, S.Pd., M.Pd

Dr. M. Agus, S.Pd., M.Pd

Dr. Amal Akbar, S.Pd., M.Pd

PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS KREATIF BERBASIS APLIKASI GOOGLE FOR EDUCATION CLASSROOM



Pembelajaran Keterampilan
MENULIS KREATIF
BERBASIS APLIKASI
GOOGLE FOR
EDUCATION CLASSROOM

CV PERMATA ILMU



CV PERMATA ILMU



PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS KREATIF BERBASIS APLIKASI GOOGLE CLASSROOM

Dr. Syahrudin, S.Pd., M.Pd.

Dr. M. Agus, S.Pd., M.Pd.

Dr. Amal Akbar, S.Pd., M.Pd.

Penerbit



Pembelajaran Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Aplikasi Google For Education Classroom

Hak Cipta © Syahrudin, M. Agus, Amal Akbar

Permilbooks, 10.21

Cetakan pertama, Oktober 2021

Penyusun : - Dr. Syahrudin, S.Pd., M.Pd.
- Dr. M. Agus, S.Pd., M.Pd.
- Dr. Amal Akbar, S.Pd., M.Pd.
Editor : - Dr. Sakaria, S.Pd., M.Pd.
- Dr. Firman, S.Pd., M.Pd.
Tata Letak & Sampul: - Jaya, S.Pi., M.Si.

Penerbitan © 2021 CV Permata Ilmu Makassar

Jln. Makassar IV Blok A/93

Bumi Sudiang Permai (BSP), Makassar

Telp. : (0411) 4812539

HP : 085396419243

Email : cvpermatailmu@gmail.com

Blog : cvpermatailmu.blogspot.com

FB : Permata Ilmu

Hak cipta dilindungi oleh undang-undang

Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian

atau keseluruhan isi buku tanpa izin tertulis dari penerbit

Perpustakaan Nasional RI: Katalog Dalam Terbitan (KDT)

Syahrudin, M. Agus, Amal Akbar

Pembelajaran Keterampilan Menulis Kreatif Berbasis Aplikasi Google For Education Classroom

Makassar : Penerbit CV Permata Ilmu, 2021

90 hlm.; 14 x 21 cm

ISBN: 9786239829100

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa bahwa bahan ajar pembelajaran keterampilan menulis kreatif berbasis aplikasi google for education classroom telah berhasil disusun, namun masih sederhana dalam materi dan konten. Namun pengembangan buku ajar ini akan terus dilakukan sehubungan program pengembangan teknologi informasi dan komunikasi. Di samping itu, bahan ajar ini merupakan hasil Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi (PUPT) Universitas Muhammadiyah Makassar dengan judul Implementasi Aplikasi *Google For Education Classroom* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif pada Mahasiswa PGSD FKIP Unismuh Makassar

Penyusunan buku ajar ini dimaksudkan untuk pembelajaran daring bagi dosen atau guru dalam meningkat kemampuan menulis kreatif pada peserta didik. Hal ini dimaksudkan untuk kelengkapan fasilitas pembelajaran bahasa Indonesia.

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan buku ajar ini. Semoga buku ini dapat memberi manfaat dalam pengembangan media pembelajaran untuk peningkatan mutu pendidikan. Tanggapan dan kritik yang bersifat konstruktif sangat diharapkan dalam penyempurnaan buku ini.

Makassar, Oktober 2021
Penulis,-

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	6
C. Manfaat	7
BAB 2 PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN	9
A. Pemanfaatan TIK sebagai Media Pembelajaran	9
B. Pengertian Google For Education Classroom	11
C. E-Learning	13
BAB 3 KETERAMPILAN MENULIS	23
A. Pengertian Menulis	23
B. Tujuan Menulis	24
C. Proses Pembelajaran Keterampilan Menulis	25
D. Intervensi Pendidik dalam Keterampilan Menulis	30
E. Penilaian Keterampilan Menulis	32
BAB 4 MENULIS KREATIF	34
A. Pengertian Menulis Kreatif	34
B. Proses Menulis Kreatif	37
C. Metode Menulis Kreatif	42
D. Indikator Menulis Kreatif yang Baik	45
BAB 5 KEMAMPUAN BERBAHASA – MENULIS KREATIF	48
A. Kemampuan Berbahasa	48
B. Keterampilan Menulis	50
C. Menulis Kreatif	51
D. Menulis Cerpen	53
E. Menulis Novel	55
F. Mengarang	57

BAB 6 MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE CLASSROOM	61
A. Pemanfaatan Google Classroom sebagai Media Pembelajaran	61
B. Fitur-Fitur Google Classroom	65
BAB 7 PANDUAN APLIKASI GOOGLE CLASSROOM	72
A. Teknis Akses Aplikasi Google Classroom	72
B. Kelebihan dan Kekurangan Media Google Classroom	82
DAFTAR PUSTAKA	85

Bab I

Pendahuluan

A. Latar Belakang

Sejak Manusia mengenal tulisan (*latter*), dari situlah peradaban modern dimulai. Merle Calvin Ricklefs, sejarawan besar yang amat masyur misalnya, membabak sejarah Indonesia modern dengan dasar mulai digunakannya tulisan dalam sejarah Indonesia. Jika sekarang ini, orang mengapresiasi berbagai temuan dan berbagai ragam progresifitas pada suatu abad dengan menyematkan istilah *prices of this (the) century* (“hadiah pada abad ini”), tidak berlebihan untuk menjadikan tulisan sebagai *prices of the civilization* (hadiah peradaban).

Tulisan memiliki arti dan kontribusi yang luar biasa penting bagi perkembangan peradaban (Fareed, 2016). Berbagai hal besar dan perubahan penting lahir dari tulisan, menyebar juga berlanjut karena tulisan pula. Dengan tulisan, pemikiran seorang pujangga ratusan tahun silam dapat didiskusikan saat ini, dapat disebarkan hingga ke tempat yang luas tak terbatas. Bahkan Chairil Anwar yang sudah wafat pun masih berinteraksi dengan pembaca setia puisi “Aku” ataupun puisi perjuangan “Antara Cirebon dan Bekasi”. Tentu dengan syair tulisan, yang sampai sekarang masih dijadikan sebagai materi ajar di sekolah.

Tidak dapat dipungkiri lagi, sebagai “buah peradaban” modern, menulis merupakan kegiatan yang paling banyak dikerjakan. Saat ini dalam hitungan detik saja, jutaan kata-kata, kalimat atau bahkan paragraf dihasilkan di seluruh penjuru dunia. Manusia modern sangat aktif menulis, terutama menulis SMS, Whats App, *status-coment* Facebook, Twiter, Blog, email dan segala macam jejaring sosial lainnya

Untuk itu yang pertama harus disadari bahwa menulis pada dasarnya bukan sekedar aktivitas asal-asalan namun merupakan sebuah “perjuangan menegakan ide atau gagasan”. Karena, apapun bentuk ataupun substansi tulisan yang dihasilkan tetap saja mengkomunikasikan ide atau gagasan. Foto seorang mendorong gerobak dengan kalimat “iseng” *Beratnya kehidupan, kawan...*” seperti yang tertulis dalam status Facebook (FB) seseorang, sebenarnya juga merupakan usaha untuk mengkomunikasikan ide. Buktinya status itu dikomentari lebih dari 27 orang. Contoh yang disebutkan tadi merupakan hal sederhana. Jika saja suatu ide mapan ditopang dengan format dan media yang bagus maka hasilnya juga akan sangat baik.

Pada masa ini, sebagai dampak dari adanya wabah covid19 penggunaan media pembelajaran online maupun ujian online untuk siswa/siswi sangat dianjurkan agar tidak adanya hambatan untuk proses belajar mengajar di rumah.

Salah satunya, adalah untuk pemanfaatan *google for education classroom* untuk media elearning, penugasan dan ujian online.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan dalam pengajaran bahasa dan sastra Indonesia dengan topik keterampilan menulis kreatif, ternyata sebagian besar siswa tidak mampu menuangkan imajinasinya ke dalam sebuah tulisan berbentuk sastra dengan optimal. Masalah dalam penelitian ini dibatasi hanya pada hasil pembelajaran keterampilan menulis, khususnya menulis kreatif berbentuk sastra tentang pengalaman pribadi yang menyenangkan.

Pembelajaran juga sangat memerlukan pemanfaatan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi). TIK dalam pembelajaran tidak saja dapat dimanfaatkan dalam kaitan dengan pengembangan dan/atau penyediaan media pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana dan sumber belajar untuk berbagai mata pelajaran (Ghavifekr, 2015).

Oleh karena itu, kegiatan di dunia ini yang semakin didominasi oleh Teknologi Informasi dan komunikasi elektronik, guru mengajar sering dihadapkan pada tuntutan untuk mengintegrasikan teknologi itu ke dalam kelas. Teknologi baru ini telah memiliki dampak besar pada menulis. Dampaknya tampak pada cara kita menulis, jenis

tulisan yang kita buat, bentuk produk akhir yang kita ambil, dan cara kita menarik pembaca.

Dari pengalaman dan pengamatan penulis, TIK terbukti memberi banyak manfaat pada pembelajaran menulis, di kalangan siswa ada fenomena menggembirakan. Hampir tidak ada siswa yang tidak memiliki gawai (gadget) apapun jenisnya, mulai dari laptop sampai dengan telepon genggam (Handphon). Siswa telah familiar dengan teknologi, dan teknologi telah secara alamiah menjadi bagian hidupnya (Claro, 2018). Akses ke jaringan internet sangat luas dan semakin mudah karena mereka dapat melakukan dari telepon genggamnya masing-masing dengan memasang kartu internet yang disediakan oleh berbagai perusahaan dengan harga yang semakin terjangkau.

Google for education merupakan inovasi yang paling menarik dari google karena merupakan produk yang dibuat untuk mendampingi guru dengan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Wu Y.C.J, 2019). Seperti yang dituliskan pada situs resminya, google for education memiliki beberapa layanan yang sangat membantu dalam proses belajar mengajar di sekolah, seperti *google classroom*, *google mail*, *google calendar*, *google drive*, dan *google docs*. *Google classroom* merupakan layanan yang sangat layak diterapkan di Indonesia, karena google

classroom memiliki struktur yang sama dengan pembelajaran yang ada saat ini.

Google classroom sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi pengajar dengan sipebelajar dalam dunia maya apalagi pada situasi sekarang ini yakni masa vandemi wabah virus corona covid 19. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Inovasi yang diberikan oleh google for education tersebut bertujuan untuk membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien, dan menyenangkan (Windarti, 2018).

Oleh karena itu, peneliti memilih objek penelitian yakni mahasiswa semester 2 PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar. Hal ini dimungkinkan karena dalam pembelajaran tersebut sudah menekankan sistem pembelajaran online. Dengan demikian, hasil penelitian dapat menunjukkan pengaruh penggunaan media TIK terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar mahasiswa.

Dengan demikian, penerapan aplikasi *google for education classroom* dalam meningkatkan kompetensi menulis kreatif merupakan suatu inovasi baru pengembangan sumber daya manusia dalam dunia pendidikan. Namun demikian, aplikasi *google classroom* bukan satu-satunya

model peningkatan kompetensi menulis kreatif siswa (Syahrudin, 2019). Dengan demikian, peneliti akan mencoba melihat sampai sejauhmana aplikasi google classroom dalam meningkatkan kompetensi menulis kreatif.

Persoalannya adalah seberapa jauh TIK telah dimanfaatkan oleh guru atau dosen dan peserta didik dalam pembelajaran menulis kreatif, bagaimana aplikaksi onlinenya, apa kendalanya, dan bagaimana pula pola pemanfaatannya ke depan? Penelitian ini akan membahas aplikasi *google for education classroom* sebagai media teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran menulis kreatif. Adapun judul penelitian ini, “Implementasi Aplikasi *Google For Education Classroom* untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif pada Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar”.

B. Tujuan

Adapun tujuan buku ajar ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan model implementasi pengembangan aplikasi *google for education classroom* dalam pembelajaran menulis kreatif mahasiswa.
2. Untuk mendeskripsikan aplikasi *google for education classroom* sebagai media pembelajaran daring dalam meningkatkan keterampilan menulis kreatif.

3. Untuk mendeskripsikan panduan aplikasi *google for education classroom* dalam pembelajaran daring.

C. Manfaat

Manfaat teoretis buku ajar ini dapat memberikan sumbangan terhadap pengembangan model aplikasi *google for education classroom* dalam meningkatkan keterampilan menulis kreatif pada peserta didik. Adapun manfaat buku ajar ini sebagai berikut:

1. Dapat dijadikan dasar oleh Kementerian Pendidikan Kebudayaan, Riset dan Teknologi dalam menetapkan kebijakan tentang penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran di lembaga pendidikan dasar dan menengah serta pendidikan tinggi.
2. Dapat dijadikan dasar pemikiran bagi pejabat yang berwenang khususnya kepala sekolah dan pimpinan perguruan tinggi atau ketua program studi dalam mengambil keputusan untuk mengoptimalkan aplikasi *google for education classroom* dalam pembelajaran daring khususnya pada peningkatan keterampilan menulis kreatif.
3. Memberikan gambaran tentang efektifitas dan optimalisasi penerapan aplikasi *google for education classroom* dalam pembelajaran menulis kreatif.

4. Penerapan program peningkatan keterampilan menulis kreatif melalui penerapan aplikasi *google for education classroom* sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pendidikan.
5. Dapat dijadikan landasan pemikiran bagi peneliti dan pemerhati pendidikan tentang inovasi penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran daring khususnya pada aplikasi *google for education classroom* untuk meningkatkan keterampilan menulis kreatif.

Bab 2

Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan

A. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai Media Pembelajaran

Seiring dengan perkembangan zaman dan era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsepsi penyelenggaraan pembelajaran telah bergeser pada upaya perwujudan pembelajaran yang modern.

Pada dasarnya, ciri modern di sini sebelumnya telah dicapai dalam perkembangan dunia pendidikan dan pembelajaran, namun hal itu masih dalam taraf *software intelligence*. Hal tersebut berkembang sejak para tokoh teori belajar, seperti Pavlop, Skinner, Ausubel, Gagne, Bloom, menemukan pola-pola berpikir dan pengondisian belajar manusia. Namun demikian sensitivitas yang dimiliki manusia tidak selamanya menetap, dan lahirlah konsep-konsep pembelajaran yang mencoba menggabungkan produk *software intelligence* tersebut dalam komponen *hardware intelligence*-nya yang berkembang setelah Heinich, Briggs, dan Rachey mengembangkan konsep Teknologi Pembelajaran (Tondeur, 2016). Teknologi Pendidikan ini masih tertuju

pada upaya melahirkan prosedur-prosedur pemecahan masalah belajar manusia, namun salah satu pemecahan tersebut dewasa ini di antaranya telah ditemukan yaitu inovasi dalam model pembelajaran berbasis teknologi informasi diantaranya adalah *animation learning*, *games learning*, *tutorial computer based learning*.

Pandangan dasar TIK awalnya sederhana, yaitu mereka hanya diciptakan untuk membantu mempercepat segala sesuatu yang berhubungan dengan pengemasan, transformasi, dan penyebaran serta penampilan informasi (Kafyulilo, 2015). Akan tetapi jika ditelaah lebih jauh ternyata bahwa cara kerja teknologi informasi ini bersifat mendalam. Sebagai contoh dalam menganalisis perilaku manusia, maka teknologi informasi akan berusaha menampilkan apa yang tidak mampu dilihat atau didengar dengan alat indra. Di sisi lain ia juga mencoba menguraikan apa yang tidak bisa diuraikan dengan kemampuan peta konsep manusia yang masih terbatas dengan pengalamannya, dengan demikian keluasan pengalaman akan mampu dibantu oleh analisis kerja teknologi informasi ini (Hammi Z, 2017).

E-learning sebagai penggunaan secara sengaja jaringan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar dan mengajar. Secara fundamental dalam proses pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan

komunikaksi untuk memediasi aktivitas pembelajaran baik secara sinkronous yaitu pembelajaran yang dilaksanakan guru dan peserta didik dalam waktu yang bersamaan maupun asinkronous yaitu pembelajaran yang dilakukan guru dan peserta didik tidak waktu yang bersamaan.

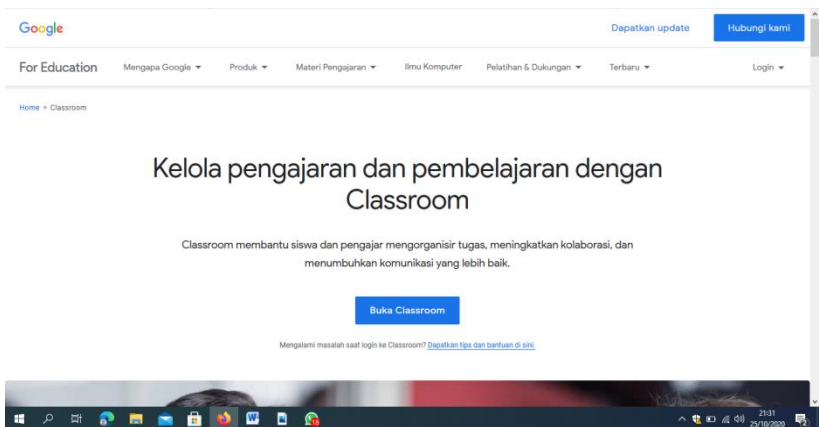
B. Pengertian *Google For Education Classroom*

Google For Education Classroom merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, aplikasi ini bisa menjadi sarana distribusi tugas, *submit* tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan (Syakur A, 2020). Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan guru dan siswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa maupun guru dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran.

Aplikasi *Google for education classroom* sesungguhnya dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Guru atau dosen memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian

keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada siswa selain itu, guru juga dapat membuka ruang diskusi bagi para siswa secara online (Syahrudin, 2019). Namun demikian, terdapat syarat mutlak dalam mengaplikasikan *google for education classroom* yaitu membutuhkan akses internet yang mumpuni.

Aplikasi *google for education classroom* dapat digunakan oleh siapa saja yang tergabung dengan kelas tersebut. Kelas tersebut adalah kelas yang didesain oleh guru yang sesuai dengan kelas sesungguhnya atau kelas nyata di sekolah. Terkait dengan anggota kelas dalam *google classroom* dijelaskan bahwa aplikasi ini menggunakan kelas tersedia bagi siapa saja yang memiliki *Google Apps for Education*, serangkaian alat produktivitas gratis termasuk gmail, dokumen, dan drive. Berikut ini tampilan awal *google for education classroom* :



C. E-Learning

1. Pengertian e-Learning

E-Learning merupakan satu istilah yang dapat kita temukan dalam dunia komputer atau internet. Istilah ini terdiri dari dua bagian, yaitu “e” yang berarti ‘electronic’ dan ‘learning’ yang berarti ‘pembelajaran’. Jadi e-Learning dapat diterjemahkan sebagai suatu sistem pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik sebagai medianya. e-Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar siswa ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet, atau media jaringan komputer lainnya (Darin E. Hartley, 2001).

Menurut Rosenberg (2001;28), e-Learning merupakan satu penggunaan teknologi internet dalam penyampaian pembelajaran dalam jangkauan luas yang berlandaskan tiga kriteria, yaitu:

1. E-Learning merupakan jaringan dengan kemampuan untuk memperbaharui, menyimpan, mendistribusikan dan membagi materi ajar atau informasi.
2. Pengiriman sampai ke pengguna terakhir melalui komputer dengan menggunakan teknologi internet yang standar.
3. Memfokuskan pada pandangan yang paling luas tentang pembelajaran di balik paradigma pembelajaran tradisional.

E-Learning memiliki berbagai persamaan istilah. Diantaranya adalah Online Learning, internet Learning, Distance Learning, Network Learning, Virtual Learning. Walaupun demikian semuanya memiliki makna yang sama yaitu proses pembelajaran dimana peserta didik berada jauh dari pengajar. Selain itu, terdapat penggunaan suatu bentuk teknologi elektronik sebagai media pembelajaran.

Penggunaan e-Learning dalam proses pembelajaran berkaitan erat dengan penggunaan komputer. Dengan komputer proses belajar bisa menjadi lebih dinamis karena komputer memiliki beragam fitur. Dengan demikian proses belajar menjadi menyenangkan.

Perkembangan e-Learning memang tidak dapat dipisahkan dari teknologi internet yang mengalami perkembangan pesat. Walaupun demikian internet merupakan media yang sangat penting dalam e-Learning. Dengan internet, pembelajaran online dapat dilangsungkan.

Menurut Allan J. Henderson, e-Learning adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer atau biasanya internet (The e-Learning Question and Answer Book, 2003). Henderson menambahkan juga bahwa e-Learning memungkinkan pembelajar untuk belajar melalui komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus secara fisik pergi mengikuti pelajaran di kelas. William

Horton juga menjelaskan e-Learning adalah pembelajaran yang berbasis web, artinya belajar dapat dilakukan dengan mengakses internet. e-Learning memungkinkan pembelajar untuk menimba ilmu tanpa harus secara fisik hadir di kelas. e-Learning, seperti juga namanya disampaikan dengan menggunakan media elektronik yang terhubung dengan internet (yang menghubungkan semua unit komputer di seluruh dunia) dan intranet (jaringan yang menghubungkan beberapa unit komputer dalam suatu tempat).

E-Learning dalam arti luas bisa mencakup pembelajaran yang dilakukan di media elektronik (internet) baik secara formal maupun informal. e-Learning secara formal, misalnya adalah pembelajaran dengan kurikulum, silabus, mata pelajaran dan tes yang telah diatur dan disusun berdasarkan jadwal yang telah disepakati pihak-pihak terkait (pengelola e-Learning dan pembelajar sendiri). Pembelajaran seperti ini biasanya tingkat interaksinya tinggi dan diwajibkan oleh perusahaan pada karyawannya, atau pembelajaran jarak jauh yang dikelola universitas dan perusahaan-perusahaan (biasanya perusahaan konsultan) yang memang bergerak di bidang penyediaan jasa e-Learning untuk umum. e-Learning bisa juga dilakukan secara informal dengan interaksi yang lebih sederhana, misalnya melalui

saran mailing list, e-newsletter, atau website pribadi, organisasi dan perusahaan yang ingin mensosialisasikan jasa, program, pengetahuan atau ketrampilan tertentu pada masyarakat luas (biasanya tanpa memungut biaya). (Rahmasari, Gartika & Rsmiati, Rita.,2012:27-32)

2. Fungsi e- Learning

Berkenaan dengan e-Learning, Siahaan (2004) menyatakan bahwa setidaknya ada tiga fungsi pembelajaran elektronik terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas (classroom instruction).

a. Suplemen (tambahan)

E-Learning dikatakan berfungsi sebagai suplemen jika peserta didik memiliki kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak. Dalam hal ini tidak ada kewajiban/keharusan bagi peserta didik untuk mengakses materi pembelajaran elektronik. Sekalipun sifatnya opsional, peserta didik yang memanfaatkannya tentu akan memiliki tambahan pengetahuan atau wawasan.

b. Komplemen (pelengkap)

E-Learning dikatakan berfungsi sebagai komplemen jika materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima peserta didik di dalam kelas. e-Learning sebagai komplemen berarti materi

pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pengayaan atau remedial.

E-Learning dikatakan sebagai pengayaan jika kepada peserta didik diberikan kesempatan untuk mengakses materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dikembangkan untuk mereka. Tujuannya untuk memantapkan tingkat penguasaan terhadap materi pelajaran yang telah diterima di kelas.

E-Learning dapat dikatakan sebagai program remedial jika peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi pelajaran pada saat tatap muka diberikan kesempatan untuk memanfaatkan materi pembelajaran elektronik yang memang secara khusus dirancang untuk mereka. Tujuannya agar peserta didik semakin mudah memahami materi pelajaran yang disajikan di kelas.

c. Substitusi (pengganti)

E-Learning dapat dikatakan sebagai substitusi jika e-Learning dilakukan sebagai pengganti kegiatan belajar, misalnya dengan menggunakan model-model kegiatan pembelajaran.

Terdapat tiga model kegiatan pembelajaran yang dapat dipilih, yaitu:

- Sepenuhnya secara tatap muka (konvensional)

- Sebagian secara tatap muka dan sebagian lagi melalui internet, dan
- Sepenuhnya melalui internet.

E-Learning memang bukanlah metode yang hanya digunakan di dunia pendidikan saja. Penggunaanya meluas ke bidang yang lain juga. Sekarang ini, semakin banyak pihak yang memanfaatkan e-Learning sebagai sarana untuk pelatihan dan pendidikan karena beberapa pertimbangan. Pertimbangan menggunakan e-Learning saat ini, adalah sebagai berikut;

- Peningkatan kemampuan perangkat komputer dalam mengolah data lebih cepat dan kapasitas penyimpanan data semakin besar.
- Harga perangkat komputer semakin lama semakin terjangkau (tidak lagi diperlakukan sebagai barang mewah).
- Mempermudah pencarian atau penelusuran informasi melalui internet. Memperpendek jarak dan mempermudah komunikasi. (Rahmasari, Gartika & Rsmiati, Rita.,2012:47-52)

3. Learning Management System (LMS)

LMS merupakan sebuah tool/software untuk membuat dan mengatur suatu pembelajaran yang berkesinambungan secara online, perkuliahan online misalnya. Perkuliahan online dapat dibayangkan dengan banyaknya halaman-

halaman web, gambar-gambar, animasi ataupun quiz yang dilakukan secara online hal itu membutuhkan adanya forum diskusi pengajar dengan siswa.

E-Learning berkembang dengan dukungan penuh teknologi informasi. E-Learning berkembang tidak sebatas karena munculnya teknologi-teknologi software baru melainkan lebih luas mencakup pula perkembangan teknologi perangkat komputer dan networking.

Secara garis besar, kontribusi atau peran dari perusahaan-perusahaan atau vendor TI terhadap perkembangan implementasi e-Learning dapat dikategorikan menjadi dua, yaitu sebagai technology provider dan service provider. Technology provider fokus pada pengembangan aplikasi e-Learning dan platform berbasis web. Mereka mengembangkan software yang dibutuhkan, baik untuk penyusunan material pembelajaran, hingga ke aplikasi pengelola system e-Learning secara komprehensif. Technology provider mengembangkan software e-Learning dan menjual lisensinya. Technology provider di bidang e-Learning pun memiliki spesialisasi yang berbeda, misalnya pengembangan LMS (Learning Management System).

LMS (Learning Management System) berfungsi menyimpan, mengelola dan mendistribusikan berbagai materi pelatihan atau ujian/tes yang telah disiapkan. LMS dilengkapi

dengan katalog online sehingga pembelajaran dapat mengakses, memilih, dan menjalankan berbagai materi pelatihan yang ada. LMS mampu mencatat log atau tracking aktivitas setiap pelajar yang memanfaatkan e-Learning. (Rahmasari, Gartika & Ramiati, Rita.,2012:41-42)

4. Efektivitas E- Learning

Penggunaan e-Learning di era modern seperti sekarang ini merupakan suatu langkah yang tepat untuk mengatasi permasalahan dalam media pembelajaran. Dimana peserta didik selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan perubahan lingkungan ilmu yang dipelajarinya sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan adanya e-Learning, semua informasi yang terkait dengan materi baru dapat segera diperbaharui oleh guru atau pengampu mata pelajaran di sistem manajemen pembelajaran ini.

Lingkungan belajar virtual yang digunakan oleh sekolah memungkinkan guru atau pengampu mata pelajaran dapat mengelola materi dan bertukar informasi dengan peserta didik untuk materi tertentu yang diajarkan disetiap minggunya, semisal dalam waktu tertentu seorang guru atau pengampu tidak dapat melakukan tatap muka secara langsung terhadap peserta didik.

Keefektifan penggunaan e-Learning kuncinya terdapat pada motivasi untuk belajar. Keefektifan

didefinisikan sebagai waktu yang digunakan untuk menggunakan produk: “Hasil menunjukkan pentingnya motivasi untuk belajar dan beban kerja dalam menentukan waktu agregat yang dihabiskan di kursus e-learning” (Brown, 2005: 465).

Namun, Ketika proyek pembelajaran didefinisikan sebagai 'blended e-Learning', waktu yang dihabiskan mungkin tidak selalu menjadi indikator yang baik. Pembelajaran berlangsung: 'di luar dampak persepsi terkait ekstrinsik, motivasi sosial dan pribadi adalah pendorong penting penggunaan forum diskusi dalam konteks e-Learning.

Disimpulkan bahwa bahkan untuk orang dewasa Peserta didik, interaksi sosial dengan instruktur dan interaksi kolaboratif dengan siswa sebaya penting untuk meningkatkan pembelajaran dan partisipasi aktif dalam diskusi online (Jung et al, 2002: 153). Oleh karena itu seperti di Pembelajaran tradisional, motivasi tidak hanya berdasarkan faktor individu. Untuk solusi dan proses e-Learning, faktor utamanya adalah 'interaksi' dan 'latihan'. Pentingnya faktor-faktor ini ditentukan sebagai hasil pengkodean faktor-faktor yang mempengaruhi efektifitas dan juga kode termasuk alasan mengapa e-Learning itu atau tidak efektif. Faktor yang saling terkait, seperti 'instructional scaffolding', 'modelling' dan 'support', digabungkan menjadi satu faktor, 'interaksi'.

Meskipun e-Learning sering dianggap sama atau lebih efektif dari pada belajar tatap muka, interaksi umumnya dianggap penting untuk efektivitas e-Learning. Siswa menghargai interaksi dengan instruktur sebagai faktor penting dalam pembelajaran online. Siswa baru memiliki tingkat keberhasilan yang lebih baik dalam kursus online yang dipimpin instruktur daripada kursus online studi mandiri. Siswa dewasa perlu pemodelan dan perancah agar sukses di lingkungan online '(Jiang, Parent and Eastmond, 2006); Kelompok pelatihan yang didukung memiliki tingkat penyelesaian program yang jauh lebih tinggi daripada yang independen kelompok (Bennett-Levy et al, 2012).

Hasil menunjukkan bahwa guru dikaitkan dengan peningkatan pembelajaran siswa dengan penggunaan teknologi. Komunikasi online dengan teman sebaya dan para ahli mengurangi isolasi guru, meningkatkan Praktek profesional dan memberi akses terhadap perspektif dan pengalaman yang tidak tersedia, tetapi beban kerja tambahan membuat beberapa guru merasa kecewa (Hawkes and Good 2000). Mengenai faktor kontekstual menekankan perlunya mempertimbangkan waktu yang tersedia bagi peserta didik dan beban kerja yang diharapkan dari e-Learning (lihat juga Noesgaard, 2014).

Bab 3

Keterampilan Menulis

A. Pengertian Menulis

Setiap keterampilan itu erat sekali hubungan dengan tiga keterampilan lainnya dengan cara beraneka ragam. Dalam memperoleh keterampilan berbahasa, kita biasanya melalui suatu hubungan urutan yang teratur: mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak berbahasa kemudian berbicara, sesudah itu kita belajar membaca dan menulis. Maka dari itu menulis merupakan kegiatan yang produktif dan ekspresif.

Morris dalam Tarigan (2008:4), menyatakan bahwa menulis adalah sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya. Pesan adalah isi atau muatan yang terkandung dalam suatu tulisan. Tulisan merupakan sebuah simbol atau lambang bahasa yang dapat dilihat dan disepakati pemakainya. Dapat ditarik kesimpulan mengenai pendapat tersebut yaitu bahwa menulis yaitu alat komunikasi yang berupa tulisan.

Sumarno dalam Tarigan (2008:15), menyatakan bahwa menulis adalah mengekspresikan secara tertulis gagasan, ide, pendapat, atau pikiran dan perasaan.

Menurut pendapat ahli tersebut bahwa menulis yaitu ekspresi dari diri sendiri yaitu gagasan, ide, pendapat atau pikiran dan perasaan. Atar Semi (2009:14), menyatakan bahwa menulis adalah suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan. Menurut pendapat tersebut bahwa menulis yaitu kegiatan kreatif yang memindahkan gagasan ke sebuah lambang tulisan.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan menulis merupakan kegiatan berupa penuangan ide/gagasan dengan kemampuan yang kompleks melalui aktivitas yang aktif produktif dalam bentuk simbol huruf dan angka secara sistematis sehingga dapat dipahami oleh orang lain.

B. Tujuan Menulis

Setiap keterampilan berbahasa mempunyai tujuannya masing-masing, diantaranya keterampilan menulis mempunyai tujuan, penulis akan memaparkan tujuan menulis, yaitu sebagai berikut.

Atar Semi (2009:14), menyatakan bahwa tujuan menulis antara lain yaitu untuk menceritakan sesuatu, untuk memberikan petunjuk atau pengarahan, untuk menjelaskan

sesuatu, untuk menyakinkan, dan untuk merangkum. Menurut pendapatnya Atar Semi menyatakan bahwa tujuan menulis yaitu menceritakan sesuatu, untuk memberikan petunjuk atau pengarahan dan lain-lain.

Sumarno (2009:6), menyatakan bahwa tujuan menulis yaitu menginformasikan, membujuk, membidik, dan menghibur. Disimpulkan menurut pendapat tersebut bahwa tujuan menulis antara lain menginformasikan sesuatu, membujuk sesuatu atau membidik dan menghibur dalam suatu hal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis yaitu untuk memberikan informasi seseorang penulis dapat menyebarkan informasi melalui tulisannya seperti wartawan di koran, tabloid, majalah atau media massa cetak yang ada. Tuisan yang ada pada media cetak tersebut seringkali memuat informasi tentang kejadian atau peristiwa.

C. Proses Pembelajaran Keterampilan Menulis

Literasi menulis awal dimulai dengan tulisan “cakar ayam” pada anak-anak yang memakai alat bantu kapur, spidol, pensil, dan sebagainya dengan media di sembarang tempat. Kemudian ketika mereka dapat mengontrol tulisannya, maka keterampilan menulis pun dimulai. Menulis bermula dari sesuatu yang sederhana menjadi sesuatu yang

kompleks pada saat pelajaran menulis dilakukan. Bergradasi dari sekadar mengenal huruf menjadi sebuah kata, sebuah kata menjadi kalimat. Pengembangan proses menulis dimulai dari keterampilan kognitif yang rendah menuju pada keterampilan kognitif yang lebih tinggi.

Setiap aktifitas menulis melibatkan proses majemuk yang beragam, dimana semua perkembangan itu terkait antara satu dan lainnya. Perkembangan itu melibatkan sensorimotor, bahasa, kognitif, dan juga perhatian dari anak-anak. Perkembangan itu sendiri dipengaruhi oleh keadaan biologi, sosial, kultural, dan perbedaan bahasa. Sebab itu menulis menjadi keterampilan tertinggi dalam aspek berbahasa.

Tidak hanya itu, proses menulis harus dimulai dari banyak segi kognitif yang terhubung pada perpektif “persiapan” dengan prasyarat antara lain: auditory discrimination (pembeda pendengaran), auditory memory (ingatan pendengaran), visual discrimination (pembeda visual), visual memory (ingatan visual), letter names and sound (nama huruf dan bunyi)²³. Prasyarat seperti yang sudah disebutkan tersebut seharusnya sudah ada pada diri seorang anak sebelum mereka mulai diajarkan untuk menulis, sama halnya ketika diajarkan untuk membaca.

Tulisan tangan menjadi proses yang menarik ketika keterampilan menulis dibahas. Oleh karena itu ada tahapan-tahapan dalam keterampilan menulis yang dimulai dari imitative writing (menirukan), dictation (dikte), guided writing (bimbingan), dan controlled writing (pengendalian).

Pada tahap-tahap awal seperti itu, menulis memang ditekankan pada goresan, menarik garis, bulatan, menjiplak, dan membuat coretan. Hingga kemudian terbentuk pada proses yang lebih tinggi lagi dari tahapan yang sudah disebut di atas.

Pertama, imitative writing (meniru) adalah keterampilan sederhana menulis dengan meniru tulisan. Melalui meniru tulisan, selanjutnya seorang anak akan menghafal tulisan sesuai dengan apa yang sudah pernah mereka dengar, bicarakan, dan baca dalam bentuk kata, frasa, maupun kalimat. Kedua, dictation (dikte), melalui dikte seorang anak akan mengingat dengan benar tulisan-tulisan yang sudah dihafalkannya. Ketiga, guided writing (bimbingan), seperti ketika seorang guru membaca sebuah kalimat kemudian peserta didik mengisi kata yang kosong, atau mengubah kalimat dengan kala waktu berbeda, atau ketika peserta didik menulis kalimat berdasarkan sebuah pertanyaan dari teks yang disediakan. Keempat, controlled writing (terkendali), pada tahap ini peserta didik sudah dapat

menuliskan ide, imajinasi, pengetahuan, termasuk mengekspresikan diri melalui kata. Di dalam controlled writing terdapat controlled composition (karangan yang terkendali), directed composition (karangan langsung), dan free composition (karangan bebas).

Sementara itu, memori otak dalam ranah kognitif masih menjadi kontributor utama bagi perkembangan menulis bagi individu. Memori otak yang bekerja dan teori kapasitas memberi peran utama dalam proses menulis, yaitu planning (merencanakan), translating (menerjemahkan), serta reviewing (meninjau ulang). Sehingga terciptalah tulisan yang diharapkan.

Peningkatan keterampilan menulis dapat dilakukan pada peserta didik di tingkat dasar melalui proses yang berhubungan dengan instruksi dan revisi pada tulisan berdasarkan self-regulated strategy development (SRSD) strategi pengembangan pengaturan diri. Tahapannya adalah: 1). Pengembangan latar belakang pengetahuan peserta didik, 2). Pertemuan pada strategi tujuan dan signifikansi dalam menulis, 3). Modeling penulisan dari guru, 4). Strategi hafalan dari peserta didik, 5). Praktik kolaborasi dengan didukung oleh guru, dan 6). Peserta didik yang sudah mandiri (tanpa dukungan). Sehingga peserta didik secara mandiri dapat meningkatkan keterampilannya dalam menulis.

Namun pada dasarnya, proses menulis pada peserta didik di sekolah dasar masih dalam tahap inquiry know-how, ingin mengetahui bagaimana cara untuk menulis itu sendiri. Pada masa ini anak-anak masih belum terlalu mahir dalam translating (menerjemahkan) dan transcribing (menjelaskan) ide dan gagasan dalam bentuk tulisan. Tahapan dasar sederhana peserta didik setingkat SD dalam menulis seperti planning (merencanakan), drafting (menggambarkan), revising (merevisi), dan editing text (mengedit teks) belum terlaksana dengan baik.

Bahkan penggalan ide adalah hal pokok yang masih menjadi pertimbangan anak-anak dalam proses menulis. Ide bisa datang dari mana saja semisal dari membaca buku, gambar, permainan, guru, teman, dan pengalaman. Sekalipun demikian, diperlukan instruksi dalam mengembangkan ide dalam menulis. Seperti, (1). Menghubungkan membaca dan menulis untuk tujuan penulisan tertentu, (2). Strategi dalam menulis berbagai genre, (3). Memberikan perpanjangan waktu untuk menulis, (4). Partisipasi aktif peserta didik untuk memberikan umpan balik dalam idenya menulis.

Karena itulah diperlukan intervensi dari pendidik untuk dapat mengembangkan keterampilan menulis bagi peserta didik di tingkat sekolah dasar. Sehingga pada akhirnya proses menulis seperti planning (merencanakan),

drafting (menggambarkan), revising (merevisi), dan editing text (mengedit teks) dapat terlaksana dengan baik.

B. Intervensi Pendidik dalam Keterampilan Menulis

Belajar menulis adalah hal yang penting bagi kesuksesan seorang peserta didik di sekolah. Namun karena rumitnya proses menulis, maka perlu adanya intervensi dari pendidik untuk mengembangkan keterampilan menulis bagi peserta didik di sekolah. Pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan menulis pun sangat beragam. Bukan hanya masalah pemilihan kata, juga variasi kalimat, pemilihan tanda baca, kohesi dan konheren antarparagraf.

Tiga kunci dalam proses menulis yaitu: planning (merencanakan tulisan), translating (menerjemahkan ide dalam bentuk tulisan), dan reviewing (merevisi kembali tulisan) yang dijelaskan oleh Hayes & Flower (1980) masih patut menjadi perhatian pendidik dalam mengajarkan keterampilan menulis.

Penjelasan ketiga kunci yang bisa diintervensi dalam mengembangkan keterampilan menulis tersebut adalah merencanakan tulisan dengan ide dan gagasan, tema yang akan ditulis, tujuan penulisan, dan metakognitif yang akan disampaikan. Sedangkan menerjemahkan ide dalam bentuk tulisan dengan seleksi kata, memproduksi kalimat, membuat paragraf yang utuh dan berkesinambungan, dan pernyataan-

pernyataan untuk mengungkapkan ide. Kunci yang terakhir merevisi tulisan adalah meninjau tanda baca, mengedit kohesi dan koherensi kalimat serta paragraf sehingga terbentuk sebuah susunan tulisan yang bagus.

Intervensi dalam pengembangan keterampilan menulis dalam 6 langkah SRSD (self-regulated strategy development) adalah: (1). Mengembangkan background pengetahuan, (2). Mendiskusikan tulisan yang akan dibuat bersama dengan pendidik, (3). Pemodelan dengan menggunakan pendekatan berpikir untuk strategi yang diharapkan, (4). Menghafal, peserta didik menghafalkan strategi menulis, (5). Mendukung, pendidik mendukung strategi yang diterapkan oleh peserta didik dengan kolaborasi dan bimbingan, (6). Kemandirian, peserta didik mulai dapat mandiri dalam menulis.

Sementara itu Graham (2012) memberikan saran kepada pendidik untuk melakukan intervensi dalam mengembangkan keterampilan menulis dengan beberapa hal berikut³¹: (1). Menyediakan waktu setiap hari bagi peserta didik dalam menulis, (2). Mengajarkan pada peserta didik untuk melakukan proses menulis dengan tujuan tertentu, (3). Mengajarkan peserta didik untuk lebih lancar dalam menulis tangan, ejaan, konstruksi kalimat, membetulkan, dan

memroses kata, (4). Membuat komunitas menulis yang menarik bagi para penulis.

Dengan intervensi yang dijelaskan di atas, maka yang perlu digarispawahi adalah self learning-regulated (belajar mandiri) sehingga peserta didik lebih peka dalam mengasah keterampilan menulisnya. Salah satu cara adalah membuat buku bahan ajar yang penuh ilustrasi visual.

C. Penilaian Keterampilan Menulis

Penilaian keterampilan menulis sebenarnya adalah hal yang agak sulit dilakukan pada penilaian kebahasaan. Sebab kebanyakan anak-anak akan lebih terasah menulis justru pada saat mereka beranjak pada sekolah menengah atas. Namun demikian bukan berarti pada jenjang sekolah dasar penilaian keterampilan menulis tidak bisa dilakukan.

Setidaknya ada 4 elemen dasar pada penilaian keterampilan menulis, diantaranya adalah: 1). Rubrik penilaian (rubric), 2). Dorongan atau motivasi (prompt), 3). Respon yang diharapkan (expected response), dan 4). Evaluasi akhir (post-task evaluation)³³. Sedangkan yang paling banyak digunakan adalah rubrik dan penilaian akhir di dalam penilaian keterampilan menulis.

Sementara itu di dalam penilaian menulis terdapat faktor-faktor kekayaan sensori (menghasilkan sejumlah sensori yang terbentuk dengan kata-kata) dan situasional

(yang membentuk sejumlah situasi kata-kata) dimana akan menghasilkan sebuah tulisan yang baru. Kemudian dari sejumlah kata-kata yang dihasilkan melalui pengalaman sensori dan situasional serta kebaruan tulisan dalam bentuk teks narasi akan diukur.

Pengukuran kata-kata sensori meliputi: modalitas visual, auditori, yang dapat dirasakan, kinestetik, penciuman, organic, rasa (taste), emosional, dan kata tindakan. Sedangkan kata-kata situasional meliputi: 5 kunci apa/siapa, mengapa, dimana, kapan, dan bagaimana.

Adanya originalitas dan kebaruan dalam sebuah tulisan kreatif ditentukan pula oleh jumlah kata-kata sensori dan jumlah kata-kata situasional yang dikenali dalam sebuah tulisan. Sementara penambahan jumlah kata-kata sensori dan situasional didapatkan dari representasi kekayaan mental sensori dan situasional dari penulis. Semuanya bisa dilejitkan dengan banyak intervensi oleh pendidik dengan banyak ragam cara.

Bab 4

Menulis Kreatif

A. Pengertian Menulis Kreatif

Secara bahasa menulis kreatif berasal dari Bahasa Inggris *creative writing* yang bermakna mempunyai kekuatan untuk menciptakan sesuatu yang imajinatif, mengubah atau memproduksi sastra yang asli. Sehingga imajinasi menjadi kunci utama dalam proses kreatif.

Menulis kreatif juga didefinisikan sebagai praktik dari pemikiran seorang individu yang didapatkannya dari pengalaman dan hidupnya. Sehingga pengalaman akan membentuk tulisan yang akan dibuatnya. Menulis kreatif juga dapat diartikan sebagai suatu rangkaian kegiatan atau proses yang dapat ditemukan dengan menginvestigasi kerja. Sedangkan karya yang dihasilkan seperti cerita pendek, puisi, dan novel. Karya yang dimaksud bisa saja karya utuh atau hanya penggalan.

Menulis kreatif adalah lebih dari sebuah proses, artinya sesuatu itu tidak dapat dirasakan hingga orang harus mencobanya terlebih dahulu. Sebab tujuannya adalah untuk merefleksikan ke dalam bentuk tulisan pada saat persiapan, sedang menulis, ataupun ketika sebuah karya selesai ditulis.

Proses ini dilaksanakan terus menerus dan berkelanjutan sehingga menghasilkan sebuah karya yang berkualitas.

Menulis merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam seluruh proses belajar yang dialami siswa. Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan menyampaikan pesan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau medianya, sedangkan kreatif menurut KBBI yaitu kemampuan untuk menciptakan atau memiliki daya cipta. Menulis adalah suatu keahlian dalam menuangkan suatu ide, gagasan atau gambaran yang ada di dalam pikiran manusia menjadi sebuah karya tulis yang dapat dibaca dan mudah dimengerti atau dipahami orang lain (Febriyani, 2017).

Pada dasarnya, menulis kreatif berbeda dengan menulis ilmiah. Sebagian orang menempatkan menulis kreatif adalah menulis untuk sastra seperti puisi, cerpen, dan sebagainya. Menulis kreatif dibangun dari dua unsur penting, menulis sebagai keterampilan dan kreatif sebagai mentalitas yang cenderung untuk menciptakan. Menulis merupakan keterampilan untuk menuangkan ide dan gagasan secara tertulis. Kreatif berhubungan dengan kemampuan dalam mencipta. Menulis kreatif dapat didefinisikan sebagai proses menulis yang bertumpu pada pengembangan daya cipta dan ekspresi pribadi dalam bentuk tulisan yang baik dan menarik (Cloutier, 2016). Artinya, menulis kreatif menekankan pada

proses aktif seseorang untuk menuangkan ide dan gagasan melalui cara yang tidak biasa sehingga mampu menghasilkan karya cipta yang berbeda, yang tidak hanya baik tetapi juga menarik.

Menulis kreatif dapat dikatakan sebagai ekspresi cara berfikir dalam menuangkan ide atau gagasan yang tidak biasa sehingga mampu dituangkan menjadi karya yang berbeda. Menulis kreatif bisa menjadi cara baru dalam melihat sesuatu yang memadukan kecerdasan dan imajinasi, dan perpaduan itulah yang menjadi ciri khas dalam menulis kreatif. Menulis kreatif adalah menulis dengan cara yang berbeda karena sumber penciptaan karya kreatif pada dasarnya adalah kehidupan manusia itu sendiri. Misalnya seseorang mengalami peristiwa yang sama tetapi dalam penulisannya berbeda. Intinya menulis kreatif memadukan keterampilan menulis dan kreatifitas yang dimiliki seseorang. Menulis kreatif lebih menekankan pada keberanian untuk menulis dan berkarya, atau ingin terlibat dan bergelut dengan kegiatan pengalaman kreatif (Febriyani, 2017).

Dari beberapa definisi yang disebutkan di atas dapat digeneralisaikan bahwa menulis kreatif adalah suatu rangkaian kegiatan menulis yang mengutamakan pengungkapan ide, gagasan, imajinasi, perasaan, dan pengalaman penulis yang dituangkan dalam bentuk tulisan

sehingga pembaca dapat menangkap kesan imajinatif yang kuat dalam tulisan tersebut.

B. Proses Menulis Kreatif

Penulis seharusnya memiliki tiga hal untuk dapat menuangkan idenya dalam menulis, yaitu pengalaman, pengamatan, dan imajinasi. Pengalaman bukan hanya apa yang pernah dirasakan, tetapi juga realitas psikologis secara umum yang dapat dibayangkan. Pengamatan juga bukan berarti memberikan indra penglihatan secara berlebihan, karena mendengarkan keluh kesah orang lain termasuk dalam pengamatan. Sedangkan imajinasi adalah refleksi dari sebuah situasi yang dapat dituliskan. Tiga hal yang diperlukan dalam menulis yaitu pengalaman, pengamatan, dan imajinasi menjadi kunci untuk memulai proses menulis kreatif.

Untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan, tentu harus mengalami berbagai proses menulis. Diantaranya menurut Ramet adalah menyediakan waktu untuk menulis (dan ini dipermudah dengan adanya buku ajar), menemukan ide yang cemerlang, menulis dengan bantuan visual maupun pendengaran (lagu atau berita), melukiskan pengalaman terlebih dahulu, memandang jauh ke belakang tentang pengalaman yang sudah terjadi, dan yang terakhir adalah banyak membaca. Proses kreatif ini tentu disenangi oleh

banyak anak-anak karena dapat menggali ide dari pengalamannya sendiri.

Sementara itu pendapat lain dilontarkan oleh Carter dengan mengatakan bahwa ide menulis itu bisa berasal dari mana saja dan kapan saja, jadi dinikmati saja proses menulis dengan senang hati, ekspresikan tulisan dalam genre dan bentuk apa pun yang diinginkan, refleksikan dalam bentuk karya, libatkan imajinasi di dalamnya, pertimbangkan elemen narasi seperti dalam dialog, karakter, tempat, dan plot, pertimbangkan elemen puitis seperti rima, irama, dan bunyi di awal kata.

Adanya kerja kreatif juga disematkan pada teknik dan proses. Selanjutnya yang memengaruhi adalah: 1). Kemampuan teknik di atas rata-rata, melalui pembelajaran keterampilan yang sungguh-sungguh, dan 2). Datang dengan kesanggupan, artinya ada kemauan keras untuk dapat melaksanakannya. Dua kombinasi tersebut akan menghasilkan produk menulis kreatif yang bagus.

Pada dasarnya proses menulis kreatif secara umum dapat digambarkan melalui 3 fase utama, yaitu: pertama, proses awal (pendahuluan) dengan mendatangkan ide melalui pengamatan, pengalaman, dan imajinasi. Kedua, melakukan teknik penulisan kreatif dalam pelaksanaan, dan ketiga, melakukan penyuntingan pada tulisan kreatif yang dihasilkan.

Menulis kreatif cenderung memadukan antara pilihan kata denotatif dan konotatif. Pemilihan kosakata dalam menulis kreatif akan terkait dengan kemampuan berbahasa, jika menggunakan kemampuan nalar maka akan menggunakan pilihan kata bermakna sebenarnya (denotatif), sedangkan jika menggunakan perasaan akan menggunakan pilihan kata bermakna kias (konotatif) (Sulistijani, 2018). Banyak jenis tulisan sastra yang terus berkembang menggunakan perpaduan nalar dan perasaan tersebut, seperti prosa, puisi, dan naskah drama. Genre dalam prosa, puisi, maupun naskah drama berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Akan tetapi, tulisan sastra yang paling banyak ditemukan adalah prosa. Jenis tulisan sastra berbentuk prosa cukup beragam, bahkan seiring berkembangnya zaman terdapat istilah prosa lama dan prosa baru. Jenis prosa lama antara lain dongeng, hikayat, cerita panji, dan cerita rakyat; sedangkan prosa baru antara lain novel, cerita bersambung, roman, dan cerita pendek (Lengelle, 2016). Pada era saat ini, masyarakat lebih sering membaca novel karena ceritanya yang panjang dan menggiring mereka untuk berimajinasi.

Ditinjau dari segi “panjangnya”, cerpen relatif lebih pendek daripada novel, walaupun ada pula cerpen yang

panjang dan novel yang pendek (Sayuti, 2007). Dalam jenjang sekolah pun, siswa diajarkan untuk menulis kreatif, seperti menulis cerita pendek, puisi, pantun, dan lain-lain. Pembelajaran bahasa memiliki fungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir, mengungkapkan gagasan, menyampaikan informasi tentang suatu peristiwa, dan untuk memperluas wawasan (Dafit, 2017).

Oleh karena itu, menulis kreatif merupakan proses mengungkapkan ide atau gagasan dengan menggunakan bahasa tulis (Smith, 2020). Ada empat proses tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) Pencarian Ide

Pada tahap ini penulis atau penyair mencari ide/inspirasi untuk sebuah tulisan yang akan ditulisnya. Ide itu bisa berasal dari pengalaman batin pribadi penulis seperti kegundahan, kekecewaan, kebahagiaan, dan lain sebagainya. Bisa juga berasal dari pengalaman orang lain atau berdasar peristiwa/kejadian yang menggugah, misal bencana alam. Salah satu kiat untuk mendapatkan ide adalah dengan sering membaca buku, berjalan-jalan melihat sekitar, menonton pertunjukan, drama, film, atau berdiskusi dengan orang lain.

2) Pengendapan atau Perenungan

Langkah berikutnya setelah ide didapatkan adalah dengan merenungkan atau mengendapkan ide tersebut. Pengendapan ini penting agar ide itu benar-benar matang. Proses pengendapan antara lain dilakukan dengan berkontemplasi dengan mengajukan berbagai pertanyaan. Misal, hendak dibawa kemana ide ini? Bagaimana penyajian kata-katanya? Bagaimana teknik penulisannya? Pertanyaan itu direnungkan baik-baik dan dicari jawabannya oleh diri sendiri.

3) Penulisan

Apabila ide itu sudah diendapkan maka saatnya dituliskan. Sebaiknya tidak ditunda-tunda, tulis apa yang ada dalam benak, jangan dulu direvisi. Biarkan tulisan itu mengalir. Jika buntu atau macet, maka berhentilah terlebih dahulu, istirahatkan pikiran, cari kegiatan yang bisa membuat pikiran lebih segar. Setelah pikiran segar, aktivitas menulis dilanjutkan.

4) *Editing* dan Revisi

Apabila sebuah tulisan telah selesai ditulis, maka tahap berikutnya adalah melakukan editing dan revisi. Baca ulang tulisan yang dibuat. *Editing* berhubungan dengan aspek bahasa, dan tata tulis, sedangkan revisi berkaitan dengan isi dan substansi tulisan.

C. Metode Menulis Kreatif

Metzger menyatakan bahwa teknik pertama dalam menulis kreatif adalah membiarkan semua hal yang ada muncul tanpa adanya sensor dan tekanan, langsung saja menulis karena tidak ada kalimat yang benar-benar baik ataupun yang benar-benar buruk. Sebelum mengedit tulisan, sebaiknya edit dulu apa yang menjadi rintangan dan serangan yang ada pada tulisan. Sehingga mengacu pada seruannya ini, menulis itu tidak harus sesuatu yang harus baik di awal.

Dalam hands out lesson plan yang dibuatnya, O'Mahony menyatakan bahwa di awal pembelajaran menulis sering memberikan cerita sebagai pemicu pada tahap persiapan. Tentu teknik ini akan menjadi sebuah gagasan awal bagi peserta didik untuk membuka ide-ide dan imajinasinya sendiri.

Beberapa kalimat pembuka atau sebuah paragraf pembuka (starter) bisa menjadi sebuah awal cerita yang bagus. Kalimat-kalimat starter tersebut dapat memacu imajinasi yang lebih luas berdasarkan pengalaman, pengamatan, dan imajinasi penulisnya. Contohnya: Engkau membuka kado hadiah dari Bibi Laila, tapi biasanya wanita itu hanya memberikan hadiah yang biasa saja, maka kauurungkan niatmu. Lalu engkau menaruh begitu saja

hadiah yang masih terbungkus itu di pojok kamar. Namun tiba-tiba malam itu engkau mendengar sesuatu dari pojok kamarmu. Dan itu adalah Pembuka kalimat seperti itu akan membuat imajinasi dan keinginan peserta didik untuk melanjutkan cerita lebih besar.

Mengorganisasi cerita juga diperlukan dalam membuat sebuah cerita yang utuh dan bermakna. Untuk membuat pengorganisasian cerita, hal terbaik yang dilakukan setelah tema atau judul dibuat adalah membuat pertanyaan 5W1H atau what (tentang apakah kisah itu), when (kapan kisa itu terjadi), where (dimana kisah itu berlatar), why (mengapa kisah itu terjadi), who (siapa tokoh yang terlibat), dan how (bagaimana jalan cerita kisah tersebut).

Pengorganisasian cerita akan memudahkan peserta didik dalam menuliskan ceritanya secara utuh seperti halnya sebuah out line/kerangka karangan. Terdapat juga penambahan kata-kata sensori yang melibatkan panca indra dalam tulisan sehingga tulisan nampak hidup. Penulis diharapkan mampu menghadirkan banyak kata-kata sensori yang akan menjadikan karya yang dibaca orang lain lebih semarak. Seolah-olah pembaca merasakan berada di dalam cerita tersebut. Penambahan kata-kata sensori tersebut meliputi: modalitas visual, auditori, yang dapat dirasakan,

kinestetik, penciuman, keteraturan dan keseimbangan, rasa (taste), emosional, dan kata tindakan.

Selain dari teknik starter dan pengorganisasian cerita, ada hal-hal yang tak bisa dilepaskan dari sebuah pelajaran menulis kreatif sesuai dengan kaidah yang seharusnya. Hal teknis tersebut adalah: 1). Mekanik (mechanic), termasuk di dalamnya adalah tanda baca, huruf kapital, dan sebagainya, 2). Struktur (grammar), aturan gramatikal, 3). Konstruksi kalimat (sentence construction), kalimat-kalimat yang bisa dikonstruksi sendiri oleh peserta didik, 4). Kosakata dan ejaan (vocabulary and spelling), untuk menambah kekayaan perbendaharaan kata sekaligus ejaan yang sesuai. Semua yang dipaparkan tersebut bisa dilakukan dalam proses reviewing atau editing text. Teknik lain yang dapat dijadikan contoh dalam menulis kreatif adalah visual narrative conjunction (hubungan narasi visual) yang dapat signifikan pada otak.

Selanjutnya dengan visual naratif ini dapat diberikan sebagai trigger (pemicu) untuk mendapatkan ide dan gagasan dalam tahap menulis selanjutnya.

Dampak yang paling dapat terlihat dari pencetus literasi pada anak-anak adalah visual literacy (literasi visual)⁵⁴ yang memberikan daya imajinasi kuat. Sehingga untuk memberikan semangat dalam menulis serta ide, maka

visualitas sangatlah perlu dilakukan dalam teknik creative writing pada peserta didik setingkat sekolah dasar.

Teknik menulis kreatif lainnya yang lebih sederhana adalah free writing technique, dimana seorang anak dapat menuliskan apa saja dengan cara yang sederhana tanpa harus direvisi dan diedit terlebih dahulu. Tanpa banyak memikirkan apa yang ditulis dan hanya berusaha menuliskan perasaan atau apa yang sedang dirasakannya pada saat dia menulis. Teknik ini lebih pada pembiasaan dan habituasi untuk senang menulis.

D. Indikator Menulis Kreatif yang Baik

Pada dasarnya menulis kreatif adalah proses pengendapan ide dan mengeluarkan gagasannya tersebut melalui bentuk tulisan. Beberapa penulisan kreatif yang baik menurut Harper, misalnya:

- a. Penulis dapat menulis melalui pemikirannya sendiri (personal) dengan berpikir kritis (critical thinking).
- b. Penulis dapat menandai area atau cakupan tulisan kreatifnya secara fokus.
- c. Penulis menawarkan bacaan yang akan dibaca secara menarik.

Sementara itu Matson mengemukakan bahwa menulis kreatif yang baik memiliki indikator sebagai berikut:

- a. Gambaran detail mengenai sebuah peristiwa, obyek, dan subyek tulisan dengan menambahkan hal kecil, aneh, atau yang tidak biasa dalam pengungkapan cerita.
- b. Gerakan yang lambat yang penuh makna, artinya sebuah cerita tidak terlalu cepat diselesaikan.
- c. Cantolan atau pancingan yang erat terjalin, hal ini mengacu kepada hubungan-hubungan yang saling terkait antara tokoh, latar, dan alur.
- d. Sudut pandang yang jelas dan tidak berbenturan dengan karakter yang dimunculkan dalam cerita.
- e. Penyertaan dialog tokoh yang tidak tumpang tindih dengan narasi yang diberikan.

Rahmat Aziz dalam bukunya *Creative Learning*⁵⁸ menyatakan bahwa tulisan kreatif terdapat tiga kategori produk kreatifnya. Tiga produk tersebut di antaranya:

- a. Terdapat unsur kebaruan (novelty), yaitu sejauh mana produk tersebut memiliki unsur-unsur yang baru baik dalam teknik, bahan, atau konsep. Dalam sebuah tulisan kebaruan dapat dilihat dari isi karangan yang unik dan menakjubkan.
- b. Terdapat unsur pemecahan (resolution), yaitu sejauh mana produk tersebut memenuhi kebutuhan untuk mengatasi situasi bermasalah. Dalam sebuah tulisan aspek pemecahan masalah dapat dicerna melalui alur cerita

yang mempunyai kriteria: masuk akal, bermanfaat, bernilai, dan dapat diahami.

- c. Terdapat unsur bentuk (style), yaitu sejauh mana produk tersebut memiliki bentuk yang berbeda dengan produk yang lain. Pada suatu tulisan, aspek bentuk dapat dilihat dari : inti, sempurna, dan canggih.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat dinyatakan bahwa menulis kreatif yang baik bisa diupayakan dengan latihan yang terus-menerus disertai dengan pemahaman yang baik tentang teknik menulis kreatif yang benar sehingga keterampilan menulis kreatif dapat diraih.

Bab 5

Kemampuan Berbahasa – Menulis Kreatif

A. Kemampuan Berbahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Komunikasi dapat dilakukan secara lisan maupun tulisan. Komunikasi yang dilakukan secara lisan berarti seseorang itu dapat langsung menyampaikan pesan kepada lawan bicaranya sehingga pesan langsung sampai kepada yang dituju, sedangkan secara tulisan lebih cenderung terstruktur dan teratur karena pesan yang disampaikan kepada penerima pesan dan waktunya pun cenderung lebih lama, namun isi pesan dapat dipertanggungjawabkan kepada masyarakat luas (Dalman, 2016).

Keterampilan berbahasa dibagi menjadi dua, yaitu lisan dan tulis. Lisan meliputi menyimak dan berbicara, sedangkan keterampilan berbahasa tulis meliputi membaca dan menulis (Wulandari dkk, 2015). Keterampilan yang pertama adalah keterampilan membaca. Membaca adalah kunci ke gudang ilmu. Ilmu yang tersimpan dalam buku harus digali dan dicari melalui kegiatan membaca.

Kemahiran membaca menentukan hasil penggalian ilmu itu. Membaca membawa pengertian kepada aktivitas berpikir. Masyarakat yang gemar membaca memperoleh wawasan dan pengetahuan baru yang akan semakin meningkatkan kecerdasannya, sehingga mereka lebih mampu menjawab tantangan hidup di masa-masa mendatang (Harsono dkk, 2012). Keterampilan kedua adalah menyimak. Menyimak adalah proses menangkap pesan atau gagasan yang disajikan melalui ujaran (Lensun, 2015). Suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan & Henry, 1994). Keterampilan yang ketiga adalah berbicara.

Kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau mengucapkan kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, menyampaikan pikiran gagasan, dan perasaan. Tujuan utama dari berbicara adalah untuk berkomunikasi. Keterampilan berbahasa bermanfaat dalam melakukan interaksi komunikasi dalam masyarakat. Banyak profesi dalam kehidupan bermasyarakat yang keberhasilannya antara lain bergantung pada tingkat keterampilan berbahasa yang dimilikinya, misal profesi

sebagai guru, wartawan, pengacara, jaksa, dll (Mulyati, 2015). Terakhir adalah keterampilan menulis. Salah satu keterampilan yang penting untuk dipelajari adalah keterampilan menulis.

B. Keterampilan Menulis

Dalam aktivitas sehari-hari masyarakat memerlukan kegiatan berkomunikasi secara tertulis. Kegiatan itu bisa berupa menulis pesan pendek dalam gawai hingga menulis gagasan panjang untuk disampaikan oleh masyarakat luas. Menulis adalah kegiatan komunikasi berupa penyampaian pesan secara tertulis kepada pihak lain. Aktivitas menulis melibatkan unsur penulis sebagai penyampai pesan atau isi tulisan, saluran atau media tulisan dan pembaca adalah sebagai penerima (Suparno, 2011). Sedangkan menurut (Dalman, 2016) menulis merupakan sebuah proses kreatif menuangkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis dalam tujuan, misalnya memberi tahu, meyakinkan, atau menghibur.

Menulis sebagaimana berbicara, merupakan keterampilan yang produktif dan ekspresif. Perbedaannya, menulis merupakan komunikasi tidak bertatap muka atau tidak langsung, sedangkan berbicara merupakan komunikasi tatap muka atau langsung (Tarigan & Henry, 1994).

Kemampuan menulis dapat mengekspresikan gagasan, perasaan, serta pengalamannya (Kumalasari dkk, 2013). Menulis adalah sebuah proses yang dilakukan untuk menyalurkan pikiran dan perasaan ke dalam bentuk tulisan. Menulis umumnya dibagi menjadi dua jenis, yakni menulis ilmiah dan menulis kreatif. Menulis ilmiah berkaitan dengan tulisan yang mengandung unsur yang dapat dibuktikan atau non fiksi, seperti jurnal, artikel, skripsi. Menulis kreatif merupakan jenis tulisan yang mengandung hal-hal fiksi yang belum tentu terjadi di dunia, seperti novel, cerpen, puisi. Salah satu jenis tulisan yang terus berkembang secara pesat adalah jenis tulisan sastra.

C. Menulis Kreatif

Menulis kreatif cenderung memadukan antara pilihan kata denotatif dan konotatif. Pemilihan kosakata dalam menulis kreatif akan terkait dengan kemampuan berbahasa, jika menggunakan kemampuan nalar maka akan menggunakan pilihan kata bermakna sebenarnya (denotatif), sedangkan jika menggunakan perasaan akan menggunakan pilihan kata bermakna kias (konotatif). Banyak jenis tulisan sastra yang terus berkembang menggunakan perpaduan nalar dan perasaan tersebut, seperti prosa, puisi, dan naskah drama (Kusmana, 2014).

Genre dalam prosa, puisi, maupun naskah drama berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Akan tetapi, tulisan sastra yang paling banyak ditemukan adalah prosa. Jenis tulisan sastra berbentuk prosa cukup beragam, bahkan seiring berkembangnya zaman terdapat istilah prosa lama dan prosa baru. Jenis prosa lama antara lain dongeng, hikayat, cerita panji, dan cerita rakyat; sedangkan prosa baru antara lain novel, cerita bersambung, roman, dan cerita pendek (Kusmana, 2014).

Pada era saat ini, masyarakat lebih sering membaca novel karena ceritanya yang panjang dan menggiring mereka untuk berimajinasi. Ditinjau dari segi “panjangnya”, cerpen relatif lebih pendek daripada novel, walaupun ada pula cerpen yang panjang dan novel yang pendek (Sayuti, 2007). Dalam jenjang sekolah pun, siswa diajarkan untuk menulis kreatif, seperti menulis cerita pendek, puisi, pantun, dll. Pembelajaran bahasa memiliki fungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan berpikir, mengungkapkan gagasan, menyampaikan informasi tentang suatu peristiwa, dan untuk memperluas wawasan.

D. Menulis Cerpen

Cerpen merupakan salah satu karya tulis berbentuk prosa yang sering dibaca hingga saat ini. Cerpen umumnya muncul sebagai bacaan di surat kabar, media daring, kumpulan cerpen, dan media lainnya. Cerpen mengangkat berbagai macam jenis kisah. Baik itu kisah nyata maupun kisah fiksi.

Siapa pun bisa menulis cerpen yang dapat menarik dan menghibur pembaca. Bagi yang sudah mahir dalam tulis menulis cerpen, membuat cerpen tentu merupakan hal yang mudah. Namun, bagi para pemula yang ingin memulai menciptakan sebuah cerpen, memerlukan usaha tersendiri agar cerpen dapat menarik dan menghibur pembaca.

Cerpen merupakan kependekan dari cerita pendek. Seperti namanya, karya tulis satu ini cenderung singkat isinya. Dibanding tulisan-tulisan lainnya yang lebih panjang seperti novel, cerpen cenderung lebih padat dan langsung pada tujuan.

Cerpen dibatasi panjang penulisannya. Sebuah definisi klasik dari cerpen adalah harus dapat dibaca dalam waktu sekali duduk. Sementara definisi lainnya menyebutkan panjang cerpen tidak lebih dari 20.000 kata dan tidak kurang dari 1000 kata. Ada pula yang menyebutkan panjang cerpen paling tidak mencapai 10.000 kata.

Cerpen pada umumnya adalah suatu bentuk karangan fiksi. Genre yang paling banyak diterbitkan adalah fiksi seperti fiksi ilmiah, fiksi horor, fiksi detektif, dan lain sebagainya.

Namun, Cerpen kini juga mencakup bentuk nonfiksi seperti catatan perjalanan, prosa lirik dan varian-varian pasca modern serta non-fiksi seperti fikto-kritis atau jurnalisme baru.

Sebelum mulai menulis cerpen kamu perlu memahami unsur-unsur utama dari cerpen. Cerpen memiliki dua unsur dalam penulisannya, unsur tersebut yaitu unsur intrinsik dan ekstrinsik. Kedua unsur ini tak boleh terlepas satu sama lain.

Unsur intrinsik merupakan unsur pembentuk cerpen itu sendiri. Unsur intrinsik sangat penting dalam sebuah cerpen karena menentukan pembentukan cerpen itu sendiri. Unsur intrinsik terdiri dari tema, alur, latar, perwatakan, tokoh, dan nilai.

Sementara unsur ekstrinsik merupakan unsur yang berada diluar penulisan cerpen namun memiliki pengaruh pada cerpen itu sendiri. Unsur ekstrinsik dapat berupa latar belakang penullis dan situasi atau kondisi saat cerpen tersebut ditulis.

E. Menulis Novel

Novel merupakan karya sastra yang paling digemari oleh masyarakat. *Creative Writing courses have an established track record in producing successful novelists, bring new challenges in reconciling creativity and conformity, and provide a useful source of employment for writers* (McVey, (2008).

Novel berisi kisah realistis dan merupakan refleksi dari kehidupan kontemporer, dengan karakter dan kepedulian akan masalah-masalah esensial dari kehidupan masyarakat perkotaan (Putra, 2010). Pada umumnya, novel dibagi dalam sembilan ragam: (1) Picaresque Novel merupakan novel yang berbentuk episodik dan berisi kisah-kisah petualangan yang eksentrik dan kisah kepahlawanan yang luar biasa; (2) Epistolary Novel adalah novel yang berbentuk seperti surat atau jurnal, buku harian.

Gaya penulisannya populer dan menggunakan sudut pandang orang pertama; (3) Historical Novel adalah novel yang mengambil latar sejarah; (4) Regional Novel yaitu novel yang mengambil setting di suatu daerah tertentu; (5) Bildungsroman adalah novel perkembangan dan mengambil setting perkembangan anak-anak, termasuk juga autobiografi;

(6) Roman d the'se yaitu novel yang ditulis dengan argumen. Novel jenis ini didasarkan pada masalah sosial atau politik yang mencerminkan kenyataan dan mencari pengaruh perubahan sosial dalam suatu masyarakat; (7) Roman d elef adalah novel yang ditulis berdasarkan imajinasi di satu pihak, dipadukan dengan karakter manusia secara terselubung di pihak lain; (8) Roman-fleuve adalah novel arus, tema yang diambil terentang luas dan panjang, membentuk beberapa sekuel novel; (9) Non-fictional novel ialah novel yang diangkat dari fakta.

Novel pada umumnya memiliki unsur-unsur yang dapat diidentifikasi. Sebuah novel memiliki keterkaitan unsur instrinsik yang seingkali tidak dapat diurai per-unsur karena kebermaknaan estetika kefiksiannya justru terletak bagaimana bangunan itu menyampaikan message komunikasi estetik yang memikat atau tidak (Kasnadi & Sutejo, 2010). Menurut (Nurgiyantoro, 1998) bahwa struktur karya sastra menyanan juga pada pengertian hubungan antarunsur (intrinsik) yang bersifat timbal balik, saling menentukan, saling mempengaruhi, yang secara bersama membentuk satu kesatuan yang utuh.

Adapun kajian struktur formal prosa fiksi atau novel dalam kajian struktural antara lain: (1) Tema merupakan formulasi dari ide, gagasan, pandangan hidup pengarang yang

melatarbelakangi penciptaan karya sastra (Fanani, 2001); (2) Tokoh dan Penokohan yaitu merujuk pada tokoh yang ada dalam cerita fiksi dan karakternya. Menurut (Jones, 1968) bahwa penokohan dimaksudkan sebagai pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam cerita fiksi.

Tokoh dalam cerita fiksi berfungsi untuk memainkan cerita; (3) Plot (Alur Cerita) adalah alur cerita merupakan hal yang penting dalam novel karena menentukan alur cerita, peristiwa dapat dirunut dan hubungan antartokoh dapat ditelusuri secara intensif. Alur adalah keseluruhan rangkaian peristiwa yang terdapat dalam cerita (Fanani, 2001); (4) Setting atau Pelataran ialah satu elemen pembentuk cerita uamh dapat menentukan situasi umum sebuah karya sastra (Abraham, 1981). Setting merujuk pada pengertian tempat, hubungan waktu, dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa diciptakan; (5) Sudut Pandang merupakan cara cerita itu dikisahkan; (6) Gaya, dan; (7) Amanat merupakan pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca.

F. Mengarang

Mengarang merupakan wadah manusia untuk menuangkan apa yang dipikirkan menjadi sebuah tulisan. Mengarang adalah suatu proses kegiatan berpikir manusia

yang hendak menggunakan kandungan jiwanya kepada orang lain atau diri sendiri dalam tulisannya (Widyamartaya, 1984).

Mengarang dapat diartikan keseluruhan rangkaian kegiatan seseorang untuk mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami secara tepat seperti yang dimaksudkan oleh penulis atau pengarang (Mundziroh dkk, 2013). Mengarang merupakan proses untuk mengungkapkan gagasan atau ide yang dikemas dan disampaikan dalam unsur kebahasaan yang terdiri atas kata, kalimat, dan paragraf serta dalam bentuk tulisan.

Penyusunan karangan adalah tahap kegiatan yang perlu dipelajari dalam rangka mewujudkan karangan (Dalman, 2016). Ada dua kemampuan yang harus diperhatikan dalam menyusun karangan, yaitu kemampuan menyusun draf karangan yang utuh dan kemampuan menyunting (editing) karangan. Kedua kemampuan yang menjadi fokus dalam kegiatan menyusun karangan (Suparno, 2011). Kegiatan menyusun karangan harus dilakukan jika ingin menulis karya fiksi. You should start the writing process as a logical consequence of the research process (Santos, 2015).

Langkah-langkah dalam menyusun karangan yakni:
(1) Menentukan tema, topik, dan judul yang tidak mengambil

bahasan yang terlalu luas, memilih tema yang kita yakini dapat dikembangkan, dan memilih sumber yang bahannya mudah diperoleh (Widyamartaya, 1984); (2) Mengumpulkan bahan untuk mendukung karangan; (3) Memilih dan memilih bahan yang sesuai dengan tema yang akan diangkat dengan: mencatat hal penting dan banyak berdiskusi dengan orang yang telah ahli; (4) Membuat kerangka karangan: kerangka karangan merupakan uraian dalam tiap topik adalah mencatat gagasan pokok, mengatur urutan gagasan, memeriksa kembali, dan membuat kerangka karangan; (5) Mengembangkan kerangka karangan: dalam proses penyusunan karangan ada tahapan yang harus dijalani, yaitu: memilih dua topik dan tema; mengumpulkan data atau informasi; mengatur strategi penempatan gagasan; menulis karangan itu sendiri (Kreaf, 2006).

Kerangka karangan mengandung rencana kerja dalam menyusun karangan. Kerangka akan mengarahkan penulis untuk mengerjakan karangan secara teratur. Dalam hal ini, penyusunan karangan meruakan kegiatan penulisan draf karangan (Finoza, 2008).

Penulisan draf karangan merupakan aktivitas yang dimulai dengan menata butir-butir gagasan dilakukan secara hierarkis untuk menempatkan sifat hubungan antarkomponen tulisan (Dalman, 2016). Langkah-langkah penulisan draf

karangan yakni: (1) Membaca kartu catatan; (2) Mempertimbangkan kerangka tulisan; (3) Mempertahankan kerangka tulisan, (4) Mengelompokkan bahan-bahan dan catatan bahan tulis berdasarkan topik dan menempatkan kelompok-kelompok bahan tulisan dalam kerangka tulisan; (5) Menulis draf kasar tulisan.

Bab 6

Media Pembelajaran Berbasis Google Classroom

A. Pemanfaatan Aplikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran

Bagi anda yang tertarik dengan sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi terutama pembelajaran online, tentu mengenal istilah LMS (*Learning Management System*). Sebuah sistem untuk mengelola proses pembelajaran, yang berisi sistem terintegrasi antara model, materi, media hingga guru dan siswa yang tentunya dikembangkan terlebih dulu. Banyak LMS yang dikembangkan oleh para developer software, seperti Moodle, Edmodo, maupun website-website LMS seperti quipperschool, Kelase dan sebagainya. Tak terkecuali, perusahaan raksasa internet, google juga memiliki LMS gratis yakni google classroom.

Pembelajaran berbasis teknologi informasi yang terangkum dalam Learning Managemen System, akan memberikan pengalaman terbaik bagi guru dan siswa saat melakukan KBM. Model pembelajaran seperti ini merupakan salah satu model pembelajaran inovatif berbasis e-learning. Tentunya mendukung adanya efisiensi waktu maupun kampanye paperless. Google classroom bisa didapatkan

secara gratis dengan terlebih dahulu mendaftarkan diri pada akun Google Application for Education. Anda dapat mendaftarkan diri secara gratis untuk Dapatkan Produk Google. Salah satunya adalah Google Classroom, Fasilitas e-mail dengan domain sendiri, Google Drive, dan lain-lain. Akun google aplikasi for education ini sangat bermanfaat untuk pembelajaran secara online, dapat diperoleh secara gratis serta dapat digunakan untuk perangkat apa pun. Salah satu kecanggihan aplikasi ini adalah dapat digunakan secara bersama-sama dalam kelompok secara kolaboratif.

Proses setting yang cepat dan nyaman
Proses set up pada google classroom sangat cepat dan nyaman jika dibandingkan harus menginstal LMS lokal atau mendaftarkan ke provider LMS. Guru tinggal mengakses aplikasi google classroom serta bisa memulai membagikan tugas-tugas dan bahan ajar. Guru dapat melakukan ini dengan menambahkan daftar siswa atau berbagi kode unik yang memungkinkan akses ke kelas pada google classroom. google classroom lebih sederhana dan mudah untuk digunakan, sehingga ideal bagi guru meskipun dengan tingkat pengalaman eLearning yang beragam.

Hemat waktu dalam pembelajaran di kelas. Peserta didik tidak lagi harus men-download tugas yang diberikan guru. Guru pun tinggal membuat dan

mendistribusikan dokumen untuk peserta didik mereka secara online. Guru juga dapat menentukan peringkat, memberikan umpan balik untuk semua tugas dan melakukan penilaian menggunakan aplikasi google classroom.

Dengan demikian, ada potensi untuk menghemat sebagian besar waktu bagi keduanya, baik peserta didik maupun gurunya. Semuanya dilakukan secara paperless, sehingga tidak ada waktu yang terbuang untuk mendistribusikan dokumen fisik dan peserta didik. Mereka dapat menyelesaikan tugas dengan tepat secara online. Dengan demikian, lebih mudah bagi mereka untuk memenuhi deadline waktu yang diberikan dan belajar secara online yang dapat disesuaikan dengan jadwal sehari-hari mereka.

Meningkatkan kerjasama dan komunikasi merupakan hal yang penting dalam menggunakan aplikasi google classroom. Salah satu manfaat paling penting dari menggunakan google classroom tersebut adalah sangat dimungkinkan untuk melakukan kolaborasi online yang efisien. Guru dapat mengirimkan pemberitahuan ke peserta didik mereka untuk memulai diskusi online atau memberitahu mereka tentang kegiatan pembelajaran online tertentu. Di sisi lain, peserta didik memiliki kesempatan untuk memberikan umpan balik kepada rekan-rekan mereka dengan posting

langsung ke aliran diskusi di google classroom. Dengan demikian, jika mereka membutuhkan bantuan karena kesulitan memahami suatu tugas atau ingin mempelajari lebih lanjut tentang topik tertentu, mereka bisa mendapatkan masukan langsung dari teman sekelas virtual mereka. Pada dasarnya, Google classroom meningkatkan aspek pembelajaran sosial pendidikan online, yang memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan keuntungan dari pengalaman dan keterampilan rekan-rekan mereka.

Penyimpanan data terpusat dengan google classroom, semuanya berada dalam satu lokasi terpusat. Peserta didik dapat melihat semua tugas-tugas mereka dalam folder tertentu, guru dapat menyimpan bahan eLearning dan kegiatan untuk tahun ajaran secara cloud dan semua peringkat / nilai dapat dilihat dalam aplikasi. Tidak perlu khawatir tentang dokumen hilang atau penilaian hilang, karena itu semua tersimpan dalam LMS yang gratis ini.

Berbagi sumber daya yang cepat pada Fasilitator online/guru dan pelatih memiliki kekuatan untuk berbagi informasi dan sumber daya online dengan peserta didik mereka langsung. Daripada harus memperbarui kursus e-Learning atau mengirim email individu untuk setiap siswa, mereka tinggal mengakses aplikasi google classroom dan mendistribusikan link ke sumber daya online dan materi e-

Learning tambahan yang dapat menguntungkan peserta didik mereka. Ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperoleh update tepat waktu yang berhubungan dengan pelajaran saat ini, sehingga mereka dapat lebih memahami materi dan akses peralatan multimedia yang dapat meningkatkan pengalaman e-Learning mereka. Sekarang kita tahu bahwa google classroom banyak kelebihannya jika digunakan sebagai LMS. Anda dapat memutuskan untuk mencobanya saat membuat pembelajaran online berikutnya, guna memperoleh banyak manfaat dari perangkat yang ditawarkan oleh google aplikasi for education ini.

B. Fitur-Fitur dalam Google Classroom

Pendidikan adalah suatu usaha sadar yang dilakukan untuk memperoleh ilmu pengetahuan yang di dapatkan dalam jenjang pendidikan. Perkembangan dunia pendidikan saat ini memasuki suatu era dimana berbasis teknologi, hal ini dibuktikan dengan adanya pembelajaran berbasis teknologi informasi dalam abad modern ini atau pada perkembangan revolusi 4.0 saat ini. Perkembangan teknologi informasi yang begitu besar tentu saja berpengaruh dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kurikulum KTSP metode pembelajaran yang digunakan

lebih berbasis materi maka dalam kurikulum 2013 metode pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran berbasis masalah.

Oleh sebab itu para pendidik dapat menggunakan setia media yang berbasis online untuk menarik minat para siswa. Salah satu media pembelajaran yang berbasis online adalah google classroom yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam proses pembelajaran yang ada. Google classroom atau dalam bahasa Indonesianya dapat diartikan sebagai (ruang kelas google).

Google classroom adalah suatu fitur terbaru dari google aplikasi for education yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa dalam proses pembelajaran yang dapat dilakukan. Beberapa keunggulan fasilitas google classroom antara pembuatan group kelas untuk masing-masing kelas dan sub group untuk beberapa kelompok dalam kelas tersebut, pembuatan assignment, pembuatan quiz, penilaian, serta salinan materi dan tugas yang tersimpan secara otomatis dalam *google drive*.

Keunggulan google classroom pertama, google classroom dapat membantu guru dalam membuat berita dalam classrrom atau memberikan tes online. Kedua, google classroom memungkinkan siswa mengirimkan

tugas secara cepat dengan satu kali klik tanpa bantuan kertas. Ketiga, guru dapat memanfaatkan google classroom untuk ruang diskusi, dimana siswa dapat saling berinteraksi satu sama lainnya. Keempat, siswa dapat berbagi sumber daya sama lain dengan memberikan jawaban atas pertanyaan di aliran. Kelima, guru dapat menggunakan google classroom untuk menginstruksikan, menetapkan, dan membicarakan dengan siswanya secara online diwaktu yang sama secara bersamaan.

Adapun fitur yang dimiliki oleh *google classroom* sebagai berikut:

1. Assigments (tugas)

Penugasan disimpan dan dinilai padarangkaian aplikasi produktivitas google yang memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa atau siswa kepada siswa. Dokumen yang ada digoogle drive siswa dengan guru, file di-host didrive siswa dan kemudian diserahkan untuk penilaian. Guru dapat memilih file yang kemudian dapat diperlakukan sebagai template sehingga setiap siswa dapat mengedit salinannya sendiri dankemudian kembali ke nilai kelas alih-alih membiarkan semua siswa melihat, menyalin, atau mengedit dokumen yang

sama. Siswa juga dapat memilih untuk melampirkan dokumen tambahan dari drive mereka ke tugas.

2. Grading (pengukuran)

Google classroom mendukung banyak skema penilaian yang berbeda. Guru memiliki pilihan untuk melampirkan file ke tugas dimana siswa dapat melihat, mengedit, atau mendapatkan salinan individual. Siswa dapat membuat file dan kemudian menempelkannya ke tugas jika salinan file tidak dibuat oleh guru. Guru memiliki pilihan untuk memantau kemajuan setiap siswa pada tugas di mana mereka dapat memberi komentar dan edit. Berbalik tugas dapat dinilai oleh guru dan dikembalikan dengan komentar agar siswa dapat merevisi tugas dan masuk kembali. Setelah dinilai, tugas hanya dapat diedit oleh guru kecuali jika guru mengembalikan tugas masuk.

3. Communication (komunikasi)

Pengumuman dapat diposkan oleh guru ke arus kelas yang dapat dikomentari oleh siswa yang memungkinkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Siswa juga dapat memposting kealiran kelas tapi tidak akan setinggi prioritas sebagai pengumuman oleh seorang

guru dan dapat dimoderasi. Beberapa jenis media dari produk google seperti file video YouTube dan google drive dapat dilampirkan kepengumuman dan pos untuk berbagi konten. Gmail juga menyediakan opsi email bagi guru untuk mengirim email ke satu atau lebih siswa di antar muka google kelas. Kelas dapat diakses diweb atau melalui aplikasi seluler Android dan iOS Classroom.

4. Time-Cost (hematwaktu)

Guru dapat menambahkan siswa dengan memberi siswa kode untuk mengikuti kelas. Guru yang mengelola beberapa kelas dapat menggunakan kembali pengumuman, tugas, atau pertanyaan yang ada dari kelas lain. Guru juga dapat berbagi tulisan di beberapa kelas dan kelas arsip untuk kelas masa depan. Pekerjaan siswa, tugas, pertanyaan, nilai, komentar semua dapat diatur oleh satu atau semua kelas, atau diurutkan menurut apa yang perlu dikaji.

5. Archive Course (arsip program)

Kelas memungkinkan instruktur untuk mengarsipkan kursus pada akhir masa jabatan atau tahun. Saat kursus diarsipkan, situs tersebut dihapus dari beranda

dan ditempatkan di area kelas arsip untuk membantu guru mempertahankan kelas mereka saat ini. Ketika kursus diarsipkan, guru dan siswa dapat melihatnya, namun tidak dapat melakukan perubahan apapun sampai dipulihkan.

6. Mobile Application (aplikasi dalam telepon genggam)

Aplikasi seluler google kelas, yang diperkenalkan pada bulan Januari 2015, tersedia untuk perangkat iOS dan Android. Aplikasi membiarkan pengguna mengambil foto dan menempelkannya ke tugas mereka, berbagi file dari aplikasi lain, dan mendukung akses offline.

7. Privacy (privasi)

Berbeda dengan layanan konsumen google, google classroom, sebagai bagian dari Google Suite for Education, tidak menampilkan iklan apa pun dalam antar muka untuk siswa, fakultas, dan guru, dan data pengguna tidak dipindai atau digunakan untuk tujuan periklanan.

Adapun kelebihan google classroom yakni mudah digunakan, menghemat waktu, berbasis cloud, fleksibel, dan gratis. Hal ini yang menjadi pertimbangan bahwa google

classroom tepat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Meskipun masih memiliki kelemahan seperti tidak adanya layanan eksternal seperti bank soal secara otomatis dan obrolan secara pribadi antara guru untuk mendapat umpan balik.

Bab 7

Panduan Aplikasi Google Classroom

A. Teknis Akses Aplikasi Google Classroom

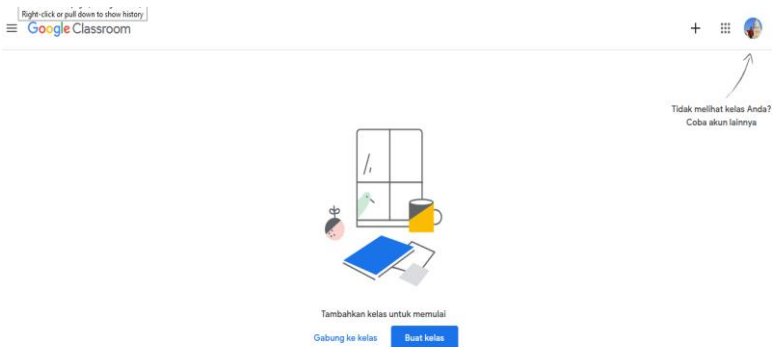
Salah satu solusi yang bisa dimanfaatkan guru dalam pembelajaran online salah satunya adalah membuat kelas maya dengan *google classroom*. *google classroom* adalah salah satu produk dari google. *Google classroom* merupakan layanan online gratis untuk sekolah, lembaga non-profit, dan siapa pun yang memiliki akun google. *Google classroom* memudahkan siswa dan guru agar tetap terhubung, baik di dalam maupun di luar kelas. *Google classroom* adalah platform pembelajaran campuran yang dikembangkan oleh google untuk sekolah yang bertujuan menyederhanakan pembuatan, pendistribusian dan penetapan tugas dengan cara tanpa kertas.

Dengan menggunakan *google classroom* guru bisa membuat kelas maya, mengajak siswa gabung dalam kelas, memberikan informasi terkait proses KBM, memberikan materi ajar yang bisa dipelajari siswa baik berupa file paparan maupun video pembelajaran, memberikan tugas kepada siswa, membuat jadwal pengumpulan tugas dan lain-lain.

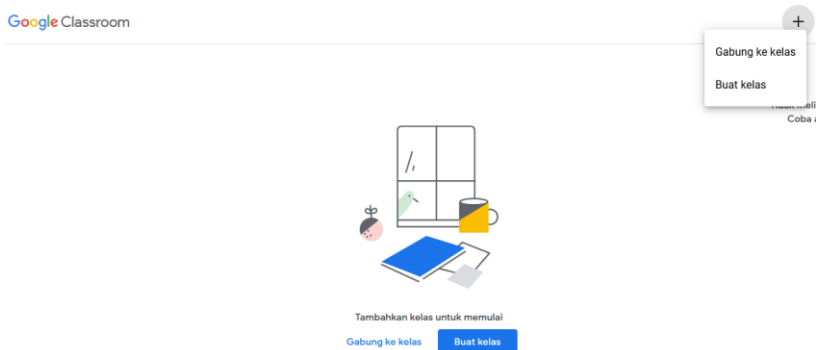
Berikut langkah-langkah membuat kelas maya dengan *google classroom*

1. Untuk Guru

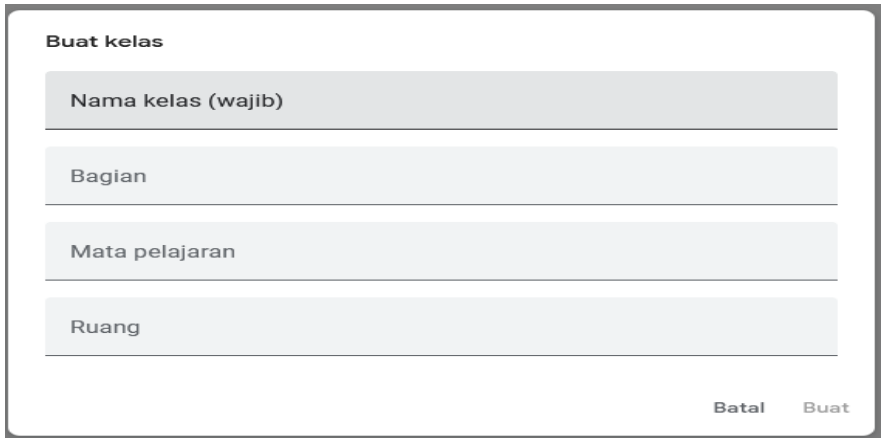
a. Memulai membuat kelas maya dengan *google classroom*, buka alamat web <https://classroom.google.com> lalu login menggunakan akun gmail, jika belum memiliki maka buat dulu akun gmail dan akan tampil halaman seperti ini



b. Silahkan klik tanda (+) dan akan ada pilihan untuk *join class* atau *create class*, untuk guru silahkan *create class*



c. Silahkan buat nama kelas dengan mengisi form berikut, dan klik *create*



Buat kelas

Nama kelas (wajib)

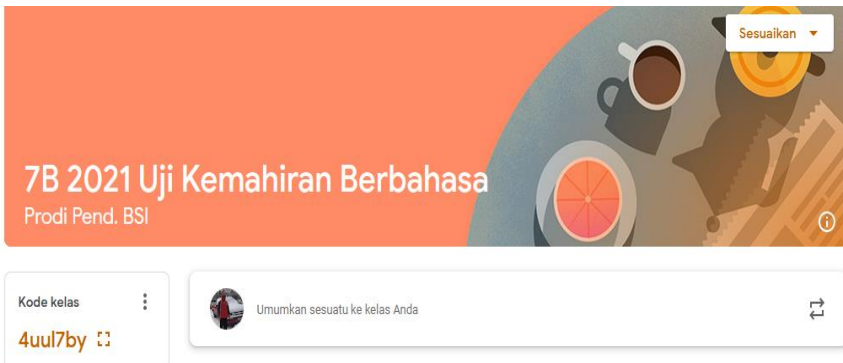
Bagian

Mata pelajaran

Ruang

Batal Buat

d. Selanjutnya akan masuk ke halaman kelas. Kode kelas yang muncul di setiap kelas dibagikan ke siswa supaya mereka bisa bergabung. Selanjutnya guru bisa posting informasi, bagikan file materi, file video dengan klik *add*



Sesuaikan

7B 2021 Uji Kemahiran Berbahasa
Prodi Pend. BSI

Kode kelas
4uul7by


Umumkan sesuatu ke kelas Anda

lalu klik *post*

- e. Selanjutnya, siswa dapat bergabung dengan mengetik kode kelas yang sudah dibagikan.

Gabung ke kelas Gabung

Saat ini Anda login sebagai

**syahrudin BIND**
syahrudin@unismuh.ac.id

Ganti akun

Kode kelas
Mintalah kode kelas kepada pengajar, lalu masukkan kode di sini.

Kode kelas

Untuk login menggunakan kode kelas

- Gunakan akun yang diberi otorisasi
- Gunakan kode kelas yang terdiri dari 5-7 huruf atau angka, tanpa spasi atau simbol

Jika Anda mengalami masalah saat bergabung ke kelas, buka [artikel Pusat Bantuan](#)

- f. Untuk memberikan tugas kepada siswa guru tinggal klik *classwork*

FKIP PGSD Unismuh 28 Forum Tugas kelas Anggota Nilai

Teori Belajar dan Implementasi pada Pembelajaran di SD Google Kalender Folder Drive Kelas

Semua topik

Soal semester

Pendekatan Kontek...

Tugas 6

Materi 6 Teori Belajar

Tugas Ragam Baha...

Ragam Bahasa Indo...

+ Buat

TugasDraf

Tugas kuisDiposting 21 Mar 2020

Pertanyaan

Materi

Gunakan kembali postingan

Topik

Tenggat: 16 Jul 2020 08:00

Pada menu *classwork* ada beberapa pilihan tugas yang bisa diberikan guru diantaranya:

- **Assignment**, fitur ini guru bisa memberikan tugas seperti mengerjakan soal tetapi soalnya diketik langsung di form tersebut, bisa memberikan tugas membuat rangkuman, dan lain-lain. Bisa diatur waktu kapan siswa mengerjakan tugas yang diberikan.

The screenshot shows a 'Pertanyaan' (Question) creation form. The main text area contains the question: 'Tuliskan sejarah singkat bahasa Melayu menjadi dasar lahirnya bahasa Indonesia!'. Below the question is a rich text editor with bold (B), italic (I), underline (U), and list (≡) icons. To the right of the question, there are settings for 'Jawaban singkat' (Short answer), 'Untuk' (For) 'FKIP 2021 B...', 'Semua siswa' (All students), 'Poin' (Points) '100', 'Tenggat' (Deadline) 'Tidak ada batas waktu' (No time limit), and 'Topik' (Topic) 'Tidak ada topik' (No topic). At the bottom right, there are two checkboxes: 'Siswa dapat membalas jawaban siswa lain' (Students can reply to other students' answers) and 'Siswa dapat mengedit jawaban' (Students can edit answers).

Setelah dibuatkan tugasnya lalu klik *assign*. Jika siswa sudah mengerjakan tugas yang diberikan, maka guru bisa memantau siswa yang sudah mengerjakan dan yang belum. Selanjutnya untuk siswa yang sudah mengerjakan soal silahkan berikan nilai untuk masing-masing siswa sesuai tugas yang sudah dikumpulkan.

FKIP 2021 Bahasa Indonesia
Prodi Pendid. Bahasa dan Sastra Indonesia

Pertanyaan Jawaban siswa

Kembalikan 100 poin

Semua siswa

Urutkan berdasarkan status

Diserahkan

<input type="checkbox"/>		Hamzah Al marosi	100
<input type="checkbox"/>		Dini Andiyani	100
<input type="checkbox"/>		Fenilla Anul	100
<input type="checkbox"/>		Muh Febrian	100
<input type="checkbox"/>		Fitry fitry	100

Tugas 2

17 Diserahkan 7 Diberikan

Diserahkan

Hamzah Al marosi 05.45
Nama : hamzah
Nim. :52106032

- ragam bahasa adalah suatu variasi perkataan yang disesuaikan dengan pemakaian, topik yang sedang dibicarakan, hubungan antara pembicara, lawan bicara, dan media pembicara.
- * ragam lisan
 - penggunaan bentuk kata.
 - kendaraan yang ditumpanginya nabrak pohon mangga.
 - jilid tak sanggup tak perlu lanjutan pelajaran itu.
 - foto kopikan jajah harus dilegalisir dulu oleh pimpinan akademi.
- penggunaan kosakata.

Quiz Assignment, pada fitur ini guru bisa membuat soal quiz dengan menggunakan google form.

The screenshot shows a quiz assignment interface. On the left, there is a list of students with their names and profile pictures. On the right, there is a quiz question titled 'Rasyid Fadillah' with a sub-question 'Fenilla jang' and a text input field for the answer.

Untuk membuat soal klik Blank Quiz maka akan terhubung dengan google form, lalu buatlan soal bisa pilihan ganda atau uraian, berikan kunci jawaban dan bobot untuk semua soal dengan total nilai maksimum 100.

Selesaikan pembuatan soal sampai sejumlah soal yang dikendaki. Jika sudah selesai kembali ke kelas dan klik *assign*.



- **Question**, fitur ini bisa dimanfaatkan guru jika akan memberikan pertanyaan kepada siswa hampir sama, dengan fitur *assignment*
- **Material**, fitur ini bisa dimanfaatkan guru jika akan memberikan materi yang bisa dipelajari siswa berupa file paparan, modul atau video pembelajaran. Jika sudah melampirkan file maka klik *post*.



- Semua tugas dan bahan yang diberikan guru di *classwork* akan muncul di bagian beranda (*stream*), jadi siswa akan bisa memantau info apa terkait aktivitas kelas. Pada bagian ini juga siswa bisa berdiskusi dengan guru atau siswa lainnya.
- Untuk melihat progres pengisian tugas-tugas yang diberikan siswa, guru bisa mengontrol pada fitur *grades*.

Kelas 4		Stream	Classwork	People	<u>Grades</u>
Sort by last name	Kategori	Materi Penilaian	Tugas Penilaian	out of 100	out of 100
Class average					
Keyul Perilaku					

2. Untuk Siswa

- Pastikan siswa memiliki akun gmail, jika belum memiliki maka buatlah akun gmail. Buka alamat web <https://classroom.google.com> lalu login menggunakan akun gmail.
- Silahkan klik tanda + dan klik *join class*

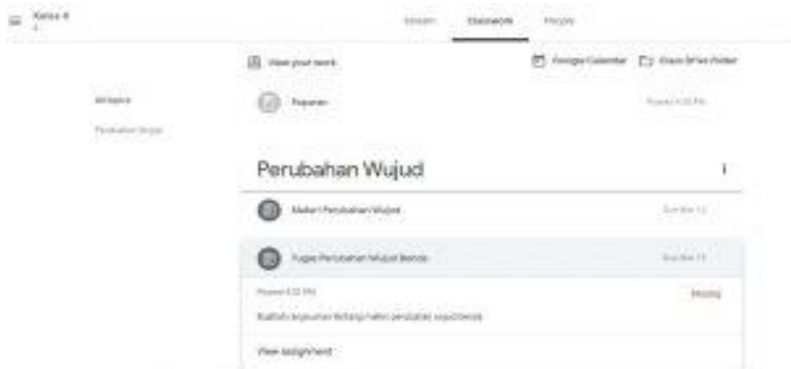
c. Masukkan kode kelas yang diberikan guru



d. Siswa akan tergabung ke dalam kelas



e. Siswa tinggal melihat informasi yang ada di kelas dan terlibat aktif untuk berdiskusi atau mengerjakan tugas yang diberikan guru. Jika ada tugas yang diberikan guru, tinggal klik tugas yang diberikan yang muncul di beranda atau buka di *classwork*. Klik *view assigment*



Jika tugas sudah dikerjakan dalam bentuk file, tinggal klik file dan lampirkan file yang akan dikirim



Jika file sudah dilampirkan, jangan lupa klik *turn in*



Demikian langkah-langkah menggunakan *google classroom* untuk pembelajaran *online*, baik yang dilakukan guru maupun siswa.

B. Kelebihan dan Kekurangan Media Google Classroom

Adapun kelebihan media aplikasi google classroom adalah sebagai berikut:

1. Mudah digunakan

Desain google kelas sengaja menyederhanakan antarmuka instruksional dan opsi yang digunakan untuk tugas pengiriman dan pelacakan, komunikasi dengan keseluruhan kursus atau individu juga disederhanakan melalui pemberitahuan pengumuman dan email.

2. Menghemat waktu

Ruang kelas google dirancang untuk menghemat waktu. Ini mengintegrasikan dan mengotomatisasi penggunaan aplikasi google lainnya, termasuk dokumen, slide, dan spreadsheet, proses pemberian distribusi dokumen, penilaian, penilaian formatif, dan umpan balik disederhanakan.

3. Berbasis cloud

Google classroom menghadirkan teknologi yang lebih profesional dan otentik untuk digunakan dalam lingkungan belajar karena aplikasi google mewakili sebagian besar alat komunikasi perusahaan berbasis cloud yang digunakan di seluruh angkatan kerja profesional.

4. Fleksibel

Aplikasi ini mudah diakses dan dapat digunakan oleh instruktur dan peserta didik di lingkungan belajar tatap muka dan lingkungan online sepenuhnya. Hal ini memungkinkan para pendidik untuk mengeksplorasi dan memengaruhi metode pembelajaran yang dibalik lebih mudah serta mengotomatisasi dan mengatur distribusi dan pengumpulan tugas dan komunikasi dalam beberapa tujuan instruksional.

5. Gratis

Google kelas sendiri sudah dapat digunakan oleh siapapun untuk membuka kelas di google kelas asalkan memiliki akun gmail dan bersifat gratis. Selain itu dapat mengakses semua aplikasi lainnya, seperti drive, documents, spreadsheets, slides, dll. Cukup dengan mendaftar ke akun google.

6. Ramah seluler

Google classroom dirancang agar responsive. Mudah digunakan pada perangkat mobile manapun. Akses mobile ke materi pembelajaran yang menarik dan mudah untuk berinteraksi sangat penting dalam lingkungan belajar terhubung web saat ini.

Di samping kelebihan-kelebihan tersebut di atas, terdapat juga beberapa kekurangan media aplikasi google classroom antara lain:

1. Google classroom yang berbasis web mengharuskan siswa dan guru untuk terkoneksi dengan internet.
2. Pembelajaran berupa individual sehingga mengurangi pembelajaran social peserta didik.
3. Apabila peserta didik tidak kritis dan terjadi kesalahan materi akan berdampak pada pengetahuannya.
4. Membutuhkan spesifikasi hardware, software dan jaringan internet yang tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, M. . (1981). *A Glossary of Literary Terms*. New York.
- Al-Marroof, R. A. S., & Al-Emran, M. (2018). Students acceptance of Google classroom: An exploratory study using PLS-SEM approach. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 13(06), 112-123.
- Badley, G. F. (2019). Post-academic writing: Human writing for human readers. *Qualitative Inquiry*, 25(2), 180-191.
- Bennui, P. (2016). A study of L1 intereference in the writing of Thai EFL students. *Malaysian Journal of ELT Research*, 4(1), 31.
- Claro, M., Salinas, Á., Cabello-Hutt, T., San Martín, E., Preiss, D. D., Valenzuela, S., & Jara, I. (2018). Teaching in a Digital Environment (TIDE): Defining and measuring teachers' capacity to develop students' digital information and communication skills. *Computers & Education*, 121, 162-174.
- Cloutier, C. (2016). How I write: An inquiry into the writing practices of academics. *Journal of Management Inquiry*, 25(1), 69-84.
- Dafit, F. (2017). Keefektifan Kemampuan Menulis Kreatif Siswa SD Dengan Model Pembelajaran Multiliterasi. *GERAM*, 5(1), 49-57.
- Dalman. (2016). *Keterampilan Menulis* (5th ed.). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Day, C., Gu, Q., & Sammons, P. (2016). The impact of leadership on student outcomes: How successful school leaders use transformational and instructional strategies to make a difference. *Educational administration quarterly*, 52(2), 221-258.

- Fanani, Z. (2001). *Telaah Sastra*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Press.
- Fareed, M., Ashraf, A., & Bilal, M. (2016). ESL learners' writing skills: Problems, factors and suggestions. *Journal of Education and Social Sciences*, 4(2), 81-92.
- Febriyani. G.D. (2017). *Pembelajaran Menulis Kreatif Puisi dengan Menggunakan Media Diorama pada Siswa Kelas VII MTs Nurul Falah Cimahi Tahun Pelajaran 2016/2017* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Finoza, L. (2008). *Komposisi Bahasa Indonesia*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Gantar, D. (2011). *The Science of Writing*. <https://doi.org/10.1071/PC140017>.
- Fitrihana, N. (2018). Rancangan Pembelajaran Teaching Factory Di SMK Tata Busana. *Home Economics Journal*, 2(2), 56-64.
- Ghavifekr, S., & Rosdy, W. A. W. (2015). Teaching and learning with technology: Effectiveness of ICT integration in schools. *International Journal of Research in Education and Science*, 1(2), 175-191.
- Hammi, Z. (2017). *Implementasi Google Classroom Pada Kelas XI IPA MAN 2 Kudus* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Harsono, A. S. R., Fuady, A., & Saddhono, K. (2012). Pengaruh Strategi Know Want To Learn (KWL) dan Minat Membaca Terhadap Kemampuan Membaca Intensif Siswa Smp Negeri di Temanggung, 1(3), 53–64.
- Jones, D., & Christensen, C. A. (1999). Relationship between automaticity in handwriting and students' ability to generate written text. *Journal of educational psychology*, 91(1), 44.
- Kafyulilo, A., Fisser, P., Pieters, J., & Voogt, J. (2015). ICT use in science and mathematics teacher education in Tanzania: Developing technological pedagogical content knowledge. *Australasian journal of educational technology*, 31(4).

- Kasnadi, & Sutejo. (2010). *Kajian Prosa Kiar Menyisir Dunia Prosa*. Yogyakarta: Pustaka Felicha.
- Kreif, G. (2006). *Komposisi*. Jakarta: Ikrar Mandiri Abadi.
- Kumalasari, I., Setiawan, B., & Saddhono, K. (2013). Penerapan Metode Quantum Learning Dengan Teknik Pengelompokan Pada Siswa Sekolah Dasar, 2, 1–13.
- Kusmana, S. (2014). *Kreativitas Menulis*. Yogyakarta: Ombak.
- Lensun, S. F. (2015). *Pembelajaran Empat Keterampilan Berbahasa*, 13.
- Laurillard, D. (2016). The educational problem that MOOCs could solve: professional development for teachers of disadvantaged students. *Research in Learning Technology*, 24.
- Lazuardi, D. R., & Murti, S. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Puisi Menggunakan Model Pembelajaran Quantum Tipe VAK (Visual, Audiovisual, Kinestetik). *Jurnal KiBASP (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, 2(1), 87-95.
- Lee, S. H., Sergueeva, K., Catangui, M., & Kandaurova, M. (2017). Assessing Google Cardboard virtual reality as a content delivery system in business classrooms. *Journal of Education for Business*, 92(4), 153-160.
- Lengelle, R., Meijers, F., & Hughes, D. (2016). Creative writing for life design: Reflexivity, metaphor and change processes through narrative. *Journal of Vocational Behavior*, 97, 60-67.
- Marlatt, R. (2019). “I didn’t say, ‘Macbeth,’ it was my Google Doc!”: A secondary English case study of redefining learning in the 21st Century. *E-learning and Digital Media*, 16(1), 46-62.
- McVey, David. (2008). *Why All Writing Is Creative Writing*. <https://doi.org/10.1080/14703290802176204>.
- Molderez, I., & Fonseca, E. (2018). The efficacy of real-world experiences and service learning for fostering competences for sustainable development in higher

- education. *Journal of Cleaner Production*, 172, 4397-4410.
- Mulyati, Y. (2015). *Hakikat Keterampilan Berbahasa*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Mundziroh, S., Andayani, & Saddhono, K. (2013). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Pada Siswa Sekolah Dasar. *BASASTRA Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya*, 2(April), 1–10.
- Nurgiyantoro, B. (1998). *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjahmada University Press.
- Pourhosein Gilakjani, A., & Sabouri, N. B. (2016). How can students improve their reading comprehension skill. *Journal of Studies in Education*, 6(2), 229-240.
- Smith, H. (2020). *The writing experiment: strategies for innovative creative writing*. Routledge.
- Sulistijani, E., Fransori, A., & Youlinda, F. (2018). Kegiatan Menulis Kreatif Sastra Pada Siswa Kelas VII SMP Di Jakarta Timur Sebagai Wujud Gerakan Literasi Sekolah. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa dan Sastra*, 13(3), 370-379.
- Supraja, M. (2018). *Pengantar metodologi ilmu sosial kritis Jurgen Habermas*. UGM PRESS.
- Rahmasari, Gartika & Rsmiati, Rita. 2012. *e-Learning Pembelajaran Jarak Jauh Untuk SMA*. Bandung: Yrama Widya.
- Ruiz-Funes, M. (2015). Exploring the potential of second/foreign language writing for language learning: The effects of task factors and learner variables. *Journal of Second Language Writing*, 28, 1-19.
- SAHIN, N., & POLATCAN, F. (2019). The Effect of Creative Writing Exercises in Turkish Classes on Students' Academic Achievement: A Meta-Analysis. *International Online Journal of Educational Sciences*, 11(2).

- Syahruddin, S., Ahdan, A., & Ernawati, E. (2019). Application of Online Mode Professional Development in Enhancing Pedagogical and Professional Competencies in Early Grade Primary School Teacher. *JPP (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran)*, 26(1), 36-42.
- Syakur, A. (2020). The Effectiveness of English Learning Media through Google Classroom in Higher Education. *Britain International of Linguistics Arts and Education (BIO LAE) Journal*, 2(1), 475-483.
- Tondeur, J., Forkosh-Baruch, A., Prestridge, S., Albion, P., & Edirisinghe, S. (2016). Responding to challenges in teacher professional development for ICT integration in education. *Journal of educational technology & society*, 19(3), 110-120.
- Volk, M., Cotič, M., Zajc, M., & Starcic, A. I. (2017). Tablet-based cross-curricular maths vs. traditional maths classroom practice for higher-order learning outcomes. *Computers & Education*, 114, 1-23.
- Widowati, W., Sawitri, S., & Krisnawati, M. (2015). Efektivitas Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Peningkatan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Pengembangan Desain. *TEKNOBUGA: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 2(2).
- Windarti, A., & Ardiansyah, A. N. (2018). *Pengaruh penggunaan aplikasi google classroom terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi Kelas XI di MAN 1 Kota Tangerang Selatan* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah).
- Wu, Y. C. J., Wu, T., & Li, Y. (2019). Impact of using classroom response systems on students' entrepreneurship learning experience. *Computers in*