

PERMAINAN SAMBUNG PARAGRAF DENGAN MEMANFAATKAN *GOOGLE DOCS* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Imas Mulyati

SMA Negeri 1 Ciparay, Kabupaten Bandung, Indonesia
imasmulyati1@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain. Hal ini mengandung pengertian bahwa dalam pembelajaran jarak jauh, guru tetap memiliki kewajiban untuk menyampaikan materi ajar, bukan hanya memberikan tugas untuk menambah 'koleksi' nilai peserta didik. Makalah ini berisi paparan sebuah praktik terbaik (*best practices*) pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas XII. Tujuan utama penulisan makalah ini adalah untuk memberikan gambaran tentang pemanfaatan *google docs* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data *best practices* ini adalah studi dokumentasi.

Kata kunci: *Google Docs*; permainan; Sambung Cerpen.

PENDAHULUAN

Berdasarkan informasi dari CNN Indonesia yang diunggah pada tanggal 24 April 2020, "Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ([Kemendikbud](http://kemendikbud.go.id)) tengah menyiapkan skenario belajar dari rumah hingga akhir tahun 2020. Hal itu sebagai antisipasi andai wabah virus corona (*Covid-19*) masih belum berakhir di Indonesia hingga akhir tahun" (<https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200424114337-20-496861/kemendikbud-buat-skenario-belajar-di-rumah-sampai-akhir-2020>).

Pada situasi yang memaksa kita untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh, setiap komponen harus siap dan mampu melaksanakannya dengan baik. Guru harus selalu dapat mentransfer ilmu, mentransfer pengetahuan, mentransfer keterampilan, dan mentransfer *values* kepada peserta didik. Hal ini tidak lain hanyalah untuk melanjutkan pembelajaran yang tak boleh terputus karena situasi. Karena pembelajaran jarak jauh dilaksanakan dengan media teknologi, setiap komponen harus mampu menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran jarak jauh agar pembelajaran dapat terus berlangsung dalam situasi apa pun.

Ada satu hal yang tidak boleh dilupakan oleh guru. **Pembelajaran jarak jauh bukan hanya berupa penugasan.** Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, "**Pendidikan jarak jauh adalah pendidikan yang peserta didiknya terpisah dari pendidik dan pembelajarannya menggunakan berbagai sumber belajar melalui teknologi komunikasi, informasi, dan media lain**". Hal ini mengandung pengertian bahwa dalam pembelajaran jarak jauh, guru tetap memiliki kewajiban untuk menyampaikan materi ajar, bukan hanya memberikan tugas untuk menambah 'koleksi' nilai peserta didik. Pembelajaran jarak jauh yang disebut juga pendidikan jarak jauh merupakan pembelajaran yang diberikan

kepada peserta didik yang berada tidak pada satu tempat untuk menerima pelajaran secara langsung dari guru sebagai instruktur. *Distance learning, also called distance education, is a learning given to students who don't gather together in one place to receive lessons directly from the teacher as the instructor.*

Dalam pelaksanaannya, *distance learning* terbentur dengan beberapa kendala yang perlu mendapatkan tindak lanjut berupa solusi penyelesaiannya. Di antara beberapa masalah yang ditemukan adalah kemampuan masyarakat yang tidak merata secara finansial; masih adanya guru yang belum mampu menggunakan teknologi untuk pembelajaran; keterbatasan kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran; kondisi lingkungan yang tidak mendukung; konektivitas yang kurang bagus; dan kendala lainnya.

Pembelajaran jarak jauh **sangat membutuhkan dukungan finansial**. Sementara kita tidak bisa menutup mata dengan kondisi dan kemampuan masyarakat yang tidak merata secara finansial. Tidak semua orang tua mampu membekali anaknya dengan fasilitas belajar yang lengkap, bahkan di daerah tertentu masih ditemukan banyaknya orang tua yang tidak memiliki gawai. Ini artinya, mereka belum siap untuk membelajarkan anaknya secara *online*. Belum lagi, untuk dapat mengikuti pembelajaran secara daring, orang tua harus memiliki dana yang cukup untuk memenuhi kebutuhan kuota internet. Hal serupa juga dialami oleh sejumlah guru. Masih banyak guru yang belum memiliki fasilitas mengajar lengkap untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Seperti juga dialami oleh orang tua peserta didik, guru pun membutuhkan dana ekstra untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh. Oleh karena itu, pembelajaran jarak jauh masih terkendala dengan keadaan finansial masyarakat.

Keterampilan guru dalam bidang teknologi juga sangat dibutuhkan untuk dapat menyelenggarakan pembelajaran secara daring. Kemampuan guru dalam hal ini pun belum merata. Perlu kita akui bersama bahwa ternyata masih ada guru yang belum mampu menggunakan teknologi untuk pembelajaran. Dengan demikian, guru pada akhirnya hanya memberikan tugas untuk dapat membelajarkan peserta didik. Hal ini tentu akan membingungkan bagi peserta didik. Untuk pelajaran tertentu, pemberian tugas tanpa penjelasan terlebih dahulu masih memungkinkan. Namun, untuk pelajaran eksak seperti Matematika, Fisika, Kimia, dan sebagainya hal ini sulit untuk dilakukan. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif yang memungkinkan tersampainya materi ajar secara optimal. Untuk dapat menggunakan aplikasi pembelajaran interaktif, guru perlu meningkatkan keterampilannya dalam teknologi.

Selain keterampilan guru, **kemampuan peserta didik dalam menggunakan teknologi** untuk pembelajaran juga merupakan hal penting dalam pembelajaran jarak jauh. Peserta didik tidak akan dapat mengikuti pembelajaran secara daring jika tidak menguasai teknologi. Sementara itu, berdasarkan fakta yang kita temukan di masyarakat, pada umumnya anak-anak hanya memanfaatkan gawai untuk hal yang bukan pembelajaran. Mereka lebih banyak memanfaatkan gawai untuk bermain *game*, untuk menonton *youtube*, bahkan ada pula anak-anak yang menyalahgunakan gawainya untuk hal negatif. Kita harus mengakui bahwa keterampilan anak dalam menggunakan gawai patut kita beri apresiasi. Namun, kemampuan mereka dalam menggunakan gawai untuk pembelajaran *online* masih perlu ditingkatkan.

Pada pembelajaran interaktif yang dilaksanakan secara *online*, **kondisi lingkungan sekitar** perlu diperhatikan. Kadang-kadang, ketika pembelajaran berlangsung, suara-suara lain di dalam rumah muncul dan terdengar oleh setiap partisipan pembelajaran. Bukan hanya itu, kadang-kadang pula orang lain yang berada di dalam rumah terlihat lalu-lalang di sekitar kita dan terekam pada video pembelajaran yang sedang berlangsung. Kedua hal ini akan mengganggu konsentrasi guru dan peserta didik.

Permasalahan yang juga menjadi keluhan adalah **konektivitas yang kurang bagus**. Permasalahan ini akan menghambat proses pembelajaran jarak jauh. Untuk

mendapatkan koneksi yang bagus, seringkali kita harus mencari dan memilih tempat tertentu agar dapat mengikuti atau menyelenggarakan pembelajaran dengan baik.

Distance learning sebagai solusi pembelajaran pada situasi tertentu adalah sebuah kebutuhan, kebutuhan untuk menyelamatkan masa depan peserta didik. Semua pihak yang terlibat, seperti orang tua, peserta didik, guru, dan pemerintah harus bekerja sama untuk memberikan dukungan dengan berbagai cara sesuai dengan kapasitas masing-masing. Dengan demikian, *distance learning* akan terlaksana dengan baik guna mewujudkan tercapainya tujuan pendidikan nasional.

Dalam pelaksanaannya, *distance learning* tidak dapat lepas dari media pembelajaran. Media adalah bentuk jamak dari medium yang berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah. Dalam bahasa Indonesia, kata *medium* diartikan sebagai "antara" atau "sedang" (Latuheru, 1988: 14). Pengertian media pembelajaran menurut Latuheru (1988: 14) media pembelajaran adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber (guru maupun sumber lain) kepada penerima (dalam hal ini anak didik atau warga belajar). Sadiman (2011: 7) menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan pesan berupa materi ajar dari guru kepada siswa. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan berupa materi pembelajaran kepada siswa sebagai peserta didik.

Pada dasarnya media pembelajaran memiliki berbagai fungsi. Banyak sekali benda yang dapat difungsikan oleh guru sebagai media pembelajaran. Bahkan, setiap benda dapat menjadi media pembelajaran, bergantung pada kreativitas guru. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga sudah tersebar merata di berbagai penjuru dunia. Hal ini dikarenakan manfaat media pembelajaran ini cukup vital di era teknologi yang semakin berkembang pesat. Para pendidik pun lebih dimudahkan dalam mengajar karena berbagai jenis media pembelajaran yang bisa digunakan.

Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis teknologi *google docs*. *Google docs* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan teknik permainan. *Google docs* merupakan media yang pada awalnya tidak diciptakan sebagai media pembelajaran. Namun, kreativitas guru mampu menjadikannya sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik bagi siswa.

Bagaimana *google docs* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan teknik permainan? Pada *best practices* yang dipaparkan dalam makalah ini, langkah-langkah yang ditempuh adalah:

- 1) memilih materi yang menuntut keterampilan menulis pada diri siswa, yakni Menulis Teks Editorial;
- 2) merumuskan tujuan pembelajaran secara spesifik, langkah pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran dalam bentuk RPP;
- 3) menyiapkan teknik permainan sambung paragraf;
 - a) membagi kelompok
 - b) membagi tema pilihan perkelompok
 - c) mempersiapkan kerangka teks editorial perkelompok
- 4) menyiapkan penguasaan siswa tentang penggunaan *google docs*; dan
- 5) melaksanakan pembelajaran dengan teknik permainan sambung paragraf
 - a) menyiapkan materi dan penugasan pada *google classroom*
 - b) menyiapkan satu *file google docs* untuk beberapa kelompok dengan format tertentu sesuai dengan kebutuhan.
 - c) menulis bersama dengan teknik permainan sambung paragraf

Itulah langkah-langkah yang dilaksanakan pada pembelajaran dengan menggunakan *google docs* sebagai media pembelajaran.

METODOLOGI PENYAJIAN

Metode yang digunakan dalam paparan ini adalah studi dokumentasi. Langkah-langkah yang dilakukan pada tulisan ini mengacu pada pendapat *Milles and Huberman* yang dikutip dalam Ali (2011), yakni *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Secara lengkap, langkah-langkah yang ditempuh penulis dijelaskan sebagai berikut.

Reduksi data

- 1) Menganalisis konten pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 berdasarkan KI dan KD
- 2) Menganalisis konten pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 berdasarkan hasil penyederhanaan kurikulum masa pandemi
- 3) Memilih konten pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 yang tepat dan dapat dikemas melalui pembelajaran dengan media *google docs*

Penyajian data

- 1) Menganalisis data pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media *google docs*
- 2) Menyajikan data pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media *google docs*

Konklusi dan verifikasi data

- 1) Menganalisis kebermanfaatan media *google docs* bagi peserta didik, baik ditinjau dari segi motivasi maupun hasil belajar
- 2) Menganalisis kebermanfaatan media *google docs* bagi guru
- 3) Menarik kesimpulan
- 4) Verifikasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan *google docs*, penulis mendapatkan beberapa pengalaman terbaik dalam pembelajaran. Secara umum, pembelajaran dengan menggunakan *google docs* dapat menjadi solusi pembelajaran jarak jauh. Secara spesifik, pembelajaran dengan *google docs* memiliki beberapa kelebihan. *Pertama*, pembelajaran dengan menggunakan *google docs* dapat memberikan daya pantau yang sangat tinggi bagi siswa sehingga mampu mendisiplinkan siswa. *Kedua*, pembelajaran dengan *google docs* dapat meningkatkan kerja sama luar biasa pada diri siswa. *Ketiga*, pembelajaran dengan *google docs* memberikan kesan mengasyikan.

Pembelajaran dengan menggunakan *google docs* dapat memberikan daya pantau yang sangat tinggi bagi siswa sehingga mampu mendisiplinkan siswa. Daya pantau yang tinggi ini tampak dan sangat terasa pada saat permainan sambung paragraf berlangsung. Pada format *google docs* yang telah dibuat, secara langsung guru dapat melihat siapa saja siswa yang aktif menulis. Bahkan, siswa pun dapat melihat bahwa gurunya sedang memberikan pantauan, komentar, atau revisi terhadap tulisan siswa secara *online* pada saat para siswa menulis secara berkelompok. Dengan cara itu, para siswa akan menyadari bahwa pembelajaran *online* itu dipantau oleh guru.

Pembelajaran dengan *google docs* dapat meningkatkan kerja sama luar biasa pada diri siswa. Kerja sama ini jelas meningkat karena pada saat bersamaan, semua siswa diminta untuk menulis paragraf teks editorial secara langsung. Dengan berpedoman pada kerangka teks yang telah dibuat secara berkelompok, para siswa mengembangkan kerangka tersebut menjadi paragraf secara individu. Setiap individu mengembangkan teks pada *google docs yang telah disiapkan*. Kerja sama setiap kelompok akan terpantau secara *online* oleh guru dan siswa lain.

Pembelajaran dengan *google docs* memberikan kesan seru dan mengasyikan. Kesan ini muncul karena setiap siswa akan berebut, saling mengedit, saling menghapus jika terjadi kesalahan penulisan. Bahkan, para siswa akan berebut melanjutkan kalimat atau paragraf yang mereka kuasai pengembangan isinya. Para siswa akan terbawa suasana menyenangkan pada saat permainan berlangsung. Hal yang lebih menyenangkan bisa terjadi ketika mereka mengembangkan paragraf yang tidak padu. Ini menjadi sesuatu yang lucu dan membuat mereka asyik menulis revisinya.

Google docs tidak saja dapat digunakan sebagai media permainan pada teks editorial. Setiap pembelajaran yang menuntut keterampilan menulis dapat dilaksanakan dengan menggunakan *google docs*. Misalnya: sambung larik puisi, sambung alur cerpen, dan sebagainya. Pembelajaran dengan menggunakan *google docs* sebagai media pembelajaran merupakan solusi pembelajaran jarak jauh. Permainan sambung paragraf dengan menggunakan *google docs* mampu mendekatkan siswa dengan siswa lain dan siswa dengan guru. Pembelajaran jarak jauh tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang tidak mungkin.

SIMPULAN

Pembelajaran jarak jauh adalah solusi yang dipilih pemerintah sebagai upaya melanjutkan proses belajar peserta didik pada masa pandemi. Hal ini dilaksanakan agar para peserta didik tetap mengikuti pembelajaran dalam berbagai situasi, tidak terkecuali situasi pandemi yang sedang melanda.

Berbagai upaya lain pun dilakukan oleh setiap guru untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Salah satu bentuk upaya yang dilakukan oleh guru adalah menciptakan metode dan media pembelajaran yang menarik. Pada era informasi seperti sekarang ini, media yang berasal dari teknologi modern merupakan alternatif yang banyak dipilih oleh guru. Guru dipaksa untuk mempelajari dan menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Dengan cara ini pula, hampir seluruh guru menjadi sosok yang melek teknologi, khususnya untuk pembelajaran.

Google docs sebagai produk teknologi telah menginspirasi banyak guru untuk memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Dengan mempelajari teknologi, guru mampu memilih berbagai jenis teknologi dan memanfaatkannya sebagai media yang unik dan menyenangkan untuk pembelajaran. Jika para siswa telah merasa senang dan nyaman dalam sebuah pembelajaran, tujuan pembelajaran yang ditargetkan oleh guru akan mudah tercapai.

Implikasinya, pembelajaran yang berasal dari ruang-ruang kelas akan berimbas pada pencapaian tujuan pendidikan. Tujuan instruksional, tujuan institusional, dan tujuan pendidikan nasional secara bertahap akan tercapai jika pada setiap ruang kelas, guru mampu mencapai tujuan instruksional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2011). *Memahami Riset Prilaku dan Sosial*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI. 2020. *Penyelenggaraan pembelajaran Jarak Jauh*. Tersedia pada <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20200424114337-20-496861/kemendikbud-buat-skenario-belajar-di-rumah-sampai-akhir-2020>
- Latuheru, D. J. 1988. *Media Pembelajaran dan Proses Hasil Belajar Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud Dikti P2LPTK.
- Mulyati, I. *Distance Learning: Harapan, Kendala, dan Solusi*. Artikel Pendidikan. Bandung: Berita Disdik. Tersedia pada <http://www.beritadisdik.com/news/kaji/distance-learning--harapan--kendala--dan-solusi>
- Sadiman, A.S. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.