BUKU SERI
PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ)

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
DIREKTORAT GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN PENDIDIKAN DASAR
2020

BUKU SERI
PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ)

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
DIREKTORAT GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN PENDIDIKAN DASAR
2020

BUKU SERI PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ)
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA

ISBN: 978-623-96685-1-8

TIM PENYUSUN

Pengarah	:	Dr. Rachmadi Widdiharto, M.A.
Penanggung Jawab	:	Dra. Palupi Raraswati, M.AP.
Kontributor Naskah	:	Hari Wibowo, S.S., M.Pd.; Romiyatun, S.Pd., M.Psi.
Editor Naskah	:	Idris Apandi, M.Pd.; Dr. Meliyanti, S.Kom., M.Si.; Dr. Nita Isaeni, S.I.P., M.Pd.
Sekretariat	:	Sardi, S.Pd.; Bambang Sadona, S.Pd.; Teguh Budiantoro, S.Pd.
Desain dan Tata Letak	:	Rohmi Nurwiyati, S.E.; Dekki Zulkarnain, S.H.

Alamat Redaksi:
Gedung D Lantai 15, Kompleks Kemdikbud Senayan
Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta Pusat, 10270
Telp/Fax: (021) 57974129
Laman: *www.pgdikdas.kemdikbud.go.id*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah SWT., Tuhan Yang Maha Kuasa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya "Buku Seri Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Mata Pelajaran Bahasa Indonesia" ini dapat diterbitkan.

Saat ini kita dihadapkan dengan adanya pandemi Covid-19 yang telah melanda seluruh belahan dunia, salah satunya Indonesia. Hal ini sangat berdampak terhadap berbagai aspek kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan, yang semula semua peserta didik bisa bersekolah kini harus belajar di rumah. Oleh karena itu pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia mencari solusi terbaik untuk mengawal pendidikan kita agar dapat tetap berjalan dengan baik, dan peserta didik masih bisa mendapatkan pengajaran.

Salah satu upaya yang ditempuh oleh Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar adalah melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Buku ini merupakan hasil rangkuman dari kegiatan Seri Webinar yang telah dilaksanakan oleh Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan, selama satu bulan yaitu pada tanggal 30 Juni s.d. 30 Juli 2020.

Semoga buku ini dapat membangun motivasi, kreasi, dan solusi di masa pandemi Covid-19 ataupun masa yang akan datang agar para Guru dan Tenaga Kependidikan tetap bisa berkarya dan berprestasi untuk negeri. Selain itu, para orang tua pun dapat memanfaatkan buku ini sebagai bahan untuk mendampingi anaknya belajar dari rumah.

Jakarta, Oktober 2020
Direktur Guru dan Tenaga Kependidikan
Pendidikan Dasar

Dr. Rachmadi Widdiharto, M.A.

DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

Pandemi *Corona Virus Disease* 2019 (Covid-19) yang menimpa berbagai negara di dunia termasuk Indonesia pada awal Maret 2020 berdampak terhadap semua sektor kehidupan, seperti sektor kesehatan, ekonomi, pendidikan, sosial, bahkan politik dan keamanan. Mengingat seriusnya pandemi Covid-19 ini, maka Presiden Joko Widodo menerbitkan Keputusan Presiden Nomor 12 Tahun 2020 tentang Penetapan Bencana Nonalam Penyebaran *Corona Virus Disease* 2019 (Covid-19) sebagai bencana nasional.

Menyikapi dampak Covid-19 pada bidang pendidikan, Kemendikbud menerbitkan regulasi dan panduan pembelajaran selama pandemi Covid-19, yaitu; (1) Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 tanggal 20 Maret 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19), (2) Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kemendikbud Nomor 15 Tahun 2020 tentang pedoman pelaksanaan pembelajaran dari rumah, (3) Surat Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan dan Menteri Dalam Negeri tentang panduan penyelenggaraan pembelajaran pada Tahun Ajaran 2020-2021 dan Tahun Akademik 2020-2021, dan (4) Keputusan Mendikbud Nomor 719/P/2020 yang menjelaskan tentang pelaksanaan kurikulum pada satuan pendidikan dalam kondisi khusus.

Terkait dengan kurikulum pada masa pandemi, pada Kepmendikbud Nomor 719/P/2020, sekolah diberikan tiga pilihan, yaitu; (1) melaksanakan kurikulum nasional sebagaimana

dalam kondisi normal, (2) menggunakan kurikulum darurat (dalam kondisi khusus), atau (3) menyederhanakan kurikulum secara mandiri.

Tindak lanjut dari Kepmendikbud tersebut, Kepala Balitbang dan Perbukuan Kemendikbud menerbitkan Keputusan Nomor 018/H/KR/2020 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Berbentuk Sekolah Menengah Atas untuk Kondisi Khusus. KI dan KD yang telah disederhanakan pada SK Kabalitbang dan Perbukuan tersebut dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran di sekolah. Jika sekolah menggunakan kurikulum dalam kondisi khusus, hanya berlaku pada tahun pelajaran 2020-2021.

Tujuan dari diterbitkannya regulasi dan pedoman teknis pembelajaran selama pandemi Covid-19 tersebut untuk tetap menjamin pelayanan pendidikan yang optimal kepada para peserta didik walau dihadapkan pada berbagai tantangan. Pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka, diubah menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau Belajar Dari Rumah (BDR/ *learning from home*). Moda pembelajaran yang bisa dipilih oleh guru antara lain; dalam jaringan (daring/*online*), luar jaringan (luring/*offline*), atau kombinasi daring dan luring (*blended*) disesuaikan dengan situasi, kondisi, dan kebutuhan mengingat kondisi di setiap daerah beragam.

Moda PJJ apapun yang dipilih tetap memprioritaskan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pembelajaran dan memperhatikan kesehatan pendidik, tenaga kependidikan, dan

peserta didik. Keputusan sekolah melaksanakan kegiatan belajar tatap muka harus berdasarkan kepada panduan teknis yang telah ditetapkan oleh pemerintah dan mematuhi protokol kesehatan yang ketat.

Dalam pelaksanaan PJJ, guru tidak dibebani untuk memenuhi jam tatap muka sebanyak 24 jam per minggu, tidak diwajibkan mencapai target kurikulum yang telah ditetapkan, dan memberikan penilaian dan umpan balik (*feedback*) secara kualitatif. PJJ atau BDR difokuskan untuk menanamkan karakter dan pendidikan kecakapan hidup (*life skill*) kepada peserta didik.

Pada awal dilaksanakannya PJJ, khususnya yang dilaksanakan secara daring, para guru, orang tua, dan peserta didik mengalami kebingungan terkait teknis pelaksanaannya. Sebagai hal yang baru dan tidak diperkirakan sebelumnya, kebingungan tersebut merupakan hal yang wajar. Diperlukan adaptasi dan solusi untuk mengatasi hal tersebut. Selain itu, ada tantangan yang dihadapi seperti; kepemilikan *smartphone*/laptop, akses internet yang kurang stabil, bahkan ada yang belum dapat mengakses internet, serta beban biaya untuk membeli kuota/data internet.

Terkait dengan PJJ, hasil survei UNICEF tanggal 18-29 Mei 2020 dan 5-8 Juni 2020 menyatakan bahwa sebanyak 66% dari 60 juta peserta didik dari berbagai jenjang di 34 provinsi mengaku tidak nyaman belajar dari rumah selama pandemi Covid-19. Dari jumlah tersebut, sebanyak 87% ingin kembali belajar di sekolah, 88% bersedia menggunakan masker, dan 90% mengatakan pentingnya jarak fisik jika mereka melanjutkan pembelajaran di kelas. (Kompas.com, 24/06/2020).

Survei yang dilakukan oleh Pusdatin Kemendikbud terkait dengan PJJ menyatakan bahwa ada 87% guru yang hanya memberikan soal kepada peserta didik dan aktivitas dengan buku teks pun hanya 50,4%. Hampir separuh peserta didik SMP hingga SMK di Indonesia sudah memanfaatkan teknologi digital, sementara untuk tingkatan SD, mereka menggunakan televisi sebagai media belajar. Selain itu, Kemdikbud juga menyebut rata-rata peserta didik tidak bisa memahami pelajaran dalam kondisi kegiatan belajar jarak jauh. Peserta didik juga tidak berkonsentrasi secara penuh jika belajar di rumah. (detik.com, 26/07/2020).

Temuan survei atau hasil kajian tersebut menjadi dasar bagi Kemendikbud untuk mengevaluasi pelaksanaan PJJ. Harapannya, agar kualitas PJJ selama pandemi Covid-19 semakin baik dan berbagai kendala yang dihadapi bisa teratasi. Bentuk perbaikan optimalisasi PJJ antara lain; bekerja sama dengan TVRI, RRI, dan membuat modul-modul pembelajaran untuk memfasilitasi kegiatan PJJ, khususnya secara luring, supaya peserta didik yang tidak memiliki sarana dan akses internet pun bisa mendapatkan kesempatan belajar.

Pada kegiatan pembelajaran secara daring, Kemdikbud telah menyiapkan berbagai infrastruktur seperti portal rumah belajar, guru berbagi, bersama hadapi korona, dan laman lainnya yang bisa diakses oleh guru, peserta didik, dan orang tua. Berkaitan dengan kendala kuota internet, Kemendikbud memberikan relaksasi penggunaan dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) untuk pembelian kuota internet bagi guru dan peserta didik dan untuk membeli/pengadaan alat-alat protokol kesehatan di sekolah.

Kompetensi guru sebagai ujung tombak pembelajaran merupakan hal yang perlu mendapatkan perhatian selama pelaksanaan PJJ, karena masih banyak guru yang kurang paham dan bingung melaksanakan PJJ secara efektif. Oleh karena itu, dalam rangka memfasilitasi peningkatan wawasan dan pengetahuan guru terkait dengan pelaksanaan PJJ, Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar (Dikdas) Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) Kemendikbud menyelenggarakan seri webinar pada bulan Juni s.d. Juli 2020. Webinar tersebut membahas materi yang bersifat konstekstual terkait PJJ pada masa pandemi Covid-19. Narasumber yang mengisi kegiatan tersebut selain para pakar dan ahli dari perguruan tinggi, Pusat Asesmen dan Pembelajaran (Pusmenjar) Balitbang Kemendikbud, widyaiswara Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Pendidikan (PPPPTK), dan peneliti/ sukarelawan dari Lembaga Swadaya Masyarakat (LSM), juga para praktisi di lapangan (guru, kepala sekolah, dan pengawas).

Sebagai tindak lanjut dari seri webinar tersebut, maka Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Dikdas menghimpun materi-materi webinar menjadi buku Bunga Rampai. Tujuannya selain untuk mendokumentasikan materi-materi tersebut, juga untuk menyebarkannya kepada guru dan tenaga kependidikan dikdas di seluruh Indonesia dan Sekolah Indonesia di Luar Negeri (SILN) baik dalam bentuk *hardcopy* (bentuk cetak) maupun dalam bentuk *softcopy/e-book* yang bisa diakses melalui laman Direktorat Guru dan Tenaga Kependidikan Pendidikan Dasar: *http://pgdikdas.kemdikbud.go.id*.

Buku Seri Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini berisi artikel yang ditulis oleh para narasumber seri webinar. Tema-tema terkait strategi pelaksanaan PJJ dan praktik baik (*best practice*) diharapkan bisa menjadi inspirasi dan pemacu semangat serta optimisme bagi para guru untuk tetap melaksanakan PJJ walau dihadapkan pada tantangan yang tidak mudah dicari solusinya.

PJJ saat pandemi Covid-19 diharapkan menjadi momentum bagi para guru untuk semakin meningkatkan kreativitas dan inovasinya dalam menyajikan materi pelajaran. Oleh karena itu, para guru diharapkan menjadi sosok pemelajar, meningkatkan profesionalismenya, mencari solusi yang efektif dan efisien dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Pandemi Covid-19 juga bisa menjadi momentum bagi guru untuk meningkatan kemampuannya dalam penguasaan Teknologi dan Informasi (TIK), apalagi di era digital dan revolusi industri 4.0 seperti saat ini, pemanfatan TIK dalam pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan.

Kondisi saat ini memicu setiap orang, termasuk guru untuk siap berubah dan beradaptasi, karena kalau tidak demikian, akan sulit mengikuti perkembangan zaman yang berjalan secara cepat dan dinamis. Oleh karena itu, saat ini digulirkan Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB) atau *new normal*. Tujuannya agar masyarakat terbiasa menjalani pola hidup dan kehidupan yang baru. Intinya, perubahan adalah sebuah keniscayaan. Di dunia ini tidak ada yang pasti selain perubahan itu sendiri.

Pandemi Covid-19 juga menjadi momentum bagi Kemendikbud untuk meningkatkan tata kelola pendidikan, khususnya peningkatan mutu kualitas sarana dan prasarana

sekolah, pengadaan jaringan dan akses internet, serta peningkatan mutu guru dalam penguasaan TIK. PJJ baik secara daring, luring, atau kombinasi daring dan luring tentunya bukan hanya dilaksanakan pada kondisi pandemi saat ini, tetapi juga bisa dilakukan pascapandemi. Di masa pascapandemi, moda daring akan menjadi sebuah tradisi baru dalam pelaksanaan pembelajaran. Walau demikian, secanggih apapun teknologi, tidak bisa menggantikan peran guru, karena proses pendidikan bukan hanya transfer pengetahuan (*transfer of knowledge*) tetapi juga transformasi nilai-nilai (*transformation of values*).

Semoga hadirnya buku ini bisa menjadi pencerahan dan pemicu semangat bagi para guru jenjang sekolah dasar untuk mewujudkan dirinya sebagai guru penggerak dan merancang PJJ sesuai dengan konsep merdeka belajar pada masa pandemi, sehingga para peserta didik mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Corona boleh menghajar, tapi semangat berkarya tidak boleh *ambyar*, prestasi harus tetap dikejar.

BAGAIMANA PEMANFAATAN TEKNOLOGI YANG EFEKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA PJJ DARING?

Hari Wibowo, S.S., M.Pd.

BAGAIMANA PEMANFAATAN TEKNOLOGI YANG EFEKTIF DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA PJJ DARING?

Oleh:
Hari Wibowo, S.S., M.Pd.
PPPPTK BAHASA

Pendahuluan

Topik ini sengaja diangkat penulis karena sudah menjadi kebutuhan penting bagi para pendidik dan peserta didik memasuki era yang *anyar*, yaitu era kenormalan baru (*new normal*). Penyusunan Buku Seri yang digagas Ditjen GTK Kemdikbud ini menjadi kebutuhan guru dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) merespons munculnya era kenormalan baru.

Buku ini tersusun dari hasil masukan para peserta Seri Webinar Ditjen GTK Kemdikbud ini beberapa waktu yang lalu melalui perangkat *video conference* (vicon) *Zoom/Youtube.com* yang menjadi wadah bertemu pembicara dan peserta seminar di dunia maya. Inilah salah satu model penerapan pemanfaatan TIK untuk PJJ/Belajar dari Rumah (BDR). Model yang sekarang menjadi kebutuhan bagi pendidik dan peserta didik melanjutkan aktivitas pembelajaran pada saat kondisi melawan Covid-19.

Hal ini senada dengan kebijakan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang menerbitkan Surat Edaran Nomor 15 Tahun 2020 tentang Pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran Covid-19

diperkuat dengan SE Sesjen nomor 15 tahun 2020 tentang Pedoman Pelaksanaan BDR selama darurat Covid-19. Dalam surat edaran ini juga disebutkan tujuan dari pelaksanaan Belajar dari Rumah (BDR) adalah memastikan pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan selama darurat Covid-19, melindungi warga satuan pendidikan dari dampak buruk Covid-19, mencegah penyebaran dan penularan Covid-19 di satuan pendidikan dan memastikan pemenuhan dukungan psikososial bagi pendidik, peserta didik, dan orang tua.

Pemanfaatan Aplikasi TIK dalam RPP Bahasa Indonesia

Pada kesempatan ini, pemanfaatan teknologi yang efektif meliputi enam aplikasi dari banyak aplikasi/laman TIK yang sangat penting dan dapat dimanfaatkan bagi pendidik/peserta didik. Keenam laman itu meliputi *www.belajar.kemdikbud.go.id/* rumah belajar, *Padlet*, *Mentimeter*, *Mindmeister*, *YouTube*, *Google Classroom*. Selanjutnya, akan dijabarkan satu per satu laman-laman tersebut sebagai berikut.

1. Laman Rumah Belajar

Laman Rumah Belajar merupakan salah satu laman pembelajaran yang di dalamnya terdapat beragam konten dan aktivitas pembelajaran. Ada 4 (empat) fitur utama di Rumah Belajar, yaitu: Sumber Belajar, Kelas Digital, Bank Soal, dan Laboratorium Maya. Kemudian 5 (lima) fitur pendukungnya, yaitu; Buku Sekolah Elektronik (BSE), Modul Digital, Peta Budaya, Wahana Jelajah Angkasa, dan Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan.

Konten Rumah Belajar selain dapat meningkatkan kompetensi akademik dan literasi bagi peserta didik juga dapat meningkatkan karakter kecakapan abad ke-21 diantaranya berfikir kritis, kreatif, komunikasi, kolaborasi dan percaya diri. Karakter kecakapan abad ke-21 dapat dikembangkan sesuai dengan karakteristik Kompetensi Dasar (KD) dan materi yang akan dibahas.

Selanjutnya, jika Anda masuk lebih dalam laman Rumah Belajar, nanti Anda dapat mengidentifikasi fitur-fitur apa saja yang ada. Pengidentifikasian konten pada setiap fitur Rumah Belajar beserta aktivitas dapat Anda lihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Identifikasi Konten pada Fitur Rumah Belajar

Nama Fitur Rumah Belajar	Karakteristik	Aktivitas Pembelajaran yang Dapat Dilakukan
Sumber Belajar 	Konten pembelajaran dalam bentuk multimedia interaktif (teks, gambar, audio, video, animasi, simulasi dalam bentuk latihan, kuis, dan tes).	Sumber belajar mandiri, bahan penugasan, bahan diskusi kelompok, latihan soal interaktif, uji kemampuan mandiri, bahan presentasi guru, bahan pengembangan pembuatan media presentasi.
Buku Sekolah Elektronik (BSE) 	Buku mata pelajaran digital (sesuai kurikulum 2013 dan KTSP dan buku cerita rakyat)	Sumber belajar individu dan kelompok bahan penugasan, bahan diskusi kelompok, latihan soal.

Nama Fitur Rumah Belajar	Karakteristik	Aktivitas Pembelajaran yang Dapat Dilakukan
Bank Soal 	Sarana menguji kompetensi peserta didik dalam bentuk latihan, ulangan, ujian.	Latihan soal secara interaktif, individu, dan *online*.
Laboratorium Maya 	Konten dalam bentuk Simulasi untuk kegiatan praktikum.	Praktikum secara individu dan berkelompok, latihan mandiri.
Peta Budaya 	Sumber belajar bentuk multimedia berisi informasi tentang seni, budaya, dan adat istiadat di setiap provinsi.	Sumber belajar mandiri baik individu maupun kelompok, bahan penugasan, bahan diskusi kelompok.
Wahana Jelajah Angkasa 	Konten tentang ruang angkasa	Sumber belajar mandiri baik individu maupun kelompok, bahan penugasan, bahan diskusi kelompok
Kelas Digital 	LMS untuk pembelajaran jarak jauh bagi peserta didik dilengkapi dengan bahan belajar mandiri dan multimedia interaktif	Sumber belajar mandiri baik individu maupun kelompok, bahan penugasan, bahan diskusi kelompok.
Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (PKB) 	LMS untuk pelatihan jarak jauh untuk meningkatkan kompetensi guru dan tenaga kependidikan	Sumber belajar mandiri baik individu maupun kelompok, bahan penugasan, bahan diskusi kelompok

Pada tabel tersebut terlihat jelas identifikasi fitur rumah belajar, karakteristik, dan aktivitas yang bisa dilakukan. Selanjutnya, Anda dapat memanfaatkan fitur-fitur ini dengan mengikuti langkah-langkahnya.

Langkah-langkah pemanfaatan Rumah Belajar

Alur pemanfaatan fitur Rumah Belajar dalam proses pembelajaran, secara umum sebagai berikut.

Gambar 1. Bagan Alur Pemanfaatan Rumah Belajar.
(Sumber: Pusdatin, 2019)

Pertama, Anda harus registrasi dan *Login* dulu ke rumah belajar, agar dapat mengakses dan mengunduh konten rumah belajar lebih maksimal. Selanjutnya, memilih konten yang tersedia di Rumah Belajar sebagai salah satu sumber belajar sesuai kebutuhan dan tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Kedua, Anda/peserta didik dapat mengakses konten Rumah Belajar. Dalam hal ini pendidik sebaiknya, sebelum memberikan tugas kepada peserta didik untuk mencari referensi dari internet. Pendidik menelusuri lebih dulu laman (*website*) yang menyediakan bahan bacaan sesuai topik yang akan dipelajari. Kemudian harus ditelaah bahwa laman tersebut bebas dari hal-hal negatif yang akan mengganggu konsentrasi peserta didik saat berselancar di dunia maya.

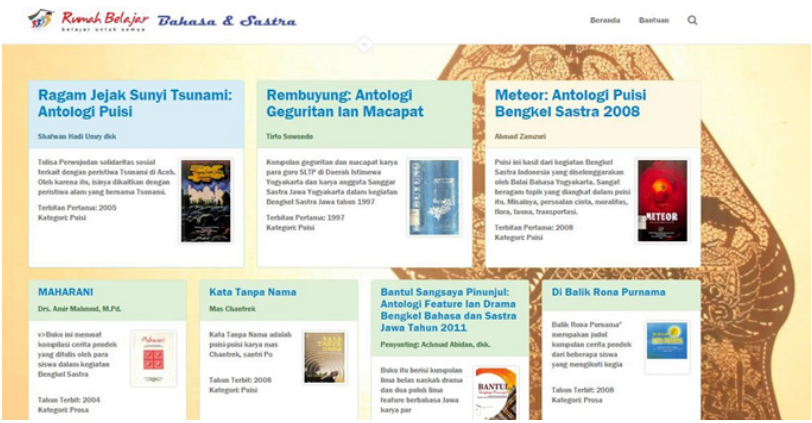
Ketiga, Pendidik yang mengajar SMP/SMA bisa memberikan alamat-alamat laman atau tautan yang sudah aman dari hal-hal negatif. Kemudian memberikan tugas kepada peserta didik untuk mengunduh materi atau media yang sesuai proyek, sebagai bahan referensi.

Contoh:

Topik "Perbandingan teks pantun dan teks sejenis", referensi yang dapat digunakan antara lain:

https://sumberbelajar.belajar.kemdikbud.go.id/sumberbelajar/tampil/Perbandingan-Teks-Pantun-dengan-Teks-Sejenis-2015/konten1.html

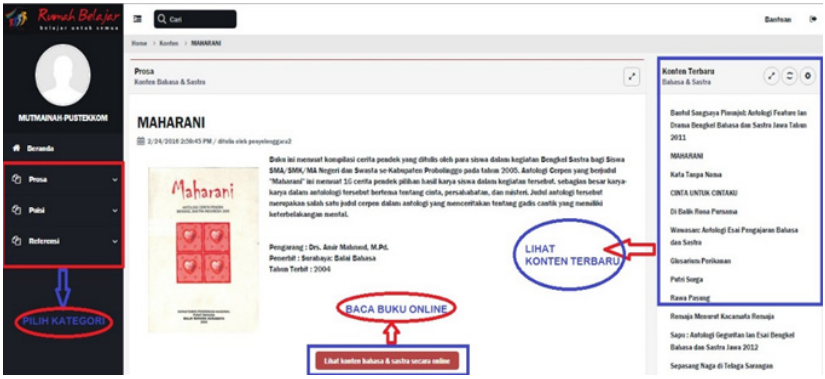
Keempat, Materi Bahasa Indonesia tentang puisi dan prosa, selain fitur Sumber Belajar, peserta didik dapat diarahkan untuk membuka fitur pendukung Karya Bahasa dan Sastra. Coba Anda perhatikan tampilan beranda karya bahasa dan sastra pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Tampilan Beranda Karya Bahasa dan Sastra

(Sumber: Laman Rumah Belajar)

Untuk mencari referensi pada fitur ini, peserta didik diarahkan untuk masuk sebagai peserta didik dan mencari bahan sesuai dengan kategori yang tersedia, yaitu: prosa, puisi, dan referensi. Perhatikan pada Gambar 3 berikut.

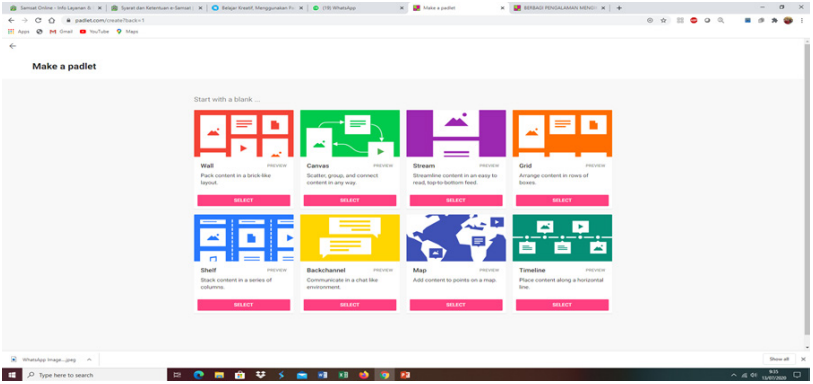


Gambar 3. Pilih Kategori, Lihat Konten Terbaru, Baca Buku *Online.*

(Sumber: Laman Rumah Belajar)

2. *Padlet*

Padlet adalah sebuah aplikasi daring gratis yang dapat dimanfaatkan menjadi papan tulis daring. *Padlet* dapat digunakan oleh peserta didik dan pendidik untuk mengirim catatan pada halaman yang sama. Catatan yang dikirim oleh pendidik dan peserta didik dapat berisi tautan, video, gambar, dan *file* dokumen. Anda dan para pengguna lainnya bisa berkolaborasi dalam bentuk teks, foto, tautan, atau konten lainnya. Masing-masing ruang kolaboratif ini disebut *wall* (dinding) yang dapat digunakan sebagai papan buletin pribadi.



Gambar 4. Tampilan *padlet*-1.

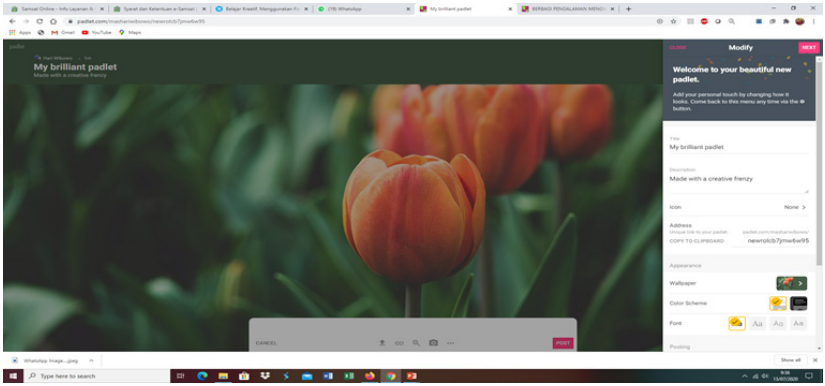
(Sumber: *www.padlet.com*)

Pada aplikasi ini pengguna tidak perlu mendaftar, sehingga bisa digunakan langsung oleh siapa saja yang memiliki akses internet. Tulisan dinding yang dibuat di *Padlet* dapat diekspor dengan beberapa cara, termasuk PDF atau *spreadsheet*, atau disematkan ke *blog*, situs, atau laman lainnya.

Langkah-langkah Memanfaatkan *Padlet*

Pertama, cara membuat akun *Padlet* sangatlah mudah, Anda hanya perlu berkunjung ke alamat laman *Padlet*, *www.padlet.com*. Kemudian klik daftar yang tertera pada muka halaman. Selanjutnya akan muncul pilihan mendaftar dengan *Google* dan atau dengan *Facebook*. Jika Anda daftar dengan *Google*, maka sebelumnya Anda sudah memiliki akun *@gmail.com*, lalu klik ikon daftar yang terdapat pada pojok kanan bawah.

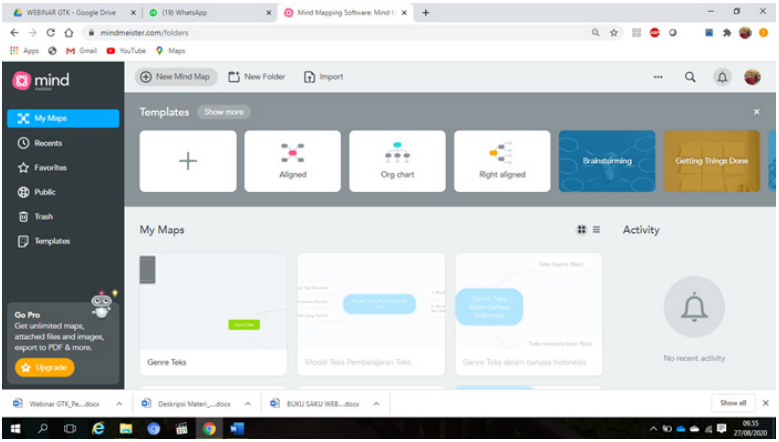
Kedua, Setelah Anda berhasil daftar, Anda akan berada di halaman *Dashboard Padlet*. Berarti Anda sudah siap untuk membuat sebuah *Padlet* (*make a padlet*). Pada saat membuat *Padlet* jangan lupa berikan judul atau *title* dan *subtitle Padlet*. Sehingga nanti akan mudah bagi Anda (pendidik) dan peserta didik mengenali pokok bahasan spesifik yang akan dipelajari atau dikerjakan.



Gambar 5. Tampilan *Padlet*-2.
(Sumber: *www.padlet.com*)

3. *Mindmeister*

MindMeister merupakan perangkat lunak/aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat peta konsep dan pengguna dapat berkolaborasi mengembangkan pemikiran/gagasan secara visual. *MindMeister* banyak digunakan untuk curah pendapat, menyimpan catatan, merencanakan proyek dan berbagi tugas kreatif lainnya. Aplikasi peta konsep daring ini bisa digunakan untuk mengembangkan berbagai ide secara visual, miisalnya membuat kerangka pemikiran penelitian, karangan ilmiah, rencana pengajaran, dan lain sebagainya. Anda/Pendidk tidak perlu unduh dan instal, perangkat ini bisa langsung digunakan.



Gambar 6. Tampilan *MindMeister*-1.

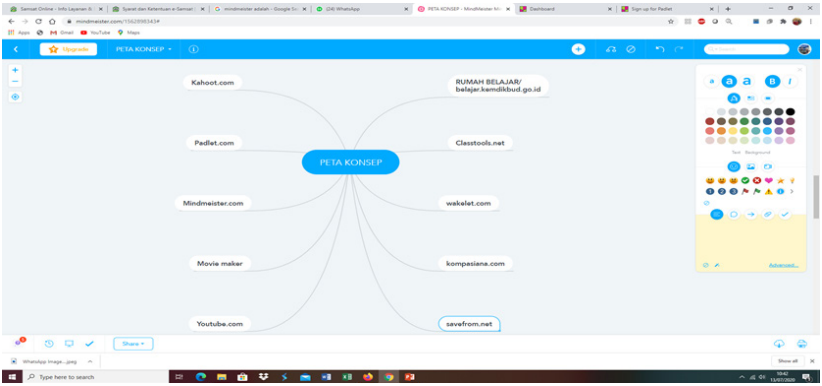
(Sumber: *www.mindmeister.com*)

Hal yang menarik dari *MindMeister* adalah fitur yang akan membantu Anda untuk berbagi hasil ide dengan orang lain. Berkolaborasi dengan tim saat membuat ide pun akan mudah karena juga terdapat fitur obrolan serta komentar.

Langkah-langkah Memanfaatkan *Mindmeister*

Pertama, cara membuat akun *Mindmeister* mudah. Anda/pendidik hanya perlu berkunjung ke alamat laman *Padlet*, *www.mindmeister.com*. Kemudian klik daftar yang tertera pada muka halaman. Selanjutnya akan muncul pilihan mendaftar dengan *Google* dan atau dengan *Facebook*. Jika Anda daftar dengan *Google*, maka sebelumnya Anda sudah memiliki akun *gmail*, lalu klik ikon daftar yang terdapat pada pojok kanan bawah.

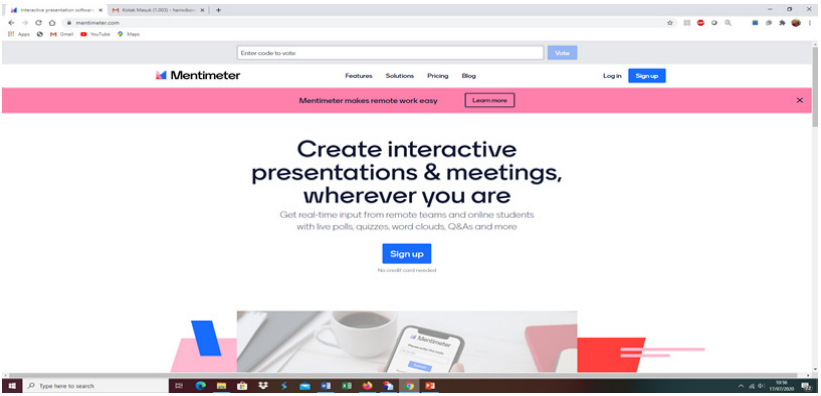
Kedua, Setelah Anda berhasil daftar, Anda akan berada di halaman *dashboard Mindmeister*. Berarti Anda sudah siap untuk membuat sebuah peta konsep dengan memilih tampilan rangkanya. Pada saat membuat peta konsep jangan lupa klik topik utama pada *mind topic*. Kemudian ganti dengan topik peta konsep yang akan Anda susun. Sehingga nanti akan mudah bagi Anda (pendidik) dan peserta didik menambah subtopik dan sub-sub topiknya.



Gambar 7. Tampilan *MindMeister*-2.
(Sumber: *www.mindmeister.com*)

4. *Mentimeter*

Mentimeter merupakan salah satu perangkat lunak/ aplikasi untuk presentasi atau bekerja dari jarak jauh yang mudah digunakan. Dengan *Mentimeter*, Anda/pendidik dapat membuat presentasi yang menyenangkan dan interaktif. *Mentimeter* membantu Anda menjadikan acara, presentasi, ceramah, dan lokakarya Anda inovatif dan berkesan. Rancangan presentasi interaktif ini sangat kuat, namun mudah digunakan dengan fitur-fitur yang memungkinkan Anda untuk mempersiapkan, menyajikan, dan menganalisis presentasi.

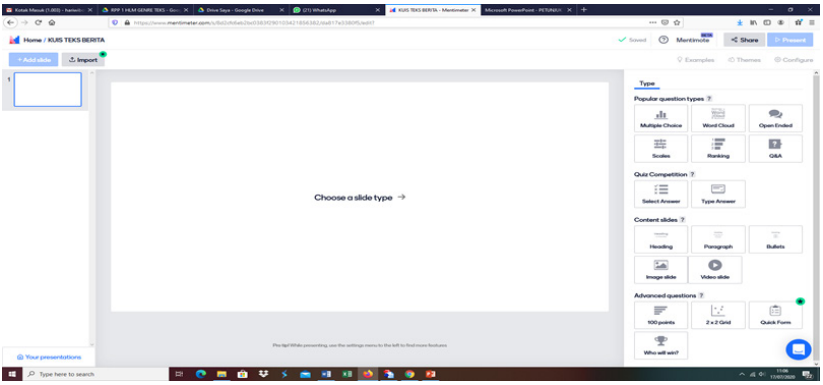


Gambar 8. Tampilan *Mentimeter*-1.
(Sumber: *www.mentimeter.com*)

Manfaat aplikasi *Mentimeter* meliputi (1) Pelibatkan dan interaksi dengan audiens yang menggunakan polling langsung. (2) Mengumpulkan umpan balik untuk terus meningkatkan, baik sebelum dan sesudah sesi. (3) Memastikan semua orang mengikuti dan berpartisipasi bahkan dalam

rapat daring. (4) Berkolaborasi menentukan peringkat dan prioritas pertanyaan dan inisiatif. (5) Pertahankan budaya tim yang kuat walau jarak jauh.

Fitur utamanya adalah membangun presentasi interaktif, mengumpulkan polling, data, dan pendapat dari para peserta yang menggunakan *smartphone*, mendapatkan wawasan tentang peserta dengan tren dan ekspor data. Fitur Lainnya dari Mentimeter adalah (1) *Mentimote*. *Mentimote* mengubah *smartphone* Anda menjadi presentasi yang jauh sehingga Anda dapat fokus terlibat dengan audiens Anda. Tidak perlu membeli *clickers* presentasi yang mahal! (2) *Word-cloud*. *Word-cloud* (juga dikenal sebagai wordle, kata kolase atau *tag cloud*) adalah representasi visual dari kata-kata yang memberikan keunggulan lebih besar pada kata-kata yang lebih sering muncul. Untuk *Mentimeter Word Clouds*, kata-kata yang paling sering ditambahkan oleh anggota audiens menggunakan *smartphone*. Jenis visualisasi ini dapat membantu presenter mengumpulkan data dengan cepat dari audiens mereka, menyoroti jawaban yang paling umum dan menyajikan data dengan cara yang dapat dipahami semua orang. (3) *Export data*. Mengubah data ke dalam *file* excel ataupun gambar. (4) *Translate*. Menerjemahkan bahasa dari instruksi voting dan menti.com untuk audiens Anda dapat dilakukan hanya dengan beberapa klik, tetapi itu akan meningkatkan dampak positif presentasi terhadap audiens Anda.



Gambar 9. Tampilan *Mentimeter*-2.
(Sumber: *www.mentimeter.com*)

Langkah-langkah Memanfaatkan *Mentimeter*

Pertama, cara membuat akun *mentimeter* tidak sulit. Anda hanya perlu berkunjung ke alamat laman *www.mentimeter.com*. Kemudian klik daftar yang tertera pada muka halaman. Selanjutnya akan muncul pilihan mendaftar dengan *Google* dan atau dengan *Facebook*. Jika Anda daftar dengan *Google*, maka sebelumnya Anda sudah memiliki akun *Gmail*, lalu klik ikon daftar yang terdapat pada pojok kanan bawah.

Kedua, Setelah Anda berhasil daftar, Anda akan berada di halaman *dashboard mentimeter*. Berarti Anda sudah siap untuk membuat sebuah presentasi dengan klik *New Presentation*. Pada saat membuat presentasi jangan lupa ketik judul presentasinya. Kemudian Anda dapat memilih tipe rancangan presentasinya, bisa berupa *Quiz*, *Slide*, *Word Cloud*, *Q&A*, *Scales*, rangking, *Open Ended*, dan sebagainya.

Misalnya ketika Anda pilih *Word Cloud*, maka anda perlu mengetik pertanyaan curah pendapatnya. Kemudian audiens diberikan kode angka menti.com dan bisa langsung mengisi pendapatnya.

Gambar 10. Tampilan *Mentimeter*-3.
(Sumber: *www.mentimeter.com*)

5. *YouTube*

Laman yang sudah akrab dengan gawai Anda. Bahkan sehari saja tidak melihat konten di *YouTube* ada yang hilang rasanya. *YouTube*, didirikan oleh Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim pada 14 Februari 2005, merupakan salah satu anak perusahaan milik *Google inc. YouTube* juga dapat digunakan di seluruh dunia. *YouTube* adalah salah satu aplikasi yang memberi informasi berupa video-video. Di aplikasi *YouTube* ini, kalian semua dapat mengunggah video apa saja dan sebanyak apapun jika sudah memiliki akun yang terdaftar. Video yang di unggah juga dapat dilihat oleh seluruh dunia. Ada beberapa macam konten video yang biasa diunggah di *YouTube*, yaitu konten video buatan pengguna

(dibuat oleh pemilik akun tersebut), klip film, klip TV, video musik dan *video blog* atau yang biasa disingkat dengan *vlog*.

Pada awalnya, Hurley dan Chen mengembangkan ide *YouTube* pada tahun 2005 karena mengalami kesulitan saat ingin berbagi video pesta makan malam di apartemen Chen di San Fransisco. *YouTube* berawal sebagai sebuah perusahaan teknologi rintisan yang didanai oleh investasi senilai $11,5 juta dari Sequoia Capital antara November 2005 dan April 2006. Video yang pertama kali diunggah di *YouTube* adalah *me at the zoo*, yang diunggah oleh Jawed Karim.

YouTube mempunyai beberapa keuntungan. Pertama adalah dapat mencari informasi di dalam negeri maupun luar negri dengan mudah. Dengan menonton beberapa video dalam *YouTube*, Anda/pendidik dapat cepat paham dan cepat mengerti apa maksud dari video tersebut. Keuntungan selanjutnya, yaitu Anda dapat memberikan informasi kepada orang-orang diseluruh dunia. Dengan mengunggah video-video yang bermanfaat, Anda dapat memberikan informasi kepada seluruh dunia. Selain itu, *YouTube* juga dapat menghasilkan uang. Kalian dapat menghasilkan uang dengan cara membuat saluran khusus seperti iklan, *vlog*, film pendek. Dengan membuat saluran khusus di *YouTube*, maka akan ada orang yang dapat mengunjungi saluran yang anda buat. dan keuntungan terakhir adalah dapat membuat orang terkenal. Banyak orang-orang dari luar negri yang terkenal karena *channel YouTube* mereka masing-masing dengan hanya membuat akun dan sering membuat video.

Para pengguna *YouTube* umumnya mengunggah *vlog*. Apa itu *vlog*? *Vlog* adalah kegiatan *blogging* seperti biasanya, tetapi yang membedakan adalah menggunakan video. Kegiatan *vlog* ini adalah orang-orang yang berbicara di depan kamera secara spontan. Biasanya, orang-orang yang sering membuat *vlog* disebut *Vlogger*. Durasinya bervariasi. Ada yang membuat *vlog* hanya berdurasi 4-5 menit tapi ada juga yang membuat *vlog* ini selama 7-15 menit bahkan lebih. Biasanya, *vlog* berisi tentang hobi, menjawab pertanyaan-pertanyaan, bahkan tentang keseharian dari *Vlogger* tersebut. Ada juga yang dinamakan *Food Vlogger*. Biasanya, para *Food Vlogger* membuat *vlog* tentang makanan-makanan yang popular atau cerita singkat tentang makanan tersebut.

Ada beberapa hal penting yang disampaikan pihak *YouTube* dalam menggunakan atau memanfaatkan laman ini.

a. Misi *YouTube* adalah memberi kebebasan untuk menyampaikan pendapat dan menunjukkan dunia kepada setiap orang. *YouTube* yakin setiap orang berhak menyampaikan pendapat, dan dunia akan menjadi tempat yang lebih baik jika Anda bersedia mendengar, berbagi, dan membangun komunitas melalui kisah-kisah yang Anda miliki. Nilai yang Anda miliki didasarkan pada empat kebebasan utama yang menentukan siapa Anda.
b. Kebebasan berekspresi. *YouTube* yakin setiap orang harus punya kebebasan untuk berbicara, menyampaikan pendapat, mengadakan dialog terbuka, dan kebebasan

berkreasi dapat menghasilkan suara, format, dan kemungkinan baru.

c. Kebebasan Mendapatkan informasi. *YouTube* yakin setiap orang harus memiliki akses yang mudah dan terbuka untuk mendapatkan informasi. Selain itu, video adalah media yang paling berpotensi untuk pendidikan, membangun pemahaman, dan mendokumentasikan peristiwa di dunia, baik yang besar maupun kecil.

d. Kebebasan menggunakan peluang. *YouTube* meyakini bahwa setiap orang harus punya peluang untuk ditemukan, membangun bisnis, dan meraih sukses sesuai keinginannya sendiri. Mereka jugalah yang menentukan hal apa saja yang populer, bukan pihak-pihak tertentu.

e. Kebebasan memiliki tempat berkarya. *YouTube* meyakini bahwa setiap orang perlu menemukan komunitas yang saling mendukung satu sama lain, menghilangkan perbedaan, melampaui batas-batas diri, dan berkumpul bersama atas dasar minat dan passion yang sama.

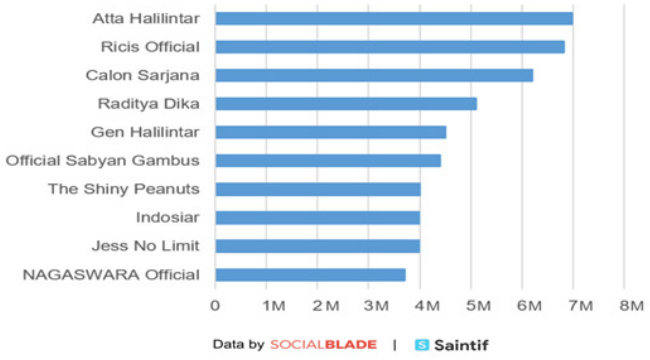
f. Kebijakan dan Keamanan. Saat Anda menggunakan *YouTube*, Anda bergabung dengan komunitas pengguna dari seluruh dunia. Setiap fitur komunitas yang baru dan keren di *YouTube* membutuhkan kepercayaan. Jutaan pengguna menghargai kepercayaan itu dan kami percaya bahwa Anda juga akan bertanggung jawab. Dengan mengikuti panduan berikut, Anda membantu menjaga *YouTube* agar tetap menyenangkan dan dapat dinikmati siapa saja.

g. Anda mungkin tidak menyukai konten tertentu yang ditampilkan di *YouTube*. Jika menurut Anda ada konten yang tidak pantas, gunakan fitur pelaporan untuk melaporkan konten tersebut agar ditinjau oleh staf *YouTube*. Staf kami akan meninjau konten yang dilaporkan dengan saksama, 24 jam sehari 7 hari seminggu, untuk menentukan apakah konten melanggar Pedoman Komunitas kami.

h. Pengalaman Menggunakan *YouTube*. Kami memiliki aplikasi untuk anak, pembuat konten, *gamer*, penggemar musik, pencinta acara TV, dan banyak lagi. Baca terus untuk mencari tahu berbagai cara menikmati *YouTube*.

i. Hak Cipta di *YouTube*. Hak Cipta merupakan topik penting bagi komunitas *YouTube*. Anda dapat mengetahui cara mengelola hak di *YouTube* dan mempelajari lebih lanjut tentang menghargai hak orang lain.

Video di *YouTube* didominasi oleh video yang bukan berisi pembelajaran atau pendidikan. Kebanyakan *YouTuber-YouTuber*-nya dari kalangan artis atau populer yang hanya mengedepankan hiburan atau *entertaint*. Ironis melihat peringkat video *YouTube* yang dirilis oleh *Social Blad*e pada tahun 2018. Hasilnya Data 10 *channel YouTube* dengan jumlah *subscriber* terbanyak di Indonesia (data November 2018) ditunjukkan Gambar 11 sebagai berikut.



Gambar 11. Grafik *subscriber* terbanyak di Indonesia.
(Sumber: *socialblade*)

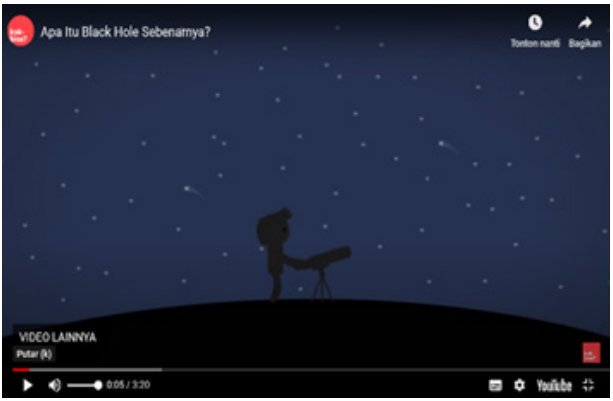
Anda lihat, tidak ada satu pun *channel* edukasi di sana. Begitupun kalau daftar ini terus diperpanjang sampai jauh. Untuk itu sudah saatnya Anda mengubah cara pandang *channel* di *YouTube* bukan sekadar menjadi tempat hiburan, tetapi juga untuk pembelajaran. Pembelajaran bagi Anda sebagai pendidik dan peserta didik.

Sementara, di sisi lain patut disyukuri masih ada sekelompok orang yang masih peduli dan memikirkan konten-konten pendidikan yang menarik. Konten yang membuka wawasan dan membedah pandangan pengetahuan kita selama ini. Awalnya, mereka anak band yang prihatin melihat kondisi konten di *YouTube*. Ketiga pemuda itu mencoba membuat konten pengetahuan yang sekarang menjadi trending di urutan 1 *channel* pendidikan di Indonesia, yaitu Kok Bisa?

Berikut ini sepuluh (10) *Channel* pendidikan di *YouTube* yang menduduki peringkat teratas dari *viewer* dan *subcriber*-nya.

1. Kok Bisa? (1,1M)

Bisa dibilang, *Kok Bisa* adalah pelopor *channel YouTube* edukasi Indonesia. Melalui animasi *graphic motion*, *Kok Bisa* menjelaskan pertanyaan dan konsep sains yang rumit secara kontekstual dan lebih mudah dipahami. Ada banyak topik yang diangkat, mulai dari membahas hal ringan seperti "Kenapa makanan pokok kita nasi?" sampai topik berat macam "Apa itu *black hole*?" yang dikemas secara sederhana. Penjelasannya asik, ditambah lagi dengan adanya si bakso yang hadir di setiap video mereka.



Gambar 12. Tampilan *channel YouTube* kok Bisa!

2. *Quipper* (217K)

Quipper adalah salah satu layanan belajar *online* yang ditujukan untuk peserta didik sekolah, dengan menyediakan materi, video pembelajaran dan juga latihan soal. Di *channel YouTube*-nya, Anda bisa lihat beberapa video pembelajaran penting ala *Quipper* sesuai kurikulum sekolah.

3. *Hujan Tanda Tanya* (143K)

   Hujan Tanda Tanya merupakan *channel* yang menyajikan pemikiran seputar sains, teknologi dan masyarakat yang dikemas dengan ringan. *Channel* ini mencoba membahas pertanyaan-pertanyaan random yang terkadang membuat Anda tidak bisa tidur di malam hari. *Channel* ini dikelola oleh sekelompok pemuda diaspora yang bertujuan untuk meningkatkan kecintaan masyarakat Indonesia kepada sains dan teknologi.

4. *Ruangguru* (135K)

   Salah satu *startup* penyedia layanan dan konten pendidikan terbesar di Indonesia. Di *channel Ruangguru*, mereka menyediakan banyak konten video pembelajaran secara lengkap, mulai dari fisika, kimia, sejarah, dan semuanya.

5. *DW Indonesia* (115K)

   DW Indonesia adalah *channel* resmi dari DW (*Deutsche Welle*) yang berbahasa Indonesia. Topik bahasannya beragam, terutama hal-hal berkaitan dengan inovasi dan teknologi terbaru, seru.

6. *Zenius Education* (80K)

   Siapa tak kenal Zenius? Zenius adalah tempat belajar *online* yang bisa bikin Anda makin cerdas dan ketagihan belajar. Di *channel YouTube*-nya, mereka menyediakan banyak konten video pembelajaran yang tidak sekadar materi, tapi mengajari sampai benar-benar

paham. Selain itu, juga ada video edukasi dan motivasi lainnya yang keren!

7. *Sains Bro* (70K)

   Sains Bro adalah *channel* edukasi Indonesia yang membantu menjelaskan berbagai hal tentang SAINS dengan menyenangkan dan sederhana agar mudah dipahami. Gaya penjelasannya menarik, dengan konsep video *whiteboard* yang bagus macam *minute physics* atau *ASAPscience*.

8. *Kamu Harus Tahu!* (68K)

   Kamu Harus Tahu! merupakan *channel* edukasi yang menyajikan berbagai informasi dan pengetahuan dalam bentuk animasi. Kurang lebih konsepya serupa dengan *Kok Bisa*, dengan sentuhan yang berbeda bersama karakter Joni yang selalu ingin tahu.

9. *YufidEDU* (68K)

   YufidEDU menyajikan video edukasi islam dan sains. Di video sains-nya, Anda bisa belajar banyak tentang Matematika dan fisika bersama Kak Andy Octavian Latief, yang merupakan peraih medali emas IPhO (*International Physics Olympiad*) 2006. Belajar Fisika dan Matematika itu mudah dan menyenangkan!

10. *Ayo Mikir* (65K)

    Ayo Mikir adalah *channel* edukasi yang bertujuan untuk memperluas jangkauan edukasi di Indonesia, berisi tentang segala macam ilmu pengetahuan mulai dari psikologi hingga astronomi.

Gambar 13. Ilustrasi komputer (*pixabay.com*).

Selanjutnya, Selain menggunakan atau memanfaatkan *channel YouTube*, Anda bisa juga menjadi kreator di *YouTube* yang berkreasi membuat konten-konten pembelajaran. Berikut ini cara membuat *channel YouTube* dari PC.

Hal pertama yang harus Anda siapkan sebagai pendidik dalam membuat *channel YouTube* adalah akun *Google*. Karena *YouTube* terintegrasi dengan *Google*, maka Anda harus memiliki akun *Google* untuk dapat masuk dan meng-*upload* video.

Langkah-langkah membuat *channel YouTube* dari PC menggunakan akun *Google*.

a. Pastikan Anda sudah punya akun *Gmail*, buka situs *https://www.youtube.com/* di *browser*-mu. Klik *Log in* di pojok sebelah kanan dan masuk dengan akun *Google*-mu. Setelah masuk dengan akun *Google*, pada pojok kanan atas, klik akunmu.

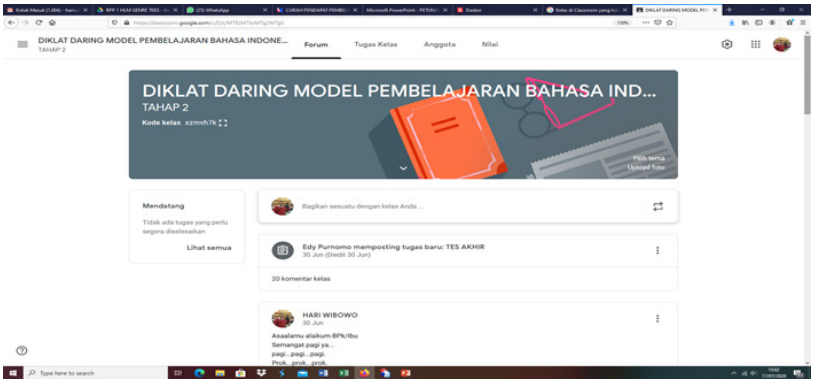
b. Pilh opsi Buat *Channel* atau *Create Channel*. Setelah itu akan muncul *pop-up* untuk memilih nama *channel* sesuai akun *Google* atau membuatnya sendiri secara kustom. Pilih nama kustom agar Anda bisa menentukan nama

channel YouTube-mu sendiri. Setelah itu masukkan nama *channel* yang ingin Anda buat, centang syarat dan ketentuan, lalu klik buat. *Channel YouTube* sudah berhasil dibuat.

c. Anda bisa mengganti foto profil, deskripsi *channel*, dan memberi tautan ke situs atau media sosial lainnya. Setelah semuanya selesai, Anda bisa mulai mengunggah video kreatif.

Pada akhirnya, sudah saatnya menjadi kreator. Mencoba berkreasi membuat video-video pembelajaran dalam bentuk *Vlog*/*Videoblog*/video tutorial berisi konten-konten yang dapat digunakan peserta didik untuk Belajar dari Rumah (BDR), seperti sepuluh (10) *channel YouTube* di atas. Dan, Selamat berkarya, karena guru mulia karena karyanya!

6. LMS *Google Classroom* (GC)



Gambar 14. Kelas daring GC
(Sumber: *Google Classroom*)

Google Classroom (GC) adalah salah satu LMS (*Learning Management System*), seperti *Moodle*, *Office 365*, *Edmudo*,

dan sebagainya. GC adalah rangkaian fitur produktivitas gratis yang mencakup email, dokumen, dan penyimpanan. GC dirancang bersama dengan para pengajar untuk membantu mereka menghemat waktu, menjaga agar kelas tetap teratur, dan meningkatkan komunikasi dengan peserta didik.

Google Classroom membuat kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi. Pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, mengirim masukan, dan melihat semuanya di satu tempat. *Classroom* juga terintegrasi secara lancar dengan fitur *Google* lainnya, seperti *Google* Dokumen dan *Drive*.

Manfaat GC adalah sebagai berikut.

a.. Dapat disiapkan dengan mudah

Pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang peserta didik serta asisten pengajar. Di halaman Tugas Kelas, mereka dapat berbagi informasi tugas, pertanyaan, dan materi.

b. Menghemat waktu dan kertas

Pengajar dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi, dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat.

c. Pengelolaan yang lebih baik

Peserta didik dapat melihat tugas di halaman Tugas, di aliran kelas, atau di kalender kelas. Semua materi kelas otomatis disimpan dalam folder *Google Drive*.

d. Penyempurnaan komunikasi dan masukan

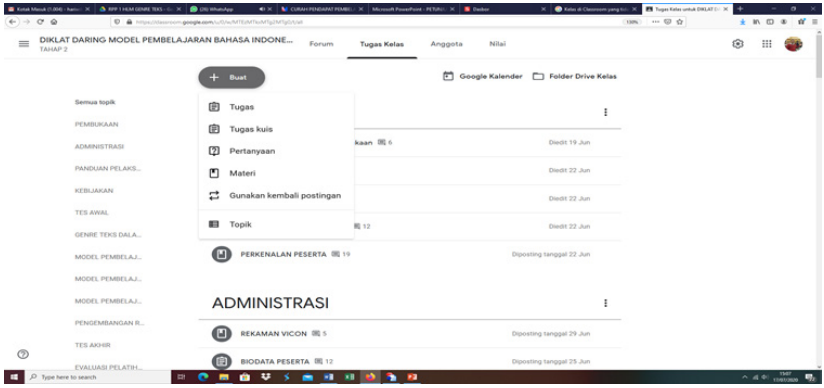
Pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman, dan memulai diskusi kelas secara langsung. Peserta didik dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan *real-time*.

e. Dapat berfungsi dengan aplikasi yang Anda gunakan

Classroom berfungsi dengan *Google* Dokumen, Kalender, Gmail, *Drive*, dan Formulir.

f. Terjangkau dan aman

Classroom disediakan gratis untuk sekolah, lembaga nonprofit, dan perorangan. *Classroom* tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten Anda atau data peserta didik untuk tujuan periklanan.



Gambar 15. Fitur GC
(Sumber: *Google Classroom*)

Fitur *Google Classroom*. *Google Classroom* dapat disiapkan dengan mudah. Pengajar dapat menyiapkan kelas dan mengundang peserta didik serta asisten pengajar. Di halaman Tugas Kelas, mereka dapat berbagi informasi tugas, pertanyaan, dan materi. Dengan *Google Classroom*, pengajar dapat menghemat waktu dan kertas. Mereka dapat membuat kelas, memberikan tugas, berkomunikasi, dan melakukan pengelolaan, semuanya di satu tempat. *Google Classroom* juga menawarkan pengelolaan yang lebih baik. Peserta didik dapat melihat tugas di halaman Tugas, di aliran kelas, atau di kalender kelas. Semua materi kelas otomatis disimpan dalam f*older Google Drive*. Selain itu, *Google Classroom* memungkinkan alur komunikasi antara pengajar dengan murid atau antar-murid lebih efektif. Pengajar dapat membuat tugas, mengirim pengumuman, dan memulai diskusi kelas secara langsung. Peserta didik dapat berbagi materi antara satu sama lain dan berinteraksi dalam aliran kelas atau melalui email. Pengajar juga dapat melihat dengan cepat siapa saja yang sudah dan belum menyelesaikan tugas, serta langsung memberikan nilai dan masukan *real-time*. Yang tak kalah penting, *Google Classroom* terjangkau dan aman yang disediakan gratis untuk sekolah, lembaga nonprofit, dan perorangan serta tidak berisi iklan dan tidak pernah menggunakan konten pengguna atau data peserta didik untuk tujuan periklanan.

Aplikasi *Google Classroom* digunakan karena menawarkan kemampuan untuk bisa sekaligus membantu

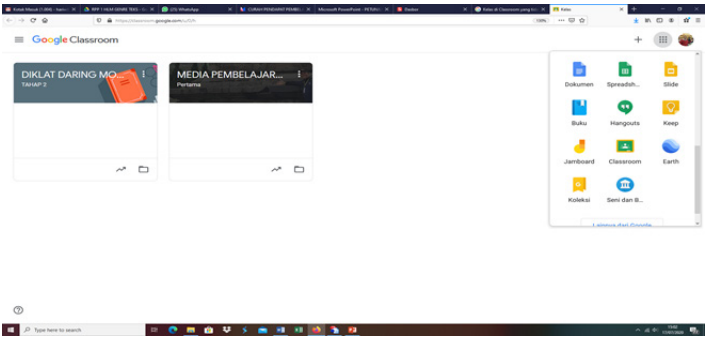
guru mengelola tugas kelas, menilai hasil, dan memberikan masukan bagi para peserta didik. Langkah-langkah untuk memulai menggunakan *Google Classroom* dalam *Google Blog*.

a. Miliki Akun *G Suite for Education/Gmail*

Pengajar dan peserta didik perlu akun *G Suite for Education* untuk bisa menggunakan *Google Classroom*, administrator *G Suite* harus menyiapkan akun untuk sekolah jika perlu. Meskipun semua orang yang punya akun *Gmail* bisa membuat *Google Classroom*, pengguna harus memakai akun *G Suite for Education* jika menggunakan *Google Classroom* untuk keperluan sekolah. Dengan akun *G Suite for Education*, sekolah bisa memutuskan layanan *Google* apa saja yang bisa dipakai oleh peserta didik mereka. Akun *G Suite for Education* juga menyediakan perlindungan privasi dan keamanan tambahan yang penting dalam lingkungan sekolah, juga bisa mendapatkan aplikasi *Classroom* untuk perangkat *Android*, iOS, dan *Chrome* OS.

b. Membuat kelas

Google Classroom adalah ruang tempat peserta didik bisa menerima tugas dan membaca pengumuman. Cukup buka *classroom.google.com* untuk memulai, maka pengguna akan bisa segera menjalankan kelas dalam waktu singkat.



Gambar 16. Membuat kelas GC (Sumber: *Google Classroom*).

c. Undang peserta didik dan wali ke kelas

Pengguna harus mengundang peserta didik dan wali kelas agar mereka bisa mendaftarkan diri. Langkah ini bisa dilakukan melalui undangan email atau kode.

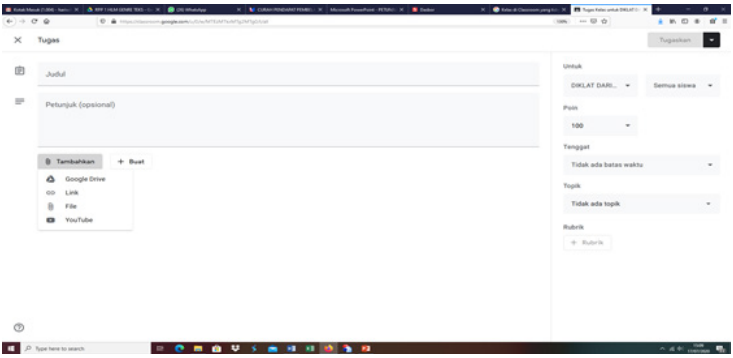
d. Siapkan sistem dan kategori nilai

Pengguna bisa memilih sistem penilaian 'Poin Total' atau 'Bobot Nilai Berdasarkan Kategori', dan perhitungan nilainya akan dilakukan. Dengan kategori nilai, pengguna bisa menggolongkan tugas kelas, seperti esai, pekerjaan rumah, dan ujian. Jika tidak ingin memakai sistem penilaian, pengguna bisa memilih 'Tanpa Nilai Keseluruhan' sehingga tidak akan ada penilaian. Meskipun tidak menetapkan sistem penilaian, pengguna masih bisa menggunakan *Google Classroom* untuk membagikan materi dan berkomunikasi dengan peserta didik.

e. Membuat tugas berdasarkan topik

Pengguna bisa mengunggah tugas ke beberapa kelas sekaligus atau ke masing-masing peserta didik.

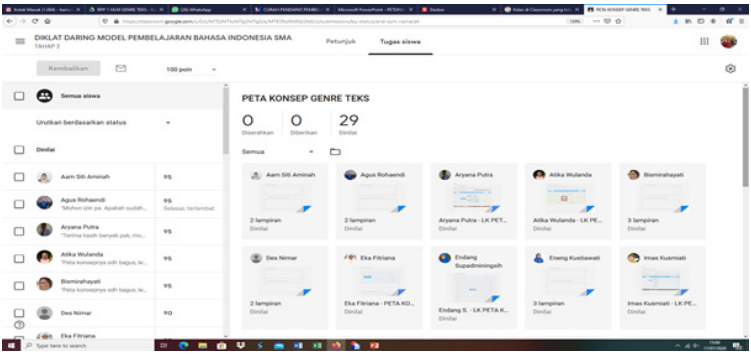
Juga bisa memberikan masukan untuk tugas, menilai dan mengembalikan tugas, serta memakai ulang tugas. Selain itu, pengguna juga bisa menambahkan pertanyaan di halaman *Classroom* sebagai cara cepat dan mudah untuk absensi.



Gambar 17. Membuat tugas kelas GC.
(Sumber: *Google Classroom*)

f. Kuis

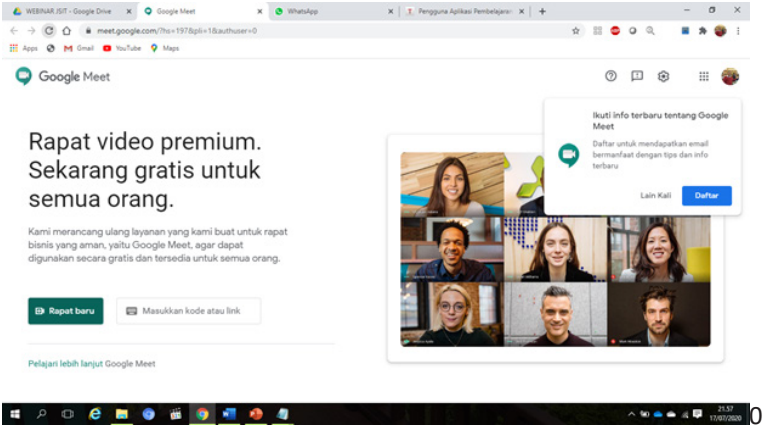
Dalam *Google Classroom*, pengguna bisa membuat kuis, mengimpor nilai kuis, dan memberikan nilai ke peserta didik.



Gambar 18. Menilai tugas kelas GC.
(Sumber: *Google Classroom*)

g. Kelas daring langsung

Dengan kelas ini bisa membuat peserta didik tetap tertarik dan menumbuhkan rasa saling terhubung dan kebersamaan melalui konferensi video menggunakan *Google Meet* (GM) langsung dari *Google Classroom*. Pengguna juga bisa menyiapkan jam konsultasi digital.



Gambar 19. *Video Conference Google Meet*
(Sumber: *Google Meet*)

RPP Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Belajar Dari Rumah (BDR)

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sekarang sedang disosialisasikan Menteri Kemdikbud adalah RPP Merdeka. Hal ini sesuai Surat Edaran Nomor 14 Tahun 2019 tentang Penyederhanaan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. (1) Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilakukan dengan prinsip efisien, efektif, dan berorientasi pada murid. (2) Bahwa dari 13 (tiga belas) komponen RPP

yang telah diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menjadi komponen inti adalah tujuan pembelajaran, langkah-langkah (kegiatan) pembelajaran, dan penilaian pembelajaran (*assessment*) yang wajib dilaksanakan oleh guru, sedangkan komponen lainnya bersifat pelengkap. (3) Sekolah, kelompok guru mata pelajaran sejenis dalam sekolah, kelompok Kerja Guru/ Musyawarah Guru Mata Pelajaran (KKG/MGMP), dan individu guru secara bebas dapat memilih, membuat, menggunakan, dan mengembangkan format RPP secara mandiri untuk sebesar-sebesarnya keberhasilan belajar murid. (4) Adapun RPP yang telah dibuat tetap dapat digunakan dan dapat pula disesuaikan dengan ketentuan sebagaimana dimaksud pada angka l, 2, dan 3.

Berikut ini contoh RPP Bahasa Indonesia PJJ/BDR yang memanfaatkan TIK dengan efektif.

Nama Sekolah	**:**	**SMP GARDU JAGAKARSA**
Mapel	**:**	**BAHASA INDONESIA**
Materi	**:**	**TEKS Berita**
Kelas/Semester	**:**	**VIII/1**
Tahun Pelajaran	**:**	**2020 Alokasi: 6 Pertemuan**
Tujuan Pembelajaran	**:**	**Menelaah struktur dan kebahasaan (yang membanggakan dan memotivasi) dan menyajikan data dan informasi dalam bentuk berita**

KEGIATAN PEMBELAJARAN	
Pendahuluan	- Menyampaikan tujuan pembelajaran, apersepsi, dan memotivasi peserta didik (PD) (**dengan vicon *Zoom*/*Google Meet* (GM)**)
Pertemuan 1	- Menyepakati materi yang kan dipelajari dalam 6 x pertemuan yaitu, teks berita dan curah pendapat (***mentimeter.com***) - Mencermati contoh berita dalam berbagai media, terutama media cetak atau media audio visual (**di *Google Classroom*/GC**) - Menganalisis struktur teks berita tersebut dan menuliskan hasilnya. (**LK di GC**)
Pertemuan 2	- Menyaksikan video singkat/foto-foto prestasi PD dan menuliskan kalimat penanda motivasi yang dapat digunakan untuk kalimat teks berita (**tautan GC di *youtube.com*/Rumah Belajar**). - Menggali ciri kebahasaan teks berita (**LK di GC**). - Kelas dibagi 6 kelompok untuk menganalisis ciri kebahasan teks berita (**WA Grup & LK di GC**).
Pertemuan 3	- Menyajikan hasil analisis terhadap teks berita (**dengan *Vicon Zoom*/GM**). - Memberikan saran/masukan/kritik terhadap hasil analisis kelompok lain (**dengan *Vicon Zoom*/GM**).

Pertemuan 4	- Membedakan kalimat fakta dan opini yang tedapat dalam teks berita. (**LK di GC**). - Menganalisis penggunaan kalimat langsung dalam teks berita. (**LK di GC**).
Pertemuan 5	- Mewawancarai peserta didik/guru berprestasi yang membangakan sekolah menjadi narasumber/sumber berita (**dengan tugas *vlog* tautan di *YouTube.com***). - Menyusun kerangka teks berita dari hasil wawancara berdasarkan strukturnya (**LK di GC**) - Menuliskan berita dari hasil wawancara sesuai konteks yang sudah disepakati pada kertas *flipcart*/karton. (**LK di *padlet.com***).
Pertemuan 6	- Menyajikan informasi dan hasil karya (teks teks berita) di papan tulis (***Mentimeter.com***). - Setiap kelompok melakukan teknik *window shopping* dengan memberi masukan berdasarkan analisis struktur dan kebahasaan (**LK *mindmeister.com***). - Memperbaiki teks berita berdasarkan masukan dari kelompok lain (**LK di GC**). - Mempublikasi teks berita di pojok baca/mading/tempat ruang terbuka di lingkungan sekolah (**di *Padlet.com* dalam *Bulletin* format pdf**).

Refleksi & Konfirmasi	- Refleksi Pencapaian peserta didik/ formatif asesmen (***Google doc***, **GC**) dan refleksi guru dalam mengetahui ketercapaian proses pembelajaran dan perbaikan. (***padlet.com***)

PENILAIAN		
SIKAP	**PENGETAHUAN**	**KETERAMPILAN**
1. Kerja sama dalam menganalisis teks Berita	1. Menganalisis struktur teks dan kebahasan teks berita (LK di GC)	1. Menulis teks berita bertema prestasi sekolahku (***padlet.com***)
2. Tanggung jawab dalam penyelesaian tugas membuat teks berita	2. Menentukan kalimat fakta dan opini dalam teks berita (LK di GC) 3. Merumuskan kerangka teks berita sesuai struktur dan kebahasan (LK di GC)	2. Menyajikan hasil karya teks Berita (**dalam *bulletin* di *padlet.com)*** atau ***youtube.com***
Mengetahui, Kepala Sekolah		Depok, Juli 2020 Hari Wibowo Guru Mata Pelajaran

Penutup

Setelah mempelajari buku saku Bagaimana Pemanfaatan TIK dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia ini, Bapak/Ibu pendidik diharapkan dapat memahami bagaimana penggunaan aplikasi-aplikasi/laman dalam buku ini sebagai salah satu alternatif pemanfaatan TIK. Selain itu, Bapak/Ibu dapat juga merancang pembelajaran daring dengan memasukkan beberapa aplikasi yang bisa dipilih sesuai kebutuhan dan kondisi di sekolah.

Memang untuk menjadi guru yang hebat dan luar biasa tidaklah mudah. Tantangan era teknologi dan informasi (TIK) sudah semestinya direspon positif dan ikut andil dalam perubahan ini. Jadilah agen perubahan yang terus ingin memajukan pembelajaran di kelas dan pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Pusdatin. 2019. *Modul 6: Penerapan Pembelajaran Abad 21 Memanfaatkan Rumah Belajar*.

Kemdikbud.https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemendikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah

Kemdikbud. Rumah Belajar. https://belajar.kemdikbud.go.id/

https://id.wikihow.com/Menggunakan-Padlet

http://irvahn.com/2020/05/133/tutorial/presentasi-interaktif-menggunakan-mentimeter/

https://www.youtube.com/intl/id/about/

https://saintif.com/channel-youtube-edukasi/#

https://hot.liputan6.com/read/4239570/cara-membuat-channel-youtube-untuk-pemula-mudah-dan-cepat

https://tirto.id/mengenal-google-classroom-fungsi-dan-cara-menggunakannya-eG7S

https://tekno.tempo.co/read/1366177/tips-teknologi-7-langkah-memulai-google-classroom

PROFIL PENULIS

Hari Wibowo, S.S., M.Pd. adalah Widyaiswara Madya dari PPPPTK Bahasa Kemdikbud yang lahir pada 25 April 1976 di Jakarta. Menyelesaikan studi S-1 di Fakultas Sastra Universitas Indonesia (FSUI) dan S-2 di Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Jakarta (TP PPS UNJ), penulis tinggal di Tamansari Puri Bali Blok B6/1 Bojongsari Baru, Depok, Jawa Barat.

Penulis sehari-hari bertugas sebagai pengembang modul dan pengampu diklat guru bahasa Indonesia, serta aktif menulis buku dan artikel pendidikan. Silakan bila ingin berkomunikasi dengan penulis dapat melalui surel: *hariwibowop4tk@gmail.com*, *hari.wibowo@kemdikbud.go.id* dan gawai: +6285714080776; +6281398492176 (WA).

Karya yang telah dipublikasikan antara lain: "Buku Kerja Bahasa Indonesia SMP dan Ensiklopedia Bahasa Indonesia SD", terbitan *Ganeca Exact* 2009; "Buku dan CD Kamus Peribahasa Indonesia", terbitan Mediakita, 2010; "Buku Aktivitas Calistung:

Pintar Berhitung, Pandai Menulis, dan 7 Tahap Lancar Membaca untuk TK", terbitan Anakkita, 2011; "Dasar-Dasar Komunikasi 1 dan 2", Ditmenjur, Kementerian P dan K, 2013; "Pengantar Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran", terbitan Puri Cipta Media, 2014; "Materi Utama Bahasa Indonesia SMP dan Bunga Rampai Model Pembelajaran; dan Penelitian Pembelajaran Bahasa Indonesia", terbitan Puri Cipta Media, 2017; dan "Buku Pengayaan bagi Guru SD, SMA dan SMK", terbitan Puri Cipta Media, 2020; sebuah puisi berjudul "Kami Terlalu Mencintai" yang didedikasikan untuk Sastrawan Sapardi Djoko Darmono, yang termuat dalam kumpulan antologi Puisi, "Tersajakkanlah", 2020; dan berbagai modul yang dikeluarkan PPPPTK Bahasa dan Ditjen GTK Kemdikbud.

Selain itu, penulis pernah mendedikasikan diri menjadi Pendidik Anak TKI di H-42 NGO *Humana Child Aid Borneo*, di Sabah, Malaysia (2009-2011), dan Pengajar BIPA (Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing) di PBI (Pusat Budaya Indonesia), Dili, Timor-Leste pada tahun 2016 dan 2017.

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK PJJ DARING BAHASA INDONESIA

Romiyatun, S.Pd. M.Psi.

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL UNTUK PJJ DARING BAHASA INDONESIA

Oleh:
Romiyatun, S.Pd., M.Psi.
Guru Bahasa Indonesia
SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman, DIY

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 memaksa para peserta didik belajar di rumah. Hal tersebut mau tidak mau harus dijalankan seluruh sekolah di dunia termasuk di Indonesia. Kita tidak bisa menolak kebijakan ini karena kesehatan adalah taruhan. Pembelajaran secara langsung sangat membahayakan para peserta didik dan guru. Hal ini karena musuh kesehatan tidak tampak dan bisa saja berada di tengah-tengah kita tanpa disadari.

Tantangan yang dihadapi peserta didik selama belajar di rumah beragam. Pertama, sarana prasarana belajar peserta didik di rumah berbeda satu dengan yang lain. Jaringan internet yang tidak sama, kemampuan keuangan orang tua dalam menyediakan internet/data, ketersediaan buku pendamping yang berbeda, kemampuan orang tua dalam membantu peserta didik belajar, bahkan gawai dan laptop pun terkadang ada yang tidak memiliki.

Selain sarana prasarana, kemampuan kognitif antara satu peserta didik dengan peserta didik lain pun berbeda. Peserta didik yang memiliki tingkat kognitif baik akan mudah belajar

secara mandiri. Peserta didik dengan kemampuan kognitif lemah, akan kesulitan dalam belajar mandiri. Jika pembelajaran tatap muka di sekolah, peserta didik dengan segala keadaan kognitif akan terbantu dengan kehadiran guru. Namun tidak saat mereka belajar sendiri di rumah. Apalagi banyak keterbatasan yang hadir di tengah mereka.

Kendala yang muncul, jika tidak segera diatasi, akan mengakibatkan motivasi peserta didik menurun. Motivasi belajar peserta didik sangat penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi yang rendah di masa BDR menjadikan peserta didik tidak menyentuh apa pun untuk belajar. Oleh karena itu, solusi untuk kesuksesan tujuan pembelajaran harus diatasi.

Salah satu alternatif menumbuhkan minat belajar adalah menggunakan media yang familiar oleh peserta didik. Sebagian besar remaja menggunakan media sosial. Media sosial dapat dimanfaatkan guru sebagai media PJJ Daring.

Buku saku ini merupakan praktik baik yang dilakukan selama PJJ Daring pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman. Pemilihan media sosial sebagai media PJJ Daring merupakan bentuk apresiasi guru terhadap kesukaan peserta didik pada media sosial. Peserta didik yang memiliki keterbatasan kemampuan akan terbantu dengan media sosial sebagai media KBM.

A. Mengapa Media Sosial?

Apa saja jenis media sosial? Ada beragam media sosial yang tersebar di internet dan bisa digunakan untuk membantu

guru melaksanakan PJJ Daring. Dalam buku ini hanya dibahas empat media sosial, yaitu *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, dan *YouTube*.

Mengapa media sosial digunakan untuk PJJ Daring? Media sosial dapat digunakan sebagai alat komunikasi efektif. Kolaborasi dan komunikasi antar wilayah, antar benua (lintas batas) sangat mungkin dilakukan. Media sosial tidak terbatas jarak, waktu, usia, gender, dan biaya murah. Media sosial bisa digunakan untuk berbagi konten pembelajaran hingga presentasi tugas oleh peserta didik. Peserta didik sangat familiar dengan media sosial sehingga pemanfaatan media sosial untuk BDR akan meringankan daya kerja otak peserta didik. Hal ini karena peserta didik belajar serasa bermain media sosial.

B. Bagaimana Menggunakan Media Sosial untuk PJJ Daring?

Hal-hal umum yang perlu disiapkan guru dan peserta didik adalah sebagai berikut.

1. Unduh media sosial yang akan digunakan melalui *Play Store.*
2. Guru menyiapkan materi esensial yang akan dibelajarkan.
   a. *WhatsApp*

      WhatsApp adalah aplikasi perpesanan yang bisa digunakan untuk mengirimkan teks, foto, audio, *file*, gambar, video, menelpon, *video call* kepada pengguna lain serta membuat *story*.

Dalam PJJ Daring, banyak sekolah sudah menggunakan LMS seperti Rumah Belajar, *Google Classroom*, *Schoology*, dan lain-lain. Namun, *WhatsApp* tetap diperlukan sebagai alat komunikasi efektif.

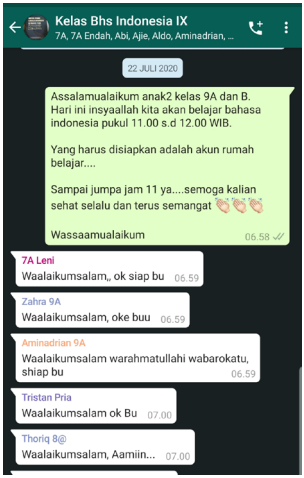
Selain digunakan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk memandu peserta didik dalam melakukan PJJ, *WhatsApp* pun bisa digunakan sebagai alat PJJ Daring utama. Terutama bagi sekolah-sekolah yang tidak memungkinkan menggunakan LMS karena kendala jaringan, dan lain-lain.

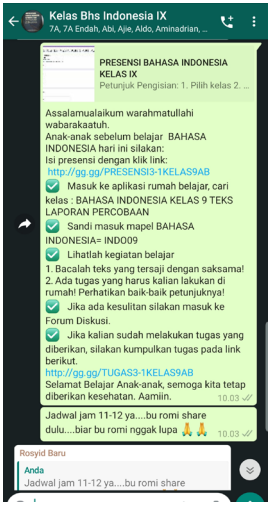
Hal-hal yang harus disiapkan oleh guru ketika akan menggunakan *WhatsApp* sebagai alat atau media PJJ sebagai berikut.

1) Guru membuat grup *WhatsApp* dan beri nama sesuai kelas mata pelajaran yang diampu.
2) Guru mengundang peserta didik menggunakan tautan.
3) Lakukan komunikasi efektif melalui Grup *WhatsApp* dengan kelas yang diampu.

   Tuliskan dengan jelas, apa yang harus dilakukan peserta didik pada kegiatan PJJ Daring saat pelajaran tersebut.

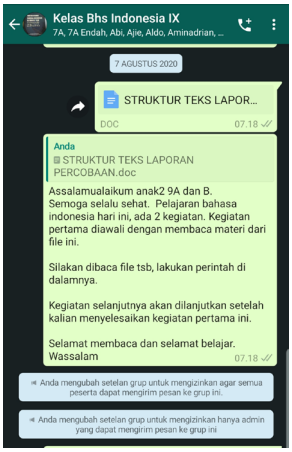
Contoh:

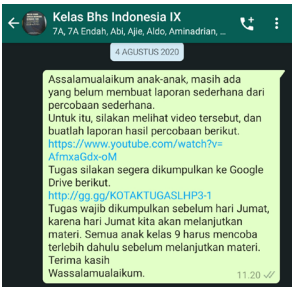




4) Selain sebagai alat komunikasi efektif, *WhatsApp* bisa digunakan untuk PJJ Daring secara langsung. Guru bisa mengunggah file materi pembelajaran ataupun *link* dalam Grup *WhatsApp*.

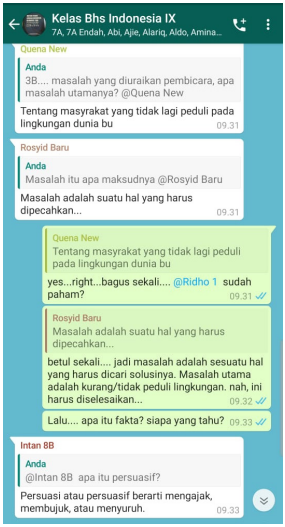
Contoh:





5) Melalui *WhatsApp*, guru dan peserta didik juga bisa melakukan diskusi secara efektif terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas.

Contoh:



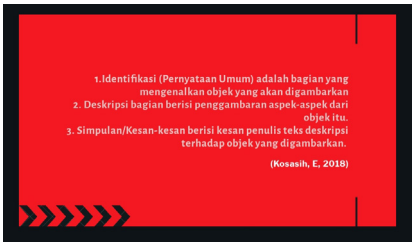
b. *Instagram*

Instagram adalah sebuah aplikasi dari *smartphone* untuk mengunggah foto instan di media sosial agar informasi sampai kepada orang lain dengan cepat. *Instagram* juga dapat memberikan inspirasi bagi penggunanya dan juga dapat meningkatkan kreativitas, karena *Instagram* mempunyai fitur yang dapat membuat foto menjadi lebih indah, lebih artistik dan menjadi lebih bagus (Atmoko, 2012:10).

Instagram dapat digunakan sebagai media PJJ. Caranya adalah sebagai berikut.

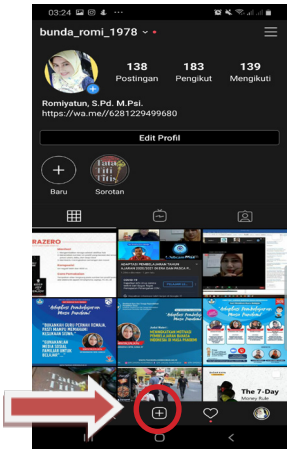
1. Guru membuat konten pembelajaran dan meramunya dalam sebuah/beberapa foto.

   Contoh:

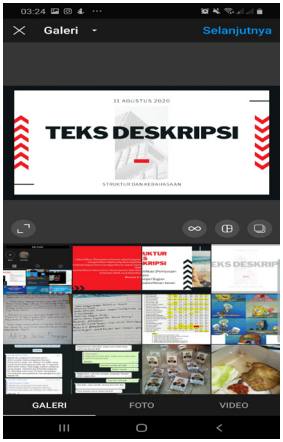


2. Guru mengunggah foto yang berisi materi di *Instagram* dengan cara:

   a) Buka aplikasi *Instagram* di gawai, klik tanda +.

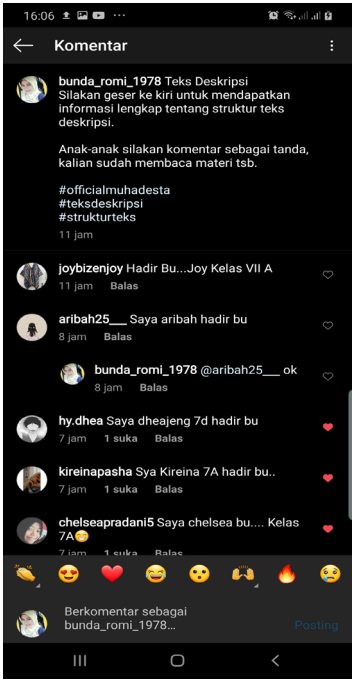


b) Klik gambar yang sudah disiapkan di galeri kemudian klik selanjutnya. Jika gambar yang akan diunggah lebih dari satu, klik tanda kotak berbayang, lalu klik gambar berikutnya, setelah selesai klik selanjutnya.



c) Beri keterangan atau petunjuk pada bagian yang tersedia.

d) Sebagai presensi, guru bisa meminta peserta didik untuk berkomentar di postingan tersebut.



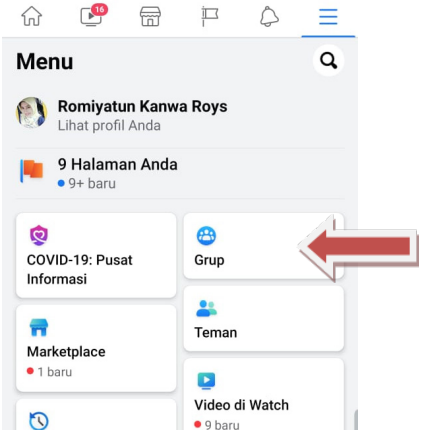
c. *Facebook*

Facebook adalah media sosial yang diluncurkan bulan Februari 2004 oleh Mark Zuckerberg dan memiliki berbagai fitur yang bisa digunakan guru untuk melakukan proses PJJ Daring.

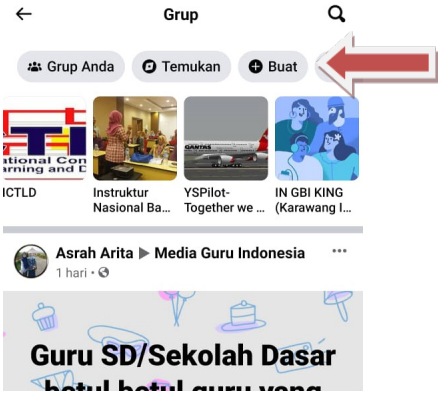
Salah satu fitur *Facebook* yang bisa digunakan sebagai media PJJ Daring adalah *Facebook* Grup.

Cara membuatnya adalah sebagai berikut.

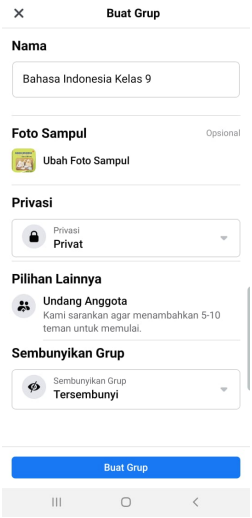
1) Buka menu *Facebook* klik ikon Grup.



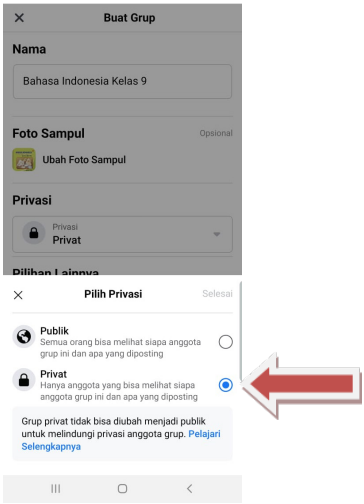
2) Anda akan berada pada halaman Grup, kemudian klik +buat.



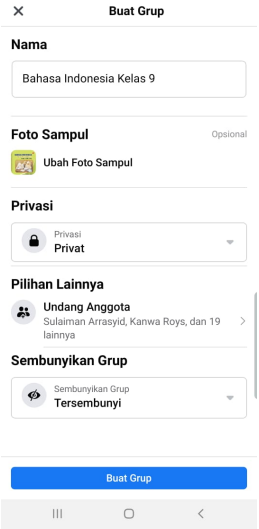
3) Isilah nama grup anda dan tambahkan foto sampul sebagai *ikon* grup Anda.



4) Klik privasi, akan muncul dua pilihan, silakan klik privat karena PJJ Daring hanya untuk kelas di sekolah Anda.



5) Selanjutnya klik undang anggota, silakan pilih akun peserta didik yang akan Anda undang dalam grup tersebut. Lalu klik buat grup.



6) Kemudian, jelaskan tentang grup Anda. Isilah bagian tersebut sesuai dengan tujuan Anda membuat grup.

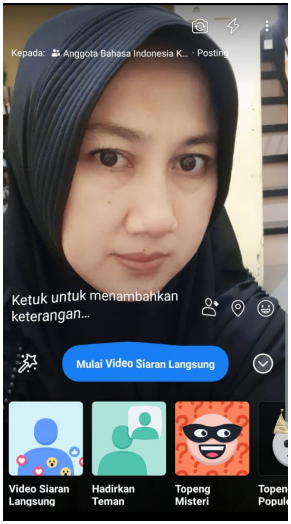
7) Isilah konten sesuai tujuan pembelajaran yang akan Anda sampaikan kepada peserta didik.

Facebook Grup memiliki fitur siaran langsung dan forum. Siaran langsung dapat dimanfaatkan guru untuk melakukan pembelajaran langsung dengan peserta didik. Siaran langsung ini bisa diatur hanya dilihat oleh kelas Anda. Forum adalah fitur untuk diskusi antara anggota grup dan bisa dijadwalkan sesuai dengan kebutuhan guru dan peserta didik.

Cara melakukan siaran langsung melalui *Facebook* grup adalah sebagai berikut.

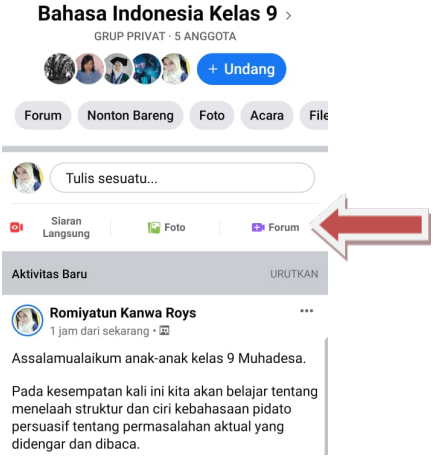
1) Buka grup yang Anda maksud, kemudian klik ikon siaran langsung di beranda grup.

2) Akan muncul tampilan seperti berikut ini, kemudian klik Mulai Video Siaran Langsung. Dan Anda langsung bisa melakukan siaran langsung untuk PJJ Daring.

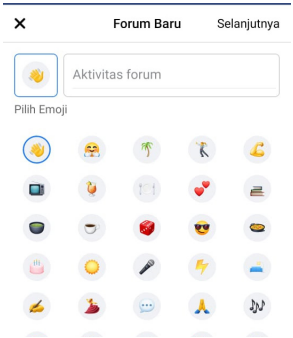


Cara membuka forum diskusi adalah sebagai berikut.

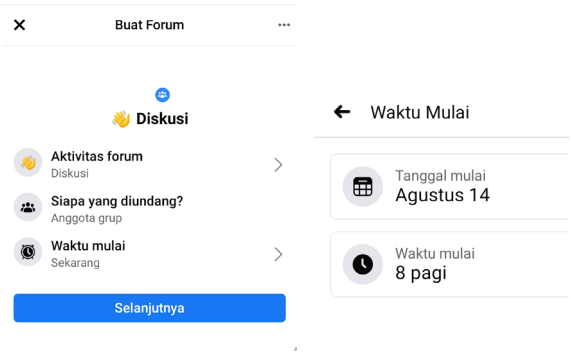
1) Buka Grup Anda dan klik forum pada beranda grup tersebut.



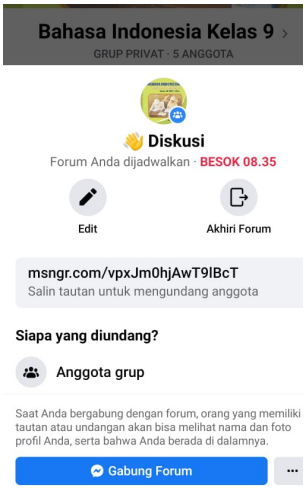
2) Akan muncul tampilan seperti di bawah ini, kemudian tuliskan jenis aktivitas forum Anda. Lalu klik selanjutnya.



3) Kemudian akan muncul tampilan Buat Forum. Isilah Waktu mulai di tampilan tersebut sesuai dengan kebutuhan Anda, lalu klik selanjutnya.



4) Anda akan diarahkan pada beranda. Tuliskan sesuatu tentang forum yang Anda buat. Kemudian Anda akan diberi *link* undangan yang bisa disebarkan kepada peserta didik melalui berbagai media lain.



d. *YouTube*

YouTube adalah situs berbagi video yang dalam perkembangannya dapat diisi dengan konten pembelajaran.

Bagaimana cara guru menggunakan *YouTube* sebagai media PJJ Daring?

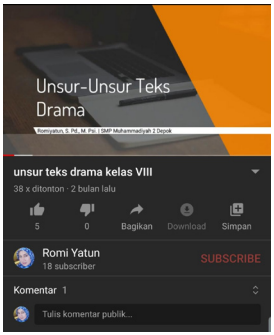
Langkah-langkahnya sebagai berikut.

1) Guru menyiapkan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Materi dapat berupa *slide PowerPoint* yang kemudian dirangkai menjadi sebuah video dan di-*dubbing* suara guru.

   Contoh materi berupa *slide PowerPoint*:

2) Merangkai bahan tayang *PowerPoint* dan rekaman suara menjadi sebuah video bisa menggunakan aplikasi *Viva Video* atau *InShot*.

3) *Upload* video pembelajaran tersebut di *channel YouTube* Anda. Kemudian berikan *link* kepada peserta didik melalui grup WA.



4) Bagaimana cara guru mengetahui peserta didik sudah melihat dan belajar? Peserta didik diwajibkan memberikan *like* dan komentar tentang materi yang ada pada *link YouTube* Anda.

C. Bagaimana Cara Memilih Media Sosial untuk Memotivasi Peserta Didik Belajar?

Pembelajaran jarak jauh dengan LMS jika tidak diimbangi dengan media yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, tidak akan diminati. Akibatnya peserta didik akan mengalami titik jenuh. Guru perlu mencari variasi media, salah satu media yang bisa digunakan adalah media sosial. Sebelum memilih media sosial yang akan digunakan, guru wajib mengetahui masalah peserta didik dan ketertarikan peserta didik terhadap jenis media sosial. Guru wajib memahami karakteristik peserta didik agar peserta didik pun memiliki antusias terhadap media yang disajikan guru. Dampak selanjutnya adalah masalah pembelajaran yang dialami peserta didik teratasi.

Apa yang harus dilakukan guru dalam memilih media sosial yang tepat? Pertama, guru dapat membuat polling tentang media sosial yang banyak dan sering digunakan peserta didik untuk berinteraksi. Pilih media sosial yang paling diminati peserta didik. Hal ini sangat penting karena peserta didiklah yang belajar, guru bertugas sebagai fasilitator. Kedua, pahami permasalahan peserta didik dalam belajar. Ketiga, guru membuat konten pembelajaran sesuai dengan karakteristik media sosial yang disepakati. Konten pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik dan dibuat menarik sehingga motivasi peserta didik muncul. Keempat, ujilah konten media sosial yang dibuat terlebih dahulu sebelum digunakan pembelajaran dengan peserta didik.

Ukurlah daya tarik dan pemahaman setelah melihat konten di media sosial yang dibuat guru.

Guru yang tidak memiliki keterampilan menggunakan media sosial bahkan membuat konten, apa yang harus dilakukan? Konten pembelajaran di media sosial, misalnya *YouTube*, sudah banyak yang membuat. Guru bisa mengambil *link* dari media sosial tersebut. Namun sebelum digunakan, harus dilihat terlebih dahulu kesesuaian konten media tersebut dengan kebutuhan peserta didik.

D. Bagaimana Contoh PJJ Daring dengan Media Sosial

Satuan Pendidikan : SMP Anggrek Jingga
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VII/Gasal
Materi Pokok : Menulis Teks Deskripsi
Alokasi Waktu : 6 JP

Kompetensi Dasar:

4.2 Menyajikan data, gagasan, kesan dalam bentuk teks deskripsi tentang objek (orang, sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tertulis dan lisan dengan memperhatikan struktur, kebahasaan baik secara lisan dan tulis.

Indikator:

4.2.1. Menyusun kerangka teks deskripsi berdasar objek yang diamati.

4.2.2. Menyusun teks deskripsi berdasar kerangka yang disusun.

Tujuan Pembelajaran:

Melalui pendekatan saintifik dengan menggunakan model *Contextual Learning*, peserta didik dapat menyusun kerangka teks deskripsi berdasar objek yang diamati dan menyusun teks deskripsi berdasar kerangka yang disusun.

Media Sosial: *WhatsApp*, *Instagram*

Langkah Pembelajaran :

1. Pembukaan

a. Guru membuka pelajaran melalui WA Grup yang berisi langkah kegiatan pada hari itu.

b. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

c. Guru dan peserta didik berdoa untuk memulai PJJ Daring agar berjalan lancar.

2. Kegiatan PJJ Daring

a. Guru memberikan *link* materi yang diunggah melalui *Instagram*.

b. Peserta didik diwajibkan mengisi kolom komentar sebagai bukti presensi.

c. Guru mengecek kehadiran peserta didik dari komentar-komentar tersebut.

d. Guru melakukan IG *Live* untuk menjelaskan secara detail tentang materi yang diangkat.

e. Peserta didik bisa mengajukan pertanyaan di kolom komentar IG.

f. Setelah selesai *IG Live*, peserta didik dan guru melakukan diskusi melalui WA Grup. Peserta didik dipersilakan bertanya tentang hal-hal yang kurang dipahami. Guru segera merespon dengan *chat* juga. Jika diperlukan guru bisa melakukan panggilan video dengan beberapa peserta didik tersebut. (WA bisa untuk melakukan panggilan video grup 8 orang).

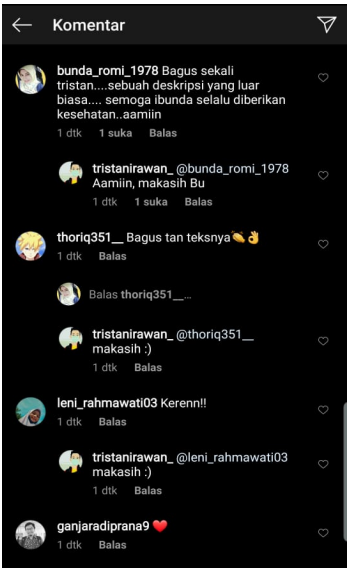
g. Guru mengonfirmasi kembali di WA Grup, adakah peserta didik yang belum memahami materi yang disampaikan. Peserta didik diminta mengirimkan ikon angkat tangan di WA Grup jika sudah memahami materi.

h. Peserta didik diminta memilih objek di lingkungan sekitar rumah (misalnya ibu, ayah, saudara, rumah) untuk dideskripsikan.

i. Peserta didik memformat teks deskripsi dalam bentuk gambar untuk diunggah di IG.

j. Peserta didik mengunggah teks deskripsi yang dibuat di IG dengan tag IG guru. Guru mengomentari unggahan peserta didik. Peserta didik lain dipersilakan memberi komentar dan *like* pada unggahan temannya. Komentar diwajibkan merupakan kalimat positif yang membangun semangat untuk teman yang mengunggah.

Contoh unggahan pekerjaan peserta didik dan komentar di *Instagram*:



3. Penutup

a. Peserta didik dan guru melakukan refleksi bersama tentang kegiatan belajar yang telah dilaksanakan.

b. Peserta didik dan guru menyimpulkan materi dan kegiatan belajar yang telah dilaksanakan.

Penilaian Pembelajaran

1. Sikap: lembar observasi sikap jujur dan tanggung jawab
2. Pengetahuan: tes tulis tentang menyusun kerangka teks deskripsi berdasarkan struktur teks dan kebahasaan teks deskripsi.

3. Keterampilan: produk hasil penulisan teks deskripsi yang diunggah di *Instagram* (IG)

E. Penutup

1. Pemilihan media sosial untuk PJJ Daring disesuaikan dengan karakter teks (materi) yang akan dibelajarkan. Misalnya, teks drama sebaiknya menggunakan *YouTube*. Hal ini karena peserta didik memerlukan contoh simulasi bermain peran.
2. Peserta didik lebih antusias dan komunikatif jika guru menggunakan variasi media sosial. Namun, pastikan peserta didik memiliki media sosial yang akan digunakan guru.
3. Komentar-komentar positif dari guru dan peserta didik lain terhadap presentasi peserta didik di media sosial perlu dibiasakan agar motivasi peserta didik semakin meningkat.
4. Guru harus segera merespon positif terhadap pekerjaan peserta didik yang sudah terunggah di media sosial agar peserta didik percaya bahwa guru benar-benar menaruh perhatian terhadap setiap kegiatan yang dilakukan peserta didik. Hal ini juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk terus berkarya.

DAFTAR PUSTAKA

Assegaff, S. 2017. *Evaluasi Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Knowledge Sharing*. Jurnal Manajemen Teknologi, 16 (3): 271– 293.

Hidayat, Y, Maskur, & Jamilah. (2019). *Pemanfaatan Media Sosial Facebook Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKN Kelas VIII di SMPN 1 Cisompet Kabupaten Garut*. JTEP Vol 4 Nomor 1: 760-771 Februari 2019.

Prajana, Andika. 2017. *Pemanfaatan Aplikasi WhatsApp dalam Media Pembelajaran di UIN Ar-Raniry Banda Aceh*. Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi. Volume 1, Nomor 2, Oktober 2017, 122-133.

Puspita Sari, Meutia. 2017. *Fenomena Penggunaan Media Sosial Instagram Sebagai Komunikasi Pembelajaran Agama Islam oleh Mahasiswa Universitas Riau*. JOM FISIP vol.4 No.2-Oktober 2017.

Tohari, H, Mustaji & Bachtiar S.B. 2019. *Pengaruh Penggunaan YouTube terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Mahasiswa*. Jurnal Teknologi Pendidikan. Vol:07/01 Juli 2019/hal: 1-13.

Sahidillah, M.W. 2019. *WhatsApp Sebagai Media Literasi Digital C.* Varia Pendidikan, Vol. 31, No.1, Juni 2019: 52-57.

PROFIL PENULIS

Romiyatun, S.Pd., M.Psi. adalah guru Bahasa Indonesia di SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman, Yogyakarta. Lahir di Salatiga, 19 Juni 1978. Guru yang pernah menjadi Finalis OGN tahun 2018 ini pernah menulis beberapa buku sekolah elektronik untuk SD dan SMP yang diterbitkan Pusbukkur pada tahun 2008 s.d. 2010. BSE tersebut antara lain "Aku Bangga Bahasa Indonesia Kelas 2 SD", "Aku Bangga Bahasa Indonesia Kelas 3 SD", "Bahasa Indonesia Jendela Ilmu Pengetahuan Kelas VII", "Belajar Bahasa Indonesia 4 SD", "Belajar Bahasa Indonesia 5 SD", dan "Belajar Bahasa Indonesia 6 SD".

PENUTUP

Pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia sejak Maret 2020 sampai dengan saat ini jangan sampai menurunkan semangat para guru dan tenaga kependidikan dalam mendidik para peserta didik. Justru kondisi ini harus menjadi momentum untuk berpikir dan berkarya semakin kreatif dalam melaksanakan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik. Seorang guru kreatif tentunya tidak "mati gaya" saat menyampaikan materi pelajaran. Selalu saja ada terobosan, kreativitas baru, ataupun lompatan yang dihasilkannya.

Pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pun terus berupaya mencari terobosan dalam memberikan layanan pendidikan di masa pandemi dan terus melakukan evaluasi terkait kebijakan yang telah digulirkan terkait dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) agar pelaksanaannya semakin baik dan hak peserta didik untuk mendapatkan pendidikan tetap bisa terpenuhi. Selain itu, perlu sinergi, kolaborasi, dan saling mendukung dari berbagai pihak terkait dalam mencari solusi dari tantangan yang dihadapi.

Tulisan-tulisan para ahli, pakar, dan praktisi pendidikan yang ada pada Buku Seri Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang dihimpun dari materi webinar GTK ini merupakan salah satu upaya nyata mencari solusi dengan harapan bisa memotivasi dan menginspirasi bagi para pendidik dan tenaga kependidikan dalam mengelola dan melaksanakan PJJ di masa pandemi. Para pembaca, khususnya pendidik dan tenaga kependidikan selain dapat

menambah wawasannya terkait konsep dan implementasi PJJ di masa pandemi pada buku ini, juga diharapkan untuk menambah wawasannya dari sumber-sumber lainnya, sehingga PJJ di sekolah masing-masing dapat semakin baik.

Sampai saat ini belum ada satu pun hasil penelitian yang bisa memprediksikan kapan pandemi ini akan berakhir. Oleh karena itu, setiap orang, termasuk para pendidik dan tenaga kependidikan harus siap dengan berbagai kemungkinan, termasuk PJJ yang diperpanjang lagi hingga kegiatan tatap muka memungkinkan untuk dilaksanakan, faktor kesehatan dan keselamatan pendidik, tenaga kependidikan, dan peserta didik yang menjadi pertimbangan utama. Adaptasi Kebiasaan Baru (AKB) menjadi hal penting untuk dilakukan agar para pendidik dan tenaga kependidikan dapat bekerja dengan lancar, aman, dan nyaman.

Di masa PJJ ini, para pendidik dan tenaga kependidikan selain dituntut untuk berpikir secara keatif dan solutif dalam melaksanakan pembelajaran, juga harus bisa menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua/wali peserta didik karena peran mereka sangat penting untuk mendampingi anak-anak Belajar Dari Rumah (BDR).

Pada beberapa kasus yang pernah viral di media sosial menunjukkan bahwa orang tua/wali peserta didik kebingungan dan tidak dapat melakukan pendampingan dengan BDR dengan baik kepada anaknya. Kebingungan tersebut disebabkan kurangnya pengetahuan mereka bagaimana cara mendampingi anak selama BDR. Akibatnya yang terjadi justru perundungan dari orang tua kepada anaknya, khususnya yang masih belajar

di sekolah dasar. Oleh karena itu, para pendidik pendidik perlu membantu memberikan gambaran peran orang tua dalam PJJ, karena hal tersebut merupakan bentuk kolaborasi antara pendidik dan orang tua selama PJJ.

Selain melakukan berbagai upaya agar PJJ semakin baik, mari kita berdoa kepada Tuhan YME. agar pandemi ini segera berakhir. Para pendidik tentunya sudah rindu bertatap muka secara langsung dengan para peserta didiknya. Begitu pun peserta didik sudah rindu ingin bertemu dengan gurunya. Ada sebuah kebahagiaan dan kepuasan tersendiri saat pendidik dan peserta didik bisa bertemu secara langsung dalam pembelajaran tatap muka. Kegiatan pembelajaran secara tatap muka dapat membangun *chemistry* atau kedekatan psikologis dan emosional antara pendidik dan peserta didik. Hal tersebut tentunya akan mendukung dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Mari kita petik hikmah dari musibah, jangan terus kita berkeluh kesah. Di mana ada kemauan, di situ ada jalan. Jadikan tantangan ini peluang untuk maju dan berubah. Mari jaga imun tubuh jangan sampai lemah. Berikhtiar dan berdoa semoga kita terhindar dari wabah.

ISBN 978-623-96685-1-8

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN
DIREKTORAT GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN PENDIDIKAN DASAR
2020

www.pgdikdas.kemdikbud.go.id

@DIKDASGTK GTK.DIKDAS.KEMDIKBUD GTK DIKDAS KEMDIKBUD GTK DIKDAS KEMDIKBUD