

## PERSEPSI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT SECARA DARING

**Achmad Zufli**

Universitas Veteran Bangun Nusantara, Indonesia

[azufli5@gmail.com](mailto:azufli5@gmail.com)

**Dewi Kusumaningsih**

Universitas Veteran Bangun Nusantara, Indonesia

[dewikusumaningsih71@gmail.com](mailto:dewikusumaningsih71@gmail.com)

**Sukarno**

Universitas Veteran Bangun Nusantara, Indonesia

[angakarna@gmail.com](mailto:angakarna@gmail.com)

**Arum Puji Astuti**

SMK Muhammadiyah 2 Sukoharjo, Indonesia

[astutiarum63@gmail.com](mailto:astutiarum63@gmail.com)

Accepted: 2020-11-26, Approved: 2021-01-04 , Published: 2020-01-18

### ABSTRACT

*The Covid-19 pandemic has disrupted the face-to-face learning process, therefore a solution is needed to answer these problems. Online learning (online) is an alternative that can overcome this problem. Online learning with online applications including Google classroom, Google from, Whatsapp groups and other media. Especially in language lessons in improving the making of anecdotal texts. The purpose of this study was to obtain a description of the effectiveness of the implementation of online learning at SMK Muhammadiyah 2 Sukoharjo in the creativity of writing anecdotal texts. This study used a survey method by distributing questionnaires conducted online, and the number of samples was 36 students in the TKR class X SMK Muhammadiyah 2 Sukoharjo study. Data were analyzed using quantitative descriptive techniques. The results of this study indicate that students are less effective and less understanding in online learning. The media used by students are gadgets (HP) and there are several obstacles faced during this online learning, ranging from technical problems when learning online, networking on gadgets, and quite expensive quota fees.*

**Keywords:** *Online learning; effectiveness; constrains*

### ABSTRAK

Pandemi covid-19 ini telah mengganggu proses pembelajaran secara tatap muka, maka dari itu diperlukan solusi untuk menjawab permasalahan tersebut. Pembelajaran daring (*online*) adalah salah satu alternatif yang dapat mengatasi masalah tersebut. Pembelajaran daring secara daring diantaranya *Google classroom, Google from, Whatsapp grup* dan media lainnya. Terutama pada pelajaran berbahasa dalam meningkatkan pembuatan teks anekdot. Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran efektifkah pelaksanaan pembelajaran daring (*online*) di SMK

Muhammadiyah 2 Sukoharjo dalam kreativitas penulisan teks anekdot. Penelitian ini menggunakan metode survei dengan cara membagikan kuesioner yang dilakukan secara *online*, dan jumlah sampel adalah 32 siswa dibidang studi TKR kelas X SMK Muhammadiyah 2 Sukoharjo. Data dianalisis dengan teknik diskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kurang efektif dan kurang pemahannya siswa dalam pembelajaran daring (*online*). Media yang digunakan siswa yaitu *gadget* (HP) dan terdapat beberapa kendala yang dihadapi pada saat pembelajaran daring tersebut, mulai dari masalah teknis saat pembelajaran daring, jaringan pada *gadget*, dan biaya kuota yang cukup mahal.

**KataKunci:** Pembelajaran daring; efektivitas; kendala

## PENDAHULUAN

Pembelajaran daring merupakan sebuah inovasi pendidikan yang melibatkan unsur teknologi informasi dalam pembelajaran. Pembelajaran daring merupakan sistem pendidikan jarak jauh dengan sekumpulan metoda pengajaran dimana terdapat aktivitas pengajaran yang dilaksanakan secara terpisah dari aktivitas belajar (Pitoyo, 2017). Pembelajaran daring diselenggarakan melalui jejaring internet dan web 2.0 (Pitoyo, 2017), artinya bahwa penggunaan pembelajaran daring melibatkan unsur teknologi sebagai sarana dan jaringan internet sebagai sistem. Pembelajaran daring telah banyak dilakukan dalam konteks perguruan tinggi, terbukti dari beberapa penelitian yang menjelaskan hal tersebut (Crew & Parker, 2017; Mather & Sarkans, 2018). Pembelajaran daring memberikan manfaat dalam membantu menyediakan akses belajar bagi semua orang, sehingga menghapus hambatan secara fisik sebagai faktor untuk belajar dalam ruang lingkup kelas (Riaz, 2018), bahkan hal tersebut dipandang sebagai sesuatu yang efektif untuk diterapkan khususnya dalam perguruan tinggi, akan tetapi tidak bisa dipungkiri bahwa tidak semua pembelajaran dapat dipindahkan ke

dalam lingkungan pembelajaran secara online menurut (Pilkington, 2018).

Perkembangan teknologi menjadi sebuah potensi dalam berbagai bidang khususnya dalam bidang pendidikan sehingga harus direspon secara positif dan adaptif dalam menjawab tantangan abad 21 yang penuh kompleksitas (Aziz Hussin, 2018; Gamar et al., 2018). Keberadaan teknologi bagi dunia pendidikan merupakan sarana yang dapat dipakai sebagai media penyampaian program pembelajaran baik secara searah maupun secara interaktif (Husaini, 2014), proses belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang kelas tertentu (Denker, 2013), selain itu penggunaan teknologi telah memungkinkan munculnya pembelajaran jarak jauh dan mendorong inovasi yang lebih besar dalam menciptakan metode pengajaran di dalam dan di luar kelas (Almeida & Simoes, 2019). Maka dari itu, guru harus bisa memanfaatkan internet dalam pembelajaran seperti pada bukunya Ega Risma Wati, 2016:51 dalam (Falaq, 2020) bahwa dalam proses belajar mengajar di media internet sangat membantu untuk menarik minat peserta didik terhadap materi yang telah disampaikan oleh guru.

Berbagai media pembelajaran dengan jarak jauh pun diuji coba dan digunakan secara serentak. Sarana yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran *online* pada era modern ini antara lain. *Google classroom*, *Google from*, dan *Whatsapp grup*. Sarana-sarana tersebut merupakan sarana yang dipilih untuk pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Sukoharjo. Sarana-sarana tersebut digunakan secara semestinya media dalam melangsungkan pembelajaran seperti di dalam kelas. Pada era modern ini media *online* tersebut secara tidak langsung kemampuan menggunakan serta mengakses teknologi semakin dikuasai oleh siswa maupun guru.

Seiring dengan pesatnya perkembangan di dunia telekomunikasi yang ditandai dengan era digitalisasi, khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi, tentunya proses belajar mengajar juga menuntut adanya penyesuaian atau linearitas institusi pendidikan dalam penggunaan metode proses belajar mengajar (Falag, 2020). Penggunaan jaringan teknologi atau media daring (*online*) ini mampu menyelesaikan tugas pada siswa, dan juga menimbulkan kreativitas secara mandiri dikalangan siswa dalam mengembangkan pengetahuan yang telah mereka miliki. Melalui metode pembelajaran yang modern ini, siswa dapat menciptakan kreativitas dalam pembuatan teks anekdot dan dapat mengembangkan pemikiran melalui kreativitas mereka sendiri, tanpa keluar dari pokok permasalahan yang disampaikan oleh guru.

Kurikulum 2013 pembelajaran Indonesia bertujuan agar siswa mampu mendengar, membaca, berbicara, dan menulis. Oleh karena itu, keterampilan menulis tidak hanya dikuasai melalui

teori, tetapi dilaksanakan melalui latihan dan praktik yang teratur sehingga menghasilkan tulisan yang tersusun baik. Dalam keterampilan menulis, siswa dituntut untuk menguasai kosakata, pengetahuan, dan pengalaman agar dapat menyampaikan gagasan-gagasan dengan baik kepada pembaca. Pembelajaran Indonesia berbasis teks diarahkan untuk membentuk kemampuan berpikir siswa (Kusumaningsih dkk, 2013:288). Macam-macam teks yang diajarkan di SMK yang terdapat pada silabus diantaranya teks laporan hasil observasi, teks anekdot, hikayat, teks negosiasi, debat, dan puisi.

Salah satu teks yang dikaji penelitian ini adalah teks anekdot. Objek teks anekdot ini dipilih karena kemampuan menulis teks anekdot sangat berperan dalam pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi pada pembelajaran (Falag, 2020) terutama pada sistem daring (*online*) ini mampu membantu siswa mengatasi rendahnya keterampilan menulis teks anekdot, salah satunya dapat ditempuh dengan cara meningkatkan penggunaan model pembelajaran daring (*online*). Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang efektif, siswa dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif. Meta-analisis terbaru tentang pembelajaran daring (*online*) lebih efektif dibandingkan dengan pertemuan tatap muka (Pitoyo, 2017). Proses pembelajaran akan berjalan dengan efektif apabila siswa menunjukkan keaktifannya. Keaktifan belajar siswa ditandai oleh adanya keterlibatan secara

optimal, baik intelektual, emosi dan fisik (Ramlah, Dani, Hamzah, 2014). Siswa dapat dikatakan aktif apabila siswa terlibat secara optimal baik pikiran emosi ataupun tingkah lakunya selama pembelajaran.

Dalam konteks kegiatan pembelajaran perlu dipertimbangkan efektivitas artinya sejauhmana tujuan yang telah ditetapkan dapat dicapai sesuai harapan yang di inginkan. Ciri-ciri keefektifan program pembelajaran adalah berhasil mengantarkan siswa mencapai tujuan intruksional yang telah ditentukan, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mempunyai daya tarik siswa sehingga menunjang pencapaian tujuan pengajaran dan memiliki sarana-sarana yang menunjang proses belajar mengajar (Rohmawati, 2015).

Keefektifan program pembelajaran tidak hanya dilihat dari segi tingkat akademis saja, melainkan harus ditinjau dari segi proses dan sarana penunjang. Efektivitas metode pembelajaran tersebut merupakan suatu ukuran yang berhubungan dengan tingkat keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Keefektifan dapat diukur dengan melihat keinginansiswa terhadap pembelajaran. Artikel ini akan menganalisis keefektifan pembelajaran daring (*online*) dalam pelajaran pembuatan teks anekdot dimasa *pandemicovid-19* ini.

Tulisan ini secara spesifik membahas tentang survei persepsi siswa terhadap pembelajaran teks anekdot secara daring untuk kelas X SMK Muhammadiyah 2 Sukoharjo. Kendala-kendala yang dialami siswa saat pelaksanaan pembelajaran daring (*online*) yaitu jaringan pada gadget, dikarenakan letak geografis di pedesaan sehingga jauh dari jangkauan sinyal dan

jaringan internet yang lambat saat mengakses aplikasi yang digunakan dalam pembelajaran daring biaya kuota yang cukup mahal Penelitian yang telah dilakukan oleh (Hikmat, Endang Hermawan, Aldim, 2020) mengenai efektivitas pembelajaran daring selama masa pandemi *covid-19*, (Nabila Hilmy Zhafira, Yenny Ertika, 2020) mengenai persepsi mahasiswa terhadap perkuliahan daring sebagai sarana pembelajaran selama masa karantina *covid-19*, (Rachmat & Krisnadi, n.d.) mengenai efektivitas pembelajaran daring yang telah dilaksanakan pada saat Pandemi Covid-19 di SMKN 8 Tangerang, (Syarifudin, 2020) mengenai implemementasi pembelajaran daring (*online*) untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya *social distancing*. Berbagai penelitian tersebut, tulisan ini berbeda dengan kajian-kajian yang telah diteliti penulis lain sebelumnya.

### **Pembelajaran daring (*online*)**

Pembelajaran daring merupakan kepanjangan dari pembelajaran dalam jaringan (*online*) dengan pola pembelajarannya melalui bantuan jaringan internet sehingga akan terjadi interaksi kegiatan belajar mengajar antara siswa dan guru. Pembelajaran daring ini juga dilakukan memanfaatkan teknologi informasi. Pembelajaran daring (*online*) adalah sistem belajar yang terbuka dan tersebar dengan menggunakan perangkat pedagogi (alat pembantu pendidikan), yang dimungkinkan melalui internet dan teknologi berbasis jaringan untuk memfasilitasi pembentukan proses belajar dan pengetahuan melalui aksi dan interaksi yang berarti (Dabbagh dan Ritland (dalam Arnesi dan Hamid, 2015).

Penggunaan teknologi mobile mempunyai sumbangan besar dalam lembaga pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pencapaian tujuan pembelajaran jarak jauh (Korucu & Alkan, 2011). Berbagai media juga dapat digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran secara daring. Misalnya kelas-kelas virtual menggunakan layanan Google Classroom, Edmodo, dan Schoology (Enriquez, 2014; Sicat, 2015; Iftakhar, 2016), dan aplikasi pesan instan seperti WhatsApp (So, 2016). Pembelajaran secara daring bahkan dapat dilakukan melalui media social seperti Facebook dan Instagram (Kumar & Nanda, 2018). Pembelajaran daring menghubungkan peserta didik dengan sumber belajarnya (database, pakar/instruktur, perpustakaan) yang secara fisik terpisah atau bahkan berjauhan namun dapat saling berkomunikasi, berinteraksi atau berkolaborasi (secara langsung/synchronous dan secara tidak langsung/asynchronous). Pembelajaran daring adalah bentuk pembelajaran jarak jauh yang memanfaatkan teknologi telekomunikasi dan informasi, misalnya internet, CD-ROOM (Molinda, 2005). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran keefektifan pembelajaran daring di SMK Muhammadiyah 2 Sukoharjo semasa pandemi covid-19.

### **Google classroom**

*Google classroom* merupakan layanan web gratis dan memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran antara lain bertujuan untuk menyederhanakan membuat, mendistribusikan, menilai tugas tanpa menggunakan kertas, dan terdapat juga fitur lain yang dapat

digunakan oleh guru dalam mengembangkan materi pembelajaran. Selain itu tujuan utama *Google classroom* tersebut untuk menyederhanakan proses berbagi file antara guru dan peserta didik. *Google classroom* bisa dikatakan salah satu media pembelajaran yang berbasis metode pembelajaran inkuiri karena *Google classroom* dapat melibatkan kemampuan siswa secara maksimal dalam mencari, memahami, menyelidiki, menganalisis dan merumuskan hasil belajar (Gofur, 2018). Salah satu fitur yang akan sering digunakan oleh para pengajar dalam menggunakan *Google classroom* adalah *create assignment* yang berfungsi untuk memberikan tugas kepada siswa. Selain itu terdapat fitur *create topic* yang tidak kalah menarik menarik dari fitur lainnya yaitu digunakan untuk membuat topik pembelajaran yang akan dibahas dikelas virtual *Google classroom* sehingga siswa bisa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran baik dikelas.

*Google classroom* bertujuan untuk memberikan keringanan dalam mengerjakan tugas kepada siswa yang bersifat *paperless*. Penugasan dalam *Google classroom* berupa dokumen atau foto dan diskusi. Selain itu juga bisa melakukan tes *online* menggunakan format *Google form* dengan berbagai tipe soal. Untuk login ke *Google classroom*, pengguna akun *Gmail* hanya mencari dan klik menu *Google classroom* yang sudah tersedia di akun *Gmail* yang bersangkutan (Muslik, 2019).

Cara menggunakan *Google classroom* Pada dasarnya cara penggunaannya, hampir sama dengan penggunaan aplikasi google lainnya.

Jika belum memiliki akun, maka diharuskan melakukan registrasi terlebih dahulu.

Berikut cara registrasi *Google classroom* :

1. Membuka *Google classroom*
2. Login menggunakan akun *google* yang anda miliki
3. Kemudian pilihlah tanda “+” yang biasanya terletak di sebelah kanan atas
4. Anda dapat memilih “*Join Class*” jika anda seorang murid dan memilih “*Create class*” jika anda seorang pengajar atau guru.
5. Jika anda seorang guru, pilih “*Create class*” setelah itu beri tanda centang ( P) “Saya sudah membaca dan memahami pemberitahuan di atas dan saya tidak menggunakan ruang kelas di sekolah bersama murid” lalu pilih “terus”.
6. Masukkan nama kelas anda, bagian, subjek, kamar, lalu pilih “*Create*”.
7. *Google Classroom* anda siap digunakan dan jangan lupa bagikan kelas kepada para murid.

### Whatsapp

Whatsapp yaitu salah satu media komunikasi yang sangat populer digunakan pada era modern ini, whatsapp tersebut salah satu aplikasi yang digunakan untuk melakukan percakapan baik menggunakan teks, suara, maupun video. *Whatsapp* untuk tetap terhubung dengan teman dan keluarga, kapanpun, dimanapun, *Whatsapp* gratis dan menawarkan pengalaman mengirim pesan dan panggilan yang sederhana, aman, reliabel, dan tersedia pada telepon di penjuru dunia.

Selanjutnya menurut Niken, sekretaris jendral Kementerian

Komunikasi dan Informatika, *Whatsapp* adalah aplikasi yang paling diminati masyarakat dalam berkomunikasi lewat internet. “83% dari 171 juta pengguna internet kita adalah pengguna *Whatsapp* yang menghubungkan antara masyarakat” hal tersebut diungkapkan Niken dalam peluncuran program edukasi “Literasi Privasi dan Keamanan Digital” di Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), Jakarta, Senin 18/11/2020.

Dengan menggunakan *Whatsapp*, kita dapat melakukan obrolan online, berbagi file, bertukar foto dan lain-lain. Sebelum menggunakan *Whatsapp* anda harus menginstall *Whatsapp* dengan cara sebagai berikut:

1. Download aplikasi tersebut dari website-nya.
2. Install aplikasi tersebut ke smartphone.
3. Daftarkan nomor telepon anda tanpa menggunakan 0 atau format internasional karena *Whatsapp* menggunakan nomor telepon anda untuk mendaftar anda dalam databasenya.
4. Aplikasi kemudian akan mengirimkan kode konfirmasi via SMS yang mengharuskan anda untuk mengisikan kode konfirmasi tersebut ke langkah selanjutnya. Setelah anda mengkonfirmasi nomor telepon anda, dan anda siap untuk menggunakannya.
5. Aplikasi *Whatsapp* akan secara otomatis mendata *phonebook* untuk menunjukkan siapa-siapa saja yang sudah menggunakan *Whatsapp*. Untuk mengetahui siapa saja yang sudah masuk ke daftar, tekan pada tab *contact*. Mereka yang menggunakan *Whatsapp* akan

memiliki status disamping nama mereka.

6. Mulailah perbincangan dengan teman-teman anda yang menggunakan *Whatsapp* dengan mengklik nama tersebut.
7. Anda dapat juga mengundang teman Anda untuk menggunakan *Whatsapp* aplikasi. Bahwa diskusi kelompok adalah suatu percakapan ilmiah oleh beberapa orang yang tergabung dalam suatu kelompok untuk saling bertukar pendapat mengenai suatu masalah dan bersama-sama mencari pemecahan mendapatkan jawaban atau kebenaran atas suatu masalah (Subroto, 2002).

### Teks Anekdote

Teks anekdot adalah cerita singkat yang menarik karena lucu dan mengesankan. Anekdote selalu dikaitkan dengan tanggapan terhadap fenomena sosial. Sebuah anekdot merupakan sarana menyampaikan pesan dan kritikan terhadap fenomena sosial melalui kemasan cerita lucu namun sarat makna. Rasa peka terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat sangat bagus sebagai materi pembelajaran bahasa Indonesia bagi siswa di sekolah.

Teks anekdot merupakan bagian dari wacana. Pemahaman pembaca mengenai pemakaian bahasa dapat menjadi titik singgung dalam analisis wacana. Dalam pandangan perspektif, individu tidak dianggap sebagai subjek objektif yang bisa menafsirkan secara bebas sesuai pemikirannya. Bahasa dalam pandangan kritis dipahami sebagai representasi yang berperan dalam membentuk subjek tertentu, tema wacana tertentu, maupun strategi yang ada didalamnya. Bahasa mempunyai

peranan yang sangat penting guna menuangkan ide pokok pikiran, baik dalam lisan maupun tulisan. Ketika seseorang mengemukakan gagasan, yang perlu diperhatikan bukan hanya kebahasaan melainkan juga harus ada pemahaman. Dengan adanya pengertian, dan tujuan yang telah dicapai pun akan tersampaikan secara jelas (Chaer, 2010:3).

### METODE

Menurut Hermawan (2015) dalam (Aditya Hendrawan, 2020) metode penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha untuk menggambarkan dan menginterpretasi suatu objek yang diteliti secara apa adanya. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei yang dilakukan secara *online* (Sugiyono, 2017; Groves et al., 2011; Suryana & Priatna, 2008; Gunawan, 2017). Pengumpulan data primer dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara *online* kepada 36 orang informan yang merupakan siswa SMK Muhammadiyah 2 Sukoharjo dengan program studi TKR 36 siswa. Data diperoleh dengan mengisi pertanyaan-pertanyaan yang dibagikan kepada seluruh peserta didik TKR kelas X dalam bentuk *Google form*. Selanjutnya data yang terkumpul dianalisis untuk dideskripsikan.

Bagian dari keseluruhan yang terdapat dalam kuesioner terdiri dari atas beberapa pertanyaan yaitu:

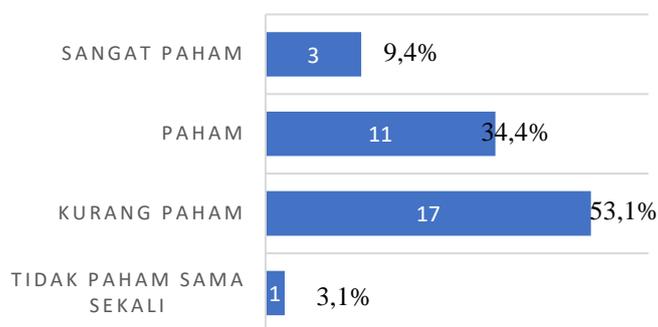
1. Apakah anda paham dengan pembelajaran daring (*online*) pada saat pandemi *Covid-19*?
2. Menurut anda apakah efektif pembelajaran daring (*online*) dalam meningkatkan kreativitas pembuatan teks anekdot?

3. Menurut anda aplikasi apa yang efektif dalam pembelajaran daring (*online*) dalam meningkatkan kreativitas pembuatan teks anekdot?
4. Kendalaapa yang dihadapi saat proses pembelajaran daring (*online*) dalam meningkatkan kreativitas pembuatan teks anekdot?

### Kondisi pembelajaran daring

Kondisi pembelajaran daring yang dibahas terdiri dari atas pemahaman pembelajaran daring, efektifitas pembelajaran daring, kreativitas pembuatan teks anekdot, aplikasi yang digunakan saat pembelajaran daring, dan kendala saat pembelajaran daring selama pandemicovid-19

### HASIL DAN PEMBAHASAN

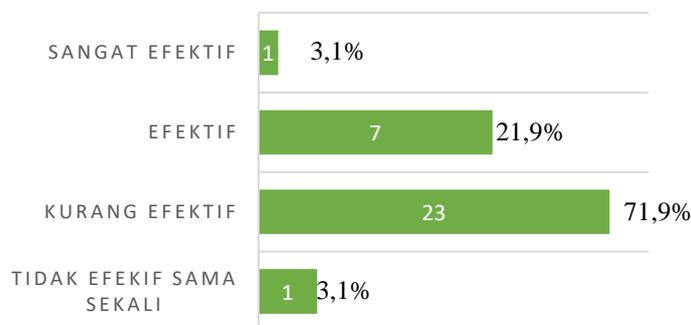


Gambar 1. Pemahaman pembelajaran daring (*online*) saat pandemi covid-19.

Berdasarkan gambar diatas, diketahui bahwa responden menjawab pertanyaan yang bervariasi. gambar 1, menjelaskan bahwa sebanyak 17 (53,1%) siswa kurang paham dengan pembelajaran daring (*online*) dan siswa yang paham dengan pembelajaran daring (*online*)

sebanyak 11 (34,4%) siswa, kemudian terdapat 3 (9,4%) siswa yang sangat paham dengan pembelajaran daring (*online*) dan yang terakhir ada 1 (3,1%) siswa yang tidak paham sama sekali dengan media daring tersebut.

### Keefektifan pembelajaran daring

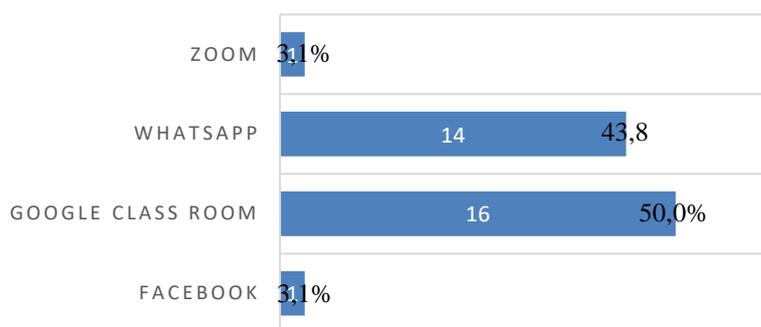


Gambar 2. Pembelajaran daring (*online*) yang efektif dalam penulisan teks anekdot.

Pembelajaran daring (*online*) dalam meningkatkan kreativitas penulisan teks anekdot saat pandemi *Covid-19* pada gambar 2, ini kurang efektif bagi siswa yaitu sebanyak 23 (71,9%), dan sedangkan siswa yang merasa efektif dalam pembelajaran

daring (*online*) untuk meningkatkan kreativitas penulisan teks anekdot yaitu sebanyak 7 (21,9%) siswa sedangkan ada 1 (3,1%) siswa yang beranggapan sangat efektif dan 1 (3,1%) memilih kurang efektif sama sekali

### Aplikasi yang digunakan saat pembelajaran daring

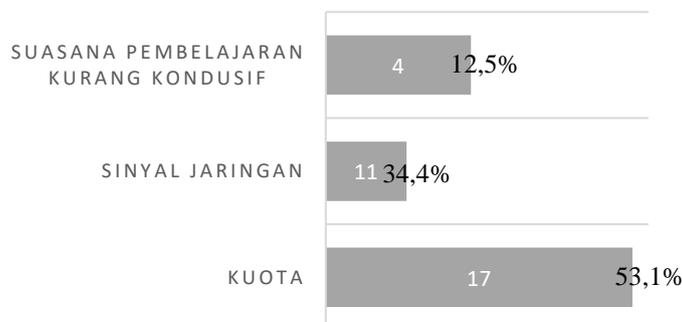


Gambar 3. Aplikasi yang efektif saat pembelajaran daring (*online*) dalam meningkatkan penulisan teks anekdot.

Pembelajaran daring (*online*) yang efektif menggunakan aplikasi yaitu *GoogleClassroom*, *Whatsapp*, *Zoom* dan media lainnya. Seperti pada gambar 3, siswa lebih memilih *Google classroom* sebanyak 16 (50,0%) siswa,

sedangkan peringkat kedua yaitu siswa memilih media *Whatsapp* sebanyak 14 (43,8%) siswa dan urutan selanjutnya 1 (3,1%) siswa memilih aplikasi *Zoom* dan *Facebook* untuk pembelajaran daring (*online*).

### Kendala yang dihadapi saat pembelajaran daring



Gambar 4. Kendala dalam pembelajaran daring (*online*) saat pandemi *covid-19*.

Pada pembahasan selanjutnya kendala yang dihadapi siswa seperti pada gambar 4, yaitu sebanyak 17 (53,1%) siswa mengalami masalah dalam kuota yang terbatas, sedangkan suasana yang kurang kondusif menjadikan peringkat kedua oleh siswa sebanyak 4 (12,5%) siswa dan sisanya sebanyak 11 (34,4%) siswa mengalami pada jaringan *gadget/ HP* mereka.

Dari penjelasan di atas, peneliti melakukan survey untuk mengetahui keefektifan pembelajaran daring dalam meningkatkan kreativitas penulisan teks anekdot dan kendala yang dihadapi saat pelaksanaan pembelajaran daring selama masa pandemi Covid-19. Responden nya yaitu peserta didik kelas X jurusan TKR 1 dan TKR 2 di SMK Muhammadiyah 2 Sukoharjo. Peneliti melakukan survey dengan menggunakan kuesioner online yang sifatnya tertutup, karena responden hanya dapat memilih pilihan yang disediakan. Peneliti menyebarkan kuesionernya kepada peserta didik dengan harapan dapat mengetahui efektivitas pembelajaran daring, meningkatkan kreativitas pemuatan teks anekdot dan kendala yang dihadapi saat pembelajaran daring. Dari hasil menyebarkan kuesioner online tersebut, peneliti memperoleh tanggapan dari sebanyak 32 responden. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan peneliti dengan menggunakan kuesioner online tersebut diperoleh beberapa hal berikut:

### 1. Pemahaman siswa terhadap pembelajaran daring

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami suatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat. Dalam hal ini, pemahaman

yang dimaksud yaitu keadaan peserta didik yang sudah bersedia untuk memahami pembelajaran daring. Dari tanggapan responden terhadap salah satu pernyataan dalam kuesioner online menunjukkan bahwa lebih dari setengah jumlah responden menyatakan bahwa dirinya kurang paham untuk mengikuti pembelajaran daring selama masa pandemi ini. Hal tersebut dapat dilihat bahwa 53,1% responden memilih bahwa dirinya kurang paham terhadap pembelajaran online ketika diberi pernyataan yang berisikan tentang pemahaman pembelajaran daring. Ini artinya belum banyak peserta didik yang memahami pembelajaran daring (online) selama masa pandemi ini, bahkan ada 1 siswa tidak paham sama sekali dengan pembelajaran online dengan alasan “tidak dijelaskan secara langsung”. Namun tidak menutup kemungkinan bahwa ada beberapa peserta didik yang paham sejumlah 11 (34,38%) dan sangat paham dalam mengikuti pembelajaran daring ini sejumlah 3 (9,38%) siswa. Mengenai hal tersebut guru akan memberi penjelasan kembali sebelum pembelajaran daring dimulai dan memberi fasilitas jika kurang paham bisa menghubungi dengan aplikasi *Whatsapp*.

### 2. Efektivitas Pembelajaran Daring dalam meningkatkan kreativitas penulisan teks anekdot

Efektivitas pembelajaran merupakan takaran keberhasilan dari suatu proses pembelajaran. Keefektifan suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari

tanggapan atau respon peserta didik setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran tersebut. Adapun salah satu pernyataan tersebut berisikan tentang proses pembelajaran daring yang lebih efektif dalam meningkatkan kreativitas penulisan teks anekdot. Di bawah ini diperlihatkan tanggapan responden terkait efektif atau tidaknya proses pembelajaran daring dalam meningkatkan kreativitas penulisan teks anekdot.

Responden menyatakan kurang efektif sebanyak 23 (71,88%) siswa, responden menyatakan tidak efektif karena proses pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas teks anekdot menggunakan pembelajaran daring “belum paham dan kurang jelas”. Selanjutnya hanya ada 1 (3,13%) siswa yang menyatakan tidak efektif sama sekali dengan alasan “karena kurang begitu jelas” dan 1 (3,13%) siswa menyatakan sangat efektif dengan alasan “yaa cukup menyenangkan”. Sisanya yaitu 7 (21,88%) siswa menyatakan efektif. Artinya responden sebagian besar masih kurang merasakan efektivitas pembelajaran daring untuk meningkatkan kreativitas penulisan teks anekdot. Karena hal tersebut guru memaklumi sebab siswa belum terbiasa menggunakan media daring dan kurang paham, akan tetapi sebagai guru tetap mengusahakan semaksimal mungkin agar pembelajaran daring berjalan dengan lancar.

### 3. Aplikasi yang digunakan saat pembelajaran daring

Pembelajaran daring dapat dilakukan di mana saja. Dalam hal

ini, artinya selama masa pandemi yang tidak memperbolehkan semua orang untuk bepergian tidak akan menghalangi proses pembelajaran daring ini. Karena pembelajaran daring ini tidak mengharuskan kegiatan bertatap muka antara pendidik dengan peserta didik. Kalaupun ingin tetap dilaksanakan pembelajaran dengan bertatap muka dapat menggunakan aplikasi yang mendukung kegiatan tersebut, seperti *Google classroom*, *Whatsapp*, *Zoom* dan *Facebook*.

Responden lebih tertarik menggunakan *Google classroom* untuk pelaksanaan pembelajaran daring (*online*) dengan alasan “lebih mudah difahami dan mudah mengoprasikan nya / tidak ribet” yaitu sejumlah 16 (50,0%) siswa. Sedangkan *Zoom* dan *Facebook* hanya dipilih 1 siswa dengan presentase (3,13%) dengan alasan aplikasi itu cocok untuk pembelajaran daring, dan yang terakhir *Whatsapp* dipilih 14 (43,75%) siswa karena tidak ribet dan mudah digunakan saat pembelajaran daring. Oleh karena itu, setengah populasi siswa memilih *Google classroom* karena tidak terlalu banyak membutuhkan kuota dan mudah mengoprasikan nya.

### 4. Kendala yang dihadapi saat pembelajaran daring

Peran guru sebagai fasilitator kurang terpenuhi. Hal tersebut dikarenakan terbatasnya interaksi antara pendidik dengan peserta didik, jika selama pembelajaran di kelas pendidik dapat mengamati peserta didik secara langsung, maka selama

pembelajaran daring agak sulit untuk mengamati semua peserta didik karena dibatasi oleh jarak yang jauh. Salah satu contoh dari kekurangan ini dapat dilihat ketika peserta didik merasa kesulitan menghubungi pendidik untuk menanyakan materi yang kurang dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran daring memerlukan kuota internet yang jumlahnya lumayan besar. Hal tersebut dikarenakan penggunaan internet merupakan salah satu poin utama dalam pembelajaran daring. Penjelasan tersebut menjadi alasan peserta didik yang berjumlah 17 (53,13%)

Pembelajaran di kelas penggunaan internet hanya sebagai pendukung dalam pembelajaran, maka pembelajaran daring merupakan kebalikannya. Pembelajaran daring tidak dapat dilakukan tanpa penggunaan internet, karena media yang digunakan dalam pembelajaran daring merupakan media yang dapat dipakai hanya jika tersambung oleh akses internet, baik dengan kuota ataupun wi-fi. Adapun siswa 11 (34,38%) ini menyatakan terkendala pada sinyal atau jaringan internet. Hal tersebut sering terjadi selama proses pembelajaran daring. Koneksi internet pendidik ataupun peserta didik dapat mengalami gangguan karena sinyal atau jaringan yang kurang bagus. Selanjutnya yaitu 4 (12,50%) siswa beranggapan suasana yang kurang mendukung karena lingkungan sekitar “kurang nyaman dan tidak dapat berfikir dengan tenang”. Oleh karena itu, pelaksanaan pembelajaran daring masih sangat

sulit untuk diterapkan semaksimal mungkin dikarenakan kendala sinyal dan kuota yang masih banyak terjadi selama pembelajaran daring ini. Akan tetapi kalau siswa dapat menggunakan kuota secara bijak, kuota tidak akan menjadi suatu alasan.

Penelitian ini dianggap relevan, penelitian ini berbeda dari sebelumnya (Hikmat, Endang Hermawan, Aldim, 2020), penelitian sebelumnya membahas mengenai efektivitas pembelajaran daring selama masa pandemi *Covid-19*, berdasarkan hasil pengujian dengan metode *Multi-Attribute Utility Theory* (MAUT) untuk aplikasi Zoom sebagai pembelajaran tatap muka dan Whatsapp untuk tutorial dan penugasan untuk efektivitas perkuliahan perguruan tinggi, hal ini mendapatkan hasil bahwa pembelajaran daring hanya efektif untuk matakuliah teori dan praktikum saja, sementara untuk matakuliah lapangan tidak efektif dilakukan dengan media daring. Sedangkan penelitian sekarang ini sama-sama didasari keefektifan media pembelajaran daring, akan tetapi penelitian ini mengkaji peningkatan kreativitas penulisan teks anekdot menggunakan media pembelajaran daring dan hasil yang ditemukan kurang efektif karena ada kendala yang dihadapinya seperti belum terbiasa menggunakan media daring.

Penelitian sebelumnya mirip dengan penelitian yang sekarang ini (Rachmat & Krisnadi, n.d.) mengenai efektivitas pembelajaran daring yang telah dilaksanakan pada saat Pandemi *Covid-19* di SMKN 8 Tangerang, dalam penelitian

Rachmat pemebejaraan daring kurang efektif dan tidak berbanding lurus dengan pemahaman siswa dengan menggunakan aplikasi *Google classroom*, tentu dalam penelitian sekarang ini hamper mirip dengan jurnal yang dikaji sebelumnya, hanya saja ada perbedaan sedikit mengenai kendala yang dihadapi saat pelaksanaan pembelajaran daring.

Penelitian terhadap pembelajaran daring pada saat pandemik *Covid-19*(Nabila Hilmy Zhafira, Yenny Ertika, 2020) mengenai persepsi mahasiswa terhadap perkuliahan daring sebagai sarana pembelajaran selama masa karantina *Covid-19*, sumber data yang diambil sama-sama di perkuliahan dan menggunakan aplikasi *Whatsapp* dan *Goggle classroom*, akan tetapi hasil menunjukkan bahwa mahasiswa nya tergolong kelompok millenials di usianya dan lebih nyaman menggunakan media pembelajaran daring. Sedangkan penelitian sekarang ini mengambil sumber data di SMK dan dijelaskan mengenai kendala yang dihadapi saat pelaksanaan pembelajaran daring.

## DAFTAR PUSTAKA

Aditya Hendrawan, A. S. N. (2020). Optimalisasi Aplikasi Ruangguru Sebagai Sarana Penunjang Pembelajaran Materi Sintaksis Bagi Siswa. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra dan Budaya*, 7(2), 977-983.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Model pembelajaran daring dalam pelajaran pembuatan teks anekdot untuk siswa SMK Muhammadiyah 2 Sukoharjo kurang efektif, karena siswa belum terbiasa menghadapi media daring seperti ini. Akan tetapi, siswa memilih *Google Classroom* dan *Whatsapp* untuk pembelajaran daring (*online*) saat pandemi *Covid-19* yaitu dengan alasan lebih nyaman dan terbiasa. Namun dengan adanya pembelajaran daring ini siswa jadi bisa belajar mengenai hal baru yang mungkin sebelumnya tidak pernah direncanakan oleh mereka. Tak terbatas waktu dan tempat belajar memberikan siswa mendapatkan kebebasan memilih saat yang tepat dalam pembelajaran berdasarkan kepentingan mereka, sehingga mampu menyerap bahan pembelajaran lebih tinggi daripada belajar di dalam kelas.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru bahasa Indonesia member penjelasan mengenai daring dan memfasilitasi kalau masih kurang paham, yang pada gilirannya nanti akan meningkat motivasi siswa lebih baik prestasi dalam belajar.

Alessandro, B. (2018). *Digital Skills and Competence, and Digital and Online Learning*. Turin: European Training Foundation.

Almeida, F., & Simoes, J. (2019). The Role of Serious Games, Gamification and Industry 4.0 Tools in the Education 4.0 Paradigm. *Contemporary Educational Technology*, 10(2), 120–136.

- <https://doi.org/10.30935/cet.554469>.
- Anesi, Novita, Hamid K, Abdul. 2015. *Penggunaan Media Pembelajaran Online-Offline dan Komunikasi Interpersonal terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris*. Universitas Negeri Medan.
- Aziz Hussin, A. (2018). Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92-98. <https://doi.org/10.7575/aiac.ijels.v.6n.3p.92>.
- Bernard, R. M., Borokhovski, E., Schmid, R. F., Tamim, R. M., & Abrami, P.C. 2014. *A meta-analysis of blended learning and technology use in higher education: from the general to the applied*. *Journal of Computing in Higher Education*, 26(1), 87-122..
- Chaer, Abdul. 2010. *Kesantunan Berbahasa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Crews, J., & Parker, J. (2017). The Cambodian Experience: Exploring University Students' Perspectives for Online Learning. *Issues in Educational Research*, 27(4), 697-719.
- Denker, K. J. (2013). Student Response Systems and Facilitating the Large Lecture Basic Communication Course: Assessing Engagement and Learning. *Communication Teacher*, 27(1), 50-69. <https://doi.org/10.1080/17404622.2012.730622>.
- Enriquez, M. A. S. (2014). *Students' Perceptions on the Effectiveness of the Use of Edmodo as a Supplementary Tool for Learning*. *DLSU Research Congress*. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Falaq, Y. (2020). Pemanfaatan Blog sebagai Media Pembelajaran. *Bahtera: Jurnal Pendidikan Bahasa Sastra dan Budaya*, 7(2), 949-963.
- Gofur, A. 2018. *Using Google Classroom on Inquiry Based Learning to Improve Student's learning Participation*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 10(2), 1503-1509.
- Hitmat., Hermawan, Endang., Aldim., Irwandi. 2020. *Efektifitas Pembelajaran Daring selama Masa Pandemi Covid-19: Sebuah survey Online*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Husaini, M. (2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (Education). *Jurnal Mikrotik*, 2(1), 1-5.
- Korucu, A. T., & Alkan, A. (2011). *Differences between m-learning (mobile learning) and elearning, basic terminology and usage of m-learning in education*. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.029>.

- Kumar, V., & Nanda, P. (2018). *Social Media in Higher Education. International Journal of Information and Communication Technology Education*. <https://doi.org/10.4018/ijcte.2019010107>.
- Kusumaningsih, Dewi, dkk. 2013. *Terampil Berbahasa Indonesia*. Yogyakarta: Andi.
- Muslik, A 2019. *Google Classroom sebagai Alternatif Digitalisasi Pembelajaran Matematika di Era Revolusi Industri 4.0*. Andragogi: Jurnal Diklat Teknis Pendidikan dan Keagamaan, 7(2), 246-255.
- Mustofa, M. I., Chodzirin, M., Sayekti, L., & Fauzan, R. (2019). Formulasi Model Perkuliahan Daring sebagai Upaya Menekan Disparitas Kualitas Perguruan Tinggi. *Walisongo Journal of Information Technology*, 1(2), 151. <https://doi.org/10.21580/wjit.2019.1.2.4067>.
- Nabila Hilmy Zhafira, Yenny Ertika, C. (2020). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Perkuliahan Daring Sebagai Sarana Pembelajaran Selama Masa Karantina Covid-19*. Vol. 4 No., 37–45.
- Pilkington, O. A. (2018). Active Learning for an Online Composition Classroom : Blogging as an Enhancement of Online Curriculum. *Journal of Educational Technology Systems*, 47(2), 1–14. <https://doi.org/10.1177/0047239518788278>.
- Pitoyo, A. (2017). *Interferensi Bahasa Jawa Ke Dalam Bahasa Indonesia Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Dalam Perkuliahan Keprotokolan*. 3, 185–200.
- Rachmat, A., & Krisnadi, I. (n.d.). *Analisis Efektifitas Pembelajaran Daring ( Online ) Untuk Siswa Smk Negeri 8 Kota Tangerang Pada Saat Pandemi Covid 19*. 1–7.
- Ramlah, D. F. dan Hamzah Z. (2014). *Pengaruh Gaya Belajar dan Keaktifan Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika (Survey Pada SMP Negeri di Kecamatan Klari Kabupaten Karawang)*. *Jurnal Ilmiah Solusi*. (1). 3, 68-75. Diperoleh pada 2 Desember 2015, dari <http://digilib.unsika.ac.ad/sites/default/file/solusi/08>.
- Riaz, A. (2018). Effects of Online Education on Encoding and Decoding Process of Students and Teachers. *International Conference E-Learning*, 42–48. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/E0590288.pdf>.
- Rohmawati, A. 2015. *Efektifitas Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15-32.
- So, S. (2016). Mobile instant messaging support for teaching and learning in higher education. *Internet and Higher Education*. <http://doi.org/10.1016/Zj.iheduc.2016.06.001>.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Syarifudin, Albitar Septian. 2020. *Implementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan sebagai Dampak diterapkannya Social Distancing*. Universitas Trunojoyo Madura.