

Herianti



# CARA KREATIF

Membuat **Anekdote**

Menggunakan **GOOGLE CLASSROOM**



**CARA KREATIF**  
Membuat Anekdote  
Menggunakan **GOOGLE CLASSROOM**

Herianti



# **CARA KREATIF MEMBUAT ANEKDOT MENGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM**

Penulis:  
**Herianti**

Desain Cover:  
**Septian Maulana**

Sumber Ilustrasi:  
[www.freepik.com](http://www.freepik.com)

Tata Letak:  
**Handarini Rohana**

Editor:  
**Aas Masruroh**

ISBN:  
**978-623-459-699-1**

Cetakan Pertama:  
**September, 2023**

---

Hak Cipta Dilindungi Oleh Undang-Undang  
**by Penerbit Widina Media Utama**

---

Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini tanpa izin tertulis dari Penerbit.

## **PENERBIT:**

### **WIDINA MEDIA UTAMA**

Komplek Puri Melia Asri Blok C3 No. 17 Desa Bojong Emas  
Kec. Solokan Jeruk Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat

**Anggota IKAPI No. 360/JBA/2020**

Website: [www.penerbitwidina.com](http://www.penerbitwidina.com)

Instagram: @penerbitwidina

Telepon (022) 87355370

## Kata Pengantar

Rasa syukur yang teramat dalam kami ucapkan kepada Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunianya lah buku yang berjudul “Cara Kreatif Membuat Anekdote Menggunakan Google Classroom” telah selesai disusun dan berhasil diterbitkan.

Video adalah media audio visual yang berisi konten tertentu. Dewasa ini, konten berupa video lumrah digunakan dan menjadi bagian dari keseharian kita. Media video dapat digunakan untuk beragam keperluan, diantaranya termasuk untuk media pendidikan. Begitu praktisnya video sehingga penggunaannya dapat menyampaikan pengetahuan dan informasi dimanapun dan kapanpun tanpa terbatas oleh ruang dan waktu ketika diperlukan asalkan ada koneksi internet. Peran video untuk kepentingan pendidikan menjadi lebih terasa lagi di masa merebaknya Covid 19. Adapun *Google Classroom* adalah aplikasi pembelajaran yang menarik dan merupakan solusi dari pembelajaran *online*. Penggunaan aplikasi ini sebagai sarana pembelajaran sangat dibutuhkan. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengupload materi pembelajaran atau bahan ajar yang dibuat guru dalam bentuk video pembelajaran ataupun media bagi siswa untuk mengerjakan tugas sehingga mempermudah siswa dalam menuangkan ide atau hasil pemikirannya. Adapun anekdot merupakan salah satu materi pembelajaran di tingkat SMA/SMK. Dengan adanya aplikasi *Google Classroom* ini, para guru dapat memanfaatkannya sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran anekdot dengan cara kreatif dan menarik.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan turut andil dalam seluruh rangkaian proses penyusunan dan penerbitan buku ini, sehingga buku ini bisa hadir di hadapan para pembaca sekalian. Semoga buku ini dapat memberikan sumbangsih keilmuan dan memberikan tambahan wawasan bagi siapa saja yang memiliki minat terhadap dunia pendidikan dan literasi.

Samarinda, 2023

Penulis

# DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>v</b>
<b>BAB 1 PENTINGNYA MEMPELAJARI ANEKDOT DENGAN BANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK</b> .....	<b>1</b>
<b>BAB 2 SEPUTAR GOOGLE CLASSROOM DAN KETERAMPILAN MENULIS ANEKDOT</b> .....	<b>9</b>
A. Definisi Media .....	9
B. Definisi Aplikasi Google Classroom.....	10
C. Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas X SMK .....	11
D. Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Aplikasi Google Classroom.....	16
E. Langkah-Langkah Penggunaan Aplikasi Google Classroom.....	18
F. Langkah-Langkah Membuat Video Pembelajaran.....	19
G. Materi Pembelajaran Keterampilan Menulis Anekdote.....	19
<b>BAB 3 CARA KREATIF MENGAJARKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS ANEKDOT MENGGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM</b> .....	<b>23</b>
A. Langkah Persiapan .....	23
B. Penerapan Aplikasi Google Classroom Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Anekdote .....	25
C. Efektivitas Penerapan Aplikasi Google Classroom Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Anekdote di SMKN Samarinda.....	28
D. Kesulitan Yang Dihadapi Oleh Siswa dan Cara Guru Mengatasi Masalah Dalam Penerapan Google Classroom Untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Anekdote ...	33

E. Manfaat Video Pembelajaran dan Aplikasi	
Google Classroom dalam Pembelajaran Anekdote .....	43
<b>BAB 4 SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>47</b>
A. Simpulan .....	47
B. Saran .....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>51</b>



# **PENTINGNYA MEMPELAJARI ANEKDOT DENGAN BANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK**

---

Anekdote ialah cerita yang singkat yang menarik dan lucu. Anekdote merupakan suatu bentuk kritikan terhadap sesuatu. Anekdote bisa menjadi cara seseorang menunjukkan kepeduliannya terhadap masalah-masalah tertentu. Anekdote juga dapat menjadi sarana untuk mengingatkan orang lain atas perilaku yang tidak seharusnya dilakukan, dan bagaimana yang seharusnya dilakukan. Teks anekdot merupakan cerita singkat yang berisi tentang peristiwa konyol yang dilakukan oleh partisipan dalam teks anekdot. Kekonyolan tersebut merupakan suatu bentuk kritik yang dapat menjadi sarana bagi partisipan untuk menyampaikan pesan moral



## **SEPUTAR GOOGLE CLASSROOM DAN KETERAMPILAN MENULIS ANEKDOT**

---

### **A. DEFINISI MEDIA**

Media secara umum adalah suatu sarana untuk memperoleh informasi atau pesan dan sebagai perantara yang digunakan untuk berkomunikasi. Menurut (Fitria, 2017:136) media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan supaya membangkitkan semangat, kemauan, dan perhatian siswa, sehingga mampu memotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Media dapat berupa video, gambar, buku teks, televisi, google form, google classroom, google meet, edmodo, edpuzzle, schoology, moodle, sakai, latitude learning, sevima delink, quipper. Media menurut Helen Katz terdiri dari media elektronik dan media cetak. Media elektronik berupa radio, TV, film, rekaman suara, dan internet sedangkan media cetak terdiri dari majalah,



# **CARA KREATIF MENGAJARKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS ANEKDOT MENGUNAKAN GOOGLE CLASSROOM**

---

## **A. LANGKAH PERSIAPAN**

Model pembelajaran ini, terlebih dahulu guru mendesain bahan ajar untuk dibuat powerpoint. Adapun desain bahan ajar tersebut adalah guru mengarahkan siswa untuk tidak menyalin karya orang lain untuk menulis anekdot. Selain itu, guru juga menyampaikan pengertian, struktur, dan kaidah kebahasaan serta contoh teks anekdot. Dalam hal menginspirasi siswa untuk menulis, maka contoh teks anekdot yang disajikan dalam powerpoint tersebut adalah karya guru itu sendiri dan bahan ajar yang digunakan adalah berbasis kontekstual. Hal ini dilakukan agar siswa lebih memahami



## **SIMPULAN DAN SARAN**

---

### **A. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisa pengembangan dan respon siswa dalam penerapan media video pembelajaran berbasis aplikasi Google Classroom untuk pembelajaran menulis kreatif dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran keterampilan menulis teks anekdot SMKN Samarinda adalah guru terlebih dahulu mendesain bahan ajar untuk dibuat powerpoint. Desain bahan ajar meliputi guru mengarahkan siswa untuk tidak menyalin karya orang lain, menyampaikan pengertian, struktur, dan kaidah kebahasaan serta contoh teks anekdot berbasis kontekstual yang merupakan karya guru.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adijaya, N. (2018). Persepsi Mahasiswa dalam Pembelajaran Online\*\* Pengembangan teori dari penelitian berjudul “persepsi mahasiswa terhadap materi ajar pada pembelajaran online” yang telah dipublikasi di Jurnal Eduscience Vol. 3/1. Wanastra: Jurnal Bahasa dan Sastra, 10(2), 105-110/ diakses tanggal 07 Maret 2021
- Apriati, L., Mulawarman, W. G., & Ilyas, M. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif pada Pelajaran Tematik dengan Tema “Indahnya Kebersamaan” untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya, 4(1), 13–22. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v4i1.73/> Diakses tanggal 06 Juli 2022
- Ario, M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran Materi Integral Pada Pembelajaran Flipped Classroom. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 8(1), 20–31. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1709/> diakses tanggal 24 Februari 2023
- Anonim. 2022. <https://pijarsekolah.id/cara-membuat-video-pembelajaran-lengkap-dan-tidak-membosankan/> Diakses tanggal 01 Juni 2022
- Anonim. 2021. <https://www.tribunnews.com/techno/2020/07/15/apa-itu-google-classroom-berikut-cara-gunakan-aplikasi-gratis-untuk-membuat-kelas-online>. diakses tanggal 07 Maret 2021

- Anonim. 2023. <https://ujione.id/7-rekomendasi-aplikasi-e-learning-terbaik/diakses> tanggal 06 Januari 2023
- Brahma, I. A. (2020). Penggunaan Zoom Sebagai Pembelajaran Berbasis Online Dalam Mata Kuliah Sosiologi dan Antropologi Pada Mahasiswa PPKN di STKIP Kusumanegara Jakarta. Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 6(2), 97. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.2.97-102.2020/> Diakses 07 Maret 2021
- Busyaeri, A., Udin, T., & Zaenudin, A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel Ipa Di Min Kroya Cirebon. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 3(1), 116–137. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v3i1.584/> diakses tanggal 24 Februari 2023
- Daniar, M. A., Soe, R., & Hefni, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Game dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas XI Development of Game Application-Based Learning Media in Indonesian Learning A . Pendahuluan Era globalisasi masa kini ditandai dengan penggunaan. Diglosia, 5, 71–82/ Diakses tanggal 06 Juli 2022
- El Fauziah, U. N., Suryani, L., & Syahrizal, T. (2019). Penerapan Google Classroom Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Kepada Guru-Guru Bahasa Inggris Smp Di Subang. Abdimas Siliwangi, 2(2), 183. <https://doi.org/10.22460/as.v2i2p183-191.3281/>Diakses tanggal 4 April 2021
- Husein Batubara, H., & Noor Ariani, D. (2019). MODEL PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ADAPTIF DI

- SEKOLAH DASAR Hamdan. Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, 5(1), 33–46. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/Diakses> tanggal 19 Januari 2023
- Ilsa, A., F., F., & Harun, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Powerdirector 18 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 288–300. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.643/> diakses tanggal 24 Februari 2023
- Irawan, Y., Susanti, N., & Triyanto, W. A. (2015). Analisa dan Perancangan Sistem Pembelajaran Online (E-learning) pada SMK Mambaul Falah Kudus. *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 6(2), 345. <https://doi.org/10.24176/simet.v6i2.471/diakses> tanggal 07 Maret 2021
- Ivan Ashif Ardhana. (2021). Penggunaan Aplikasi Google Classroom untuk Meningkatkan Persepsi Pembelajaran Digital Mahasiswa. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 10(2), 88–93. <https://doi.org/10.21009/jrpk.102.04/diakses> tanggal 04 April 2021
- Kaviza, M. (2020). Kesiapan Murid Terhadap Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Platform Pembelajaran Sejarah. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*, 5(4), 108–115. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v5i4.397/> diakses 4 April 2021
- Kemendikbud. 2017. Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.cet. 4. Ed. Revisi.

- Kristiawan, M., Aminudin, N., & Rizki, F. (2021). Optimalisasi Pembelajaran Daring Berbasis Aplikasi Online bagi Calon Guru Pendidikan Anak Usia Dini. 5(2), 1905–1914. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.942/Diakses> tanggal 27 Oktober 2021
- Kurniawan, B., Purnomo, A., & . I. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Classroom Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran Online Bagi Guru Mata pelajaran IPS MTs Di Kota Malang. *International Journal of Community Service Learning*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/ijcsl.v4i1.22236/> Diakses tanggal 10 April 2021
- Kusno, A. (2021). Fairclough model critical discussion analysis as an alternative approach to legal case analysis of defamation (Forensic language studies). *Jurnal Forensik Kebahasaan*, 1(2), 134–161/Diakses tanggal 28 Desember 2022
- Marlina, M., Junedi, B., Nasrullah, A., & Mustika, H. (2021). Optimalisasi Penggunaan Google Classroom Pada Pembelajaran Matematika Di Masa Pandemi Covid 19. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(3), 836–846/ Diakses tanggal 19 Maret 2022
- Miles dan Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Mubarok, I. W., & Kartika, P. C. (2019). Efektifitas Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Android Nemo Bahasa Indonesia Untuk Mahasiswa Bipa Tingkat Pemula Program Darmasiswa Universitas Muhammadiyah Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 4(1), 19–24.



KEMANDIRIAN BELAJAR DAMPAK FLIPPED CLASSROOM BERBANTUAN. 5(November), 94–106/diakses tanggal 24 Februari 2023

- Sari, R., Hudiyono, Y., & Soe'oad, R. (2017). Pengembangan media blog dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA. *Ilmu Budaya*, 1, 317–330/diakses tanggal 16 November 2021
- Sdn, D., Sdn, L., & Instruction, D. (2019). No Title. 2(4)./ diakses tanggal 24 Februari 2023
- Sendi, O. A. M., & Susanti, E. (2021). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Google Classroom dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PAI Mahasiswa IAIN Curup pada Masa Pandemi Covid-19. *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2),165. <https://doi.org/10.29240/belajea.v6i2.3097/> Diakses tanggal 21 Agustus 2022
- Songkram, N., Songkram, N., Chootongchai, S., & Samanakup, T. (2021). Developing Students' Learning and Innovation Skills Using the Virtual Smart Classroom. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(4), 34–51. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i04.15221/> Diakses November 2021
- Soni, Hafid, A., Hayami, R., Fatma, Y., Wenando, F. A., Amien, J. Al, Fuad, E., Unik, M., Mukhtar, H., & Hasanuddin. (2018a). Optimalisasi Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di SMK Negeri 1 Bangkinang *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, 2(1), 1–4. <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article/view/361/> Diakses tanggal 09 Desember 2021

- Soni, S., Hafid, A., Hayami, R., Fatma, Y., Wenando, F. A., Amien, J. Al, Fuad, E., Unik, M., Mukhtar, H., & Hasanuddin, H. (2018b). Optimalisasi Penggunaan Google Classroom, E-Learning & Blended Learning sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru dan Siswa di SMK Negeri 1 Bangkinang. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 2(1). <https://doi.org/10.37859/jpumri.v2i1.361> / Diakses tanggal 09 Desember 2021
- Sukardi, S., & Rozi, F. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ONLINE DILENGKAPI DENGAN TUTORIAL TERHADAP HASIL BELAJAR. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 4(2), 97. <https://doi.org/10.29100/jipi.v4i2.1066/> Diakses tanggal 03/02/2023
- Syarifudin, A. S. (2020). Impelementasi Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Sebagai Dampak Diterapkannya Social Distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31–34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072/> Diakses tanggal 08 Maret 2021
- Tarida, L. (2020). Pemanfaatan Google Classroom dan Video Pembelajaran berbasis Problem Solving sebagai Solusi Kegiatan Belajar Mengajar di Era Pandemi Covid-19. 5(1)/ diakses tanggal 24 Februari 2023
- Widhianto, A. (2021). Media Pembelajaran. [https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/424/8/ANDRIAN\\_WIDHIANTO\\_BAB\\_2\\_PGSD2021.pdf/](https://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/424/8/ANDRIAN_WIDHIANTO_BAB_2_PGSD2021.pdf) diakses tanggal 06 Januari 2023

Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.816/> diakses tanggal 24 Februari 2023

## PROFIL PENULIS

**Herianti**, lahir di kabupaten Bone, Sulawesi Selatan pada tanggal 20 Juni 1987. Penulis menyelesaikan Pendidikan sarjana di Universitas Negeri Makassar (UNM), Fakultas Bahasa dan Sastra, jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia pada tahun 2010. Pendidikan magister dilanjutkan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Mulawaraman, Samarinda, Kalimantan Timur dengan program studi S2 Pendidikan Bahasa Indonesia dan lulus pada tahun 2023. Sejak tahun 2011, penulis mengajar bidang studi Bahasa Indonesia dan sekarang mengabdikan sebagai pengajar di SMKN 19 Samarinda, Kalimantan Timur. Beberapa karyanya yang terbit yaitu prosiding dan jurnal nasional yang telah terakreditasi Sinta 3 dalam bidang pendidikan dan pengajaran. Salah satu artikel penulis yang terbit adalah “Analisis Kesantunan Berbahasa Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi berdasarkan Kajian Pragmatik pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas”. Artikel tersebut dipublikasikan melalui seminar nasional yang diselenggarakan oleh Universitas Sebelas Maret Surakarta (UNS) pada 27 Juli 2022. Selain itu, penulis juga pernah berkontribusi dalam antologi puisi yang ber ISBN yang telah terbit pada tahun 2020. Email: heryanti.k06@gmail.com

# CARA KREATIF

## Membuat Anekdote

### Menggunakan GOOGLE CLASSROOM

Anekdote ialah cerita yang singkat yang menarik dan lucu. Anekdote merupakan suatu bentuk kritikan terhadap sesuatu. Anekdote bisa menjadi cara seseorang menunjukkan kepeduliannya terhadap masalah-masalah tertentu. Anekdote juga dapat menjadi sarana untuk mengingatkan orang lain atas perilaku yang tidak seharusnya dilakukan, dan bagaimana yang seharusnya dilakukan. Teks anekdot merupakan cerita singkat yang berisi tentang peristiwa konyol yang dilakukan oleh partisipan dalam teks anekdot. Kekonyolan tersebut merupakan suatu bentuk kritik yang dapat menjadi sarana bagi partisipan untuk menyampaikan pesan moral yang bermakna. Cerita yang menarik dan makna yang mendalam yang terkandung dalam sebuah anekdot menjadikan anekdot penting untuk dipelajari. Akan tetapi “sifat” menarik dalam anekdot tidak serta merta menjadikan anekdot materi yang menarik untuk dipelajari. Ada beberapa faktor yang menjadikan anekdot menjadi materi yang “kurang menarik”. Diantaranya faktor kecakapan guru Bahasa Indonesia yang mengajarkannya, dan faktor lainnya adalah minimnya cara atau media pembelajaran digunakan.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka pengajar perlu merancang video pembelajaran dengan membuat bahan ajar berbasis kontekstual untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran teks anekdot yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring dan luring. Memberikan pemahaman kepada para pengajar mengenai penerapan Google Classroom dapat membuat pembelajaran lebih efektif. Media pembelajaran yang dapat menjadikan pengajar mudah dalam membuat dan membagikan tugas kepada semua siswa meskipun jarak jauh tanpa menggunakan kertas sehingga, siswa dapat menyimak dan membaca materi dari aplikasi tersebut. Dapat juga diketahui bahwa memanfaatkan teknologi informasi menggunakan Google Classroom mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan bagi para pengajar.

