



Penggunaan Aplikasi *Plagiarism Checker* dalam Pembelajaran Menulis Daring

Ponikem

SMP Negeri 1 Wonosari Gunungkidul

kinop_smart@yahoo.com

Abstrak: Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) yang meluas hampir di seluruh dunia mengharuskan diterbitkannya regulasi yang mengatur pelaksanaan penyelenggaraan pendidikan dalam rangka menyelamatkan bangsa dari bahaya pandemi Covid-19. Hasil kerja peserta didik perlu diverifikasi, salah satunya dengan pengecekan plagiariasi. Sebagai sebuah *best practice*, pengecekan plagiasi terhadap produk menulis ini dapat terlaksana dengan lebih mudah pada saat pembelajaran daring. Pembelajaran menulis teks prosedur dengan tema “How to Use Masks” pada Kelas IX semester 2 tahun pelajaran 2019/2020 berhasil memberikan pengalaman terbaik terkait pengecekan plagiasi. Materi pembelajaran berupa dua video yang berfungsi sebagai input yang menjadi bahan inspirasi dalam menyusun teks baru. Produk pembelajaran menulis berupa teks dinilai berdasarkan rubrik tertentu. Salah satu aspek dalam rubrik tersebut adalah angka persentase keunikan produk yang menggambarkan tingkat keaslian produk belajar yang pengecekannya dilakukan dengan aplikasi *Plagiarism Checker* yang diakses secara *online*. Produk pembelajaran diberi skor untuk tujuan penilaian dan sekaligus diukur tingkat plagiasinya. Hasil pengukuran menunjukkan tingkat ketuntasan 96% dengan rerata skor 86, nilai terendah 65, nilai tertinggi 97. Hasil pengecekan angka persentase keunikan produk yakni 100% unik sebanyak 53%, 1 s.d 99% unik sebanyak 36%, 0% unik sebanyak 2%, dan sebanyak 9% tidak terdeteksi. Hasil pengecekan plagiasi ini memberikan pengalaman baik bagi peserta didik maupun pendidik untuk mengedepankan aspek keaslian atau orisinalitas karya. Poin inovasi *best practice* ini terletak pada dicantumkannya aspek keunikan karya dalam penilaian produk menulis.

Kata kunci: pengecekan plagiasi, produk pembelajaran menulis, pembelajaran daring

The Use of Plagiarism Ckecker Application in Online Writing Learning

Abstract: The spread of *Corona Virus Disease* (Covid-19) which is widespread in almost all over the world requires the issuance of regulations governing the implementation of education in order to save the nation from the dangers of the Covid-19 pandemic. Students' learning products need to be verified, one of which is plagiarism check. As a best practice, checking plagiarism on writing products can be done more easily during online learning. Learning to write procedural texts with the theme "How to Use Masks" in Class IX in semester 2 of the 2019/2020 school year succeeded in providing the best experience related to checking plagiarism. The learning material is in the form of two videos, which serve as input and serve as inspiration for composing new texts. Writing learning products in the form of text are assessed based on a certain rubric. One of the aspects in this rubric is the percentage number of product uniqueness which describes the level of authenticity of learning products that are checked using the *Plagiarism Checker* application which is accessed online. Learning products are scored for assessment purposes and at the same time the level of plagiarism is measured. The measurement results show a mastery level of 96% with an average score of 86, the lowest score of 65, the highest score of 97. The results of checking the percentage of product uniqueness are 100% unique as much as 53%, 1 to 99% unique as much as 36%, 0% unique as much as 2%, and 9% were undetectable. The results of this plagiarism check provide experiences for both students and educators to prioritize aspects of the authenticity or originality of the work. The best practice innovation points lie in the inclusion of the uniqueness of the work in the assessment of writing products.

Keywords: plagiarism check, writing learning products, online learning

1. Pendahuluan

Menulis sebagai salah satu keterampilan produktif dikembangkan dalam pembelajaran bahasa. Secara alamiah, seseorang belajar bahasa melalui mendengar/menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Menulis merupakan keterampilan yang pemerolehannya mempersyaratkan tiga keterampilan lainnya.

Dalam pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas IX, indikator ketercapaian kompetensi menulis dirumuskan dalam sejumlah kompetensi dasar (KD). Salah satu KD yang terkait dengan keterampilan menulis adalah KD 4.4 yang berbunyi "Menangkap makna secara kontekstual terkait fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks prosedur lisan dan tulis, sangat pendek dan sederhana, dalam bentuk resep dan manual". Kegiatan menangkap makna dalam hal ini dapat berupa menyimak teks, membaca teks dan menonton video. Setelah melakukan kegiatan tersebut peserta didik mengungkapkan kembali apa yang disimak, dibaca dan ditonton dengan kata-katanya sendiri. Ungkapan "dengan kata-katanya sendiri" mengandung makna bahwa peserta didik dituntut untuk menghasilkan teks yang bersifat asli, tidak mencontek, tidak *copy-paste* dari sumber lain.

Pembelajaran menghasilkan teks menuntut adanya orisinalitas, meminimalkan apa yang disebut plagiasi. Dalam praktik yang sudah penulis alami selama ini, mengecek plagiasi merupakan kegiatan yang sulit untuk dilakukan ketika pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka konvensional dimana peserta didik menghasilkan teks dalam bentuk tulisan tangan di lembaran kertas.

Penyebaran *Corona Virus Disease* yang selanjutnya disebut Covid-19 di Indonesia mulai Maret 2020 mengharuskan pembelajaran dilakukan secara daring untuk mencegah penularan virus tersebut. Sejumlah regulasi disusun oleh pihak yang berwenang untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Salah satunya adalah Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19). Surat Edaran tersebut memuat beberapa poin penting, yakni bahwa pembelajaran dilakukan secara daring/jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna, pembelajaran difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19, aktivitas pembelajaran dapat bervariasi dan bukti atau produk aktivitas pembelajaran diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan

berguna bagi guru, tanpa diharuskan memberi skor/nilai kuantitatif.

Dalam pembelajaran menulis daring, kejujuran peserta didik masih dipertanyakan terutama terkait dengan keaslian produk menulis. Untuk mengatasi hal tersebut, sebuah aplikasi pengecekan plagiasi diperlukan. Pembelajaran daring memungkinkan penulis melakukan pengecekan plagiasi terhadap produk pembelajaran menulis daring secara lebih praktis. Pengecekan plagiasi ini dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi berupa *plagiarism checker* yang dapat diakses langsung secara daring.

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dirumuskan sebagai berikut, "bagaimana mengecek tingkat plagiasi produk pembelajaran berupa tulisan secara daring menggunakan aplikasi *plagiarism checker*?" Berdasarkan rumusan masalah di atas, makalah ini bertujuan mendeskripsikan praktik pembelajaran daring untuk mengecek tingkat plagiasi produk pembelajaran berupa tulisan secara daring menggunakan aplikasi *plagiarism checker*.

Dengan dilakukannya *best practice* ini, peserta didik memperoleh pengalaman nyata seberapa tingkat plagiasi produk pembelajarannya. Pengalaman tersebut diharapkan memiliki imbas pada karakter peserta didik untuk cinta kepada orisinalitas karya, menghindari tindakan yang tidak dibenarkan dalam dunia akademik terkait plagiasi.

Manfaat bagi pendidik antara lain memperoleh pengalaman nyata tentang cara mengecek plagiasi secara praktis dan mudah. Dengan pengalaman tersebut diharapkan pendidik melibatkan aspek orisinalitas karya dalam penilaian produk pembelajaran berupa teks. Dengan demikian karakter akademik terkait plagiasi dapat ditanamkan sejak dini kepada peserta didik.

Sedangkan manfaat bagi sekolah, pembelajaran daring memfasilitasi pendidik untuk dapat melakukan inovasi praktis yang bermanfaat bagi penanaman karakter akademik peserta didik. Sudah saatnya sekolah merancang pembelajarannya tidak hanya moda konvensional tatap muka (luring) tetapi juga moda virtual (daring). Dengan demikian pendidik dapat dengan mudah berganti moda pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Untuk mencapai tujuan di atas, berikut ini adalah alternatif kegiatan yang dilakukan meliputi: 1) menyusun rencana pembelajaran; yang terdiri dari menentukan KD, merumuskan indikator pencapaian kompetensi, merumuskan tujuan pembelajaran, menentukan materi dan

metode pembelajaran, menyusun langkah-langkah pembelajaran, dan menyusun instrumen evaluasi pembelajaran; 2) melaksanakan pembelajaran; yang meliputi mem-*posting* materi pembelajaran lengkap dengan instruksi dan tagihan yang dipersyaratkan di *Google Classroom*, menyampaikan alokasi waktu yang diperlukan untuk menghasilkan produk atau tenggat (*deadline*) pengumpulan produk; 3) mengevaluasi pembelajaran; yang meliputi mengecek produk pembelajaran yang berhasil di-*submit* sebelum tenggat, mengecek orisinalitas produk belajar peserta didik dengan *plagiarism checker* secara daring, memberi komentar, memberi skor, dan mem-*posting* komentar sebagai *feed-back* bagi peserta didik untuk memperbaiki produk belajarnya. Kegiatan evaluasi dilanjutkan dengan mengembalikan skor kepada peserta didik. Setelah itu pendidik menganalisis hasil evaluasi pembelajaran untuk mengukur ketercapaian indikator dan untuk memperbaiki pembelajaran berikutnya.

2. Tinjauan Pustaka Pembelajaran Menulis

Kegiatan menulis sering dikaitkan dengan membaca. Kegiatan membaca dan menulis merupakan kegiatan berliterasi. Literasi didefinisikan oleh Harmer (2004:3) sebagai kemampuan membaca dan menulis. Kedua kemampuan ini telah menjadi keterampilan yang diperlukan semua orang sejak dua ratus tahun terakhir. Selain literasi, numerasi juga merupakan satu hal lain yang diperlukan untuk mengelola masyarakat secara efisien serta untuk pemenuhan dan peningkatan individu.

Menulis, sebagai salah satu dari empat keterampilan berbahasa selalu merupakan bagian penting dalam kurikulum pembelajaran Bahasa Inggris. Menurut Harmer (2004:31), pembelajaran menulis memiliki beberapa tujuan mulai dari sekedar *backup* pembelajaran *grammar* sampai pada pembelajaran yang memiliki kedudukan tersendiri di mana menguasai keterampilan menulis menjadi tujuan pokok pembelajaran.

Kegiatan menulis menurut Harmer (2004:4) melibatkan tiga hal, yakni *process*, *content*, dan *medium*. *Process* merupakan tahapan yang dilalui oleh pembelajar untuk menghasilkan sesuatu dalam bentuk akhir. *Process* tersebut dapat dipengaruhi oleh *content* yang merupakan jenis tulisan seperti *lists*, *letters*, *essays*, *reports*, atau *novels*. Adapun *medium* terkait dengan apakah tulisan itu dituangkan berbasis kertas-pena, *computer word files*, atau *live chat*. Proses menulis

melibatkan empat tahapan, yakni *planning*, *drafting*, *editing* dan *final draft*.

Karakteristik Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring atau sering disebut pembelajaran *online*, kelas maya atau *virtual classroom* merupakan bentuk kemajuan teknologi pembelajaran yang mampu mengubah pembelajaran tatap muka langsung menjadi pembelajaran non tatap muka berbasis internet. Kemajuan ini merupakan salah satu ciri dari "VUCA world" yang menurut Biech (2015:xi) adalah singkatan dari *volatile*, *uncertain*, *complex*, *ambiguous*. Istilah ini menggambarkan kondisi dunia yang semakin tidak stabil dan cepat berubah. Kedaruratan penyebaran Covid-19 merupakan situasi yang tidak diprediksi sebelumnya. Situasi ini mengharuskan adanya kebijakan Belajar Dari Rumah (BDR) yang sesungguhnya merupakan salah satu bentuk implementasi pembelajaran daring.

Ketika pendidik mulai menggunakan pembelajaran daring, Pallof & Pratt (2007: 6-7) berpendapat bahwa pendidik tersebut mengalami masalah-masalah baru yang bersifat fisik, emosi dan psikologi. Masalah-masalah tersebut antara lain terkait dengan perkembangan keberadaan sosial baru yang bersifat maya, yang berbeda dengan keberadaan sosial nyata. Pembelajaran daring telah menimbulkan permasalahan ke dalam dunia akademik sehingga pendidik dan institusinya harus menjadi lebih fleksibel dan harus terus belajar untuk menyesuaikan diri dengan dunia maya yang tidak kasat mata, tidak bisa didengar, dan tidak bisa disentuh.

Dari sudut pandang peserta didik, berikut ini merupakan karakteristik peserta didik yang berpeluang berhasil dalam pembelajaran daring sebagaimana diungkapkan oleh Pallof & Pratt (2007:8), yakni mereka yang 1) *open-minded* untuk berbagi hal-hal terkait kehidupan, pekerjaan, dan pengalaman belajar sebagai bagian dari proses pembelajaran; 2) mampu berkomunikasi lewat tulisan; 3) peserta didik yang *self-motivated* dan *self-disciplined*; 3) bersedia angkat bicara ketika menghadapi masalah; 4) bersedia meluangkan waktu yang memadai untuk belajar daring; 5) bersedia menerima pemikiran kritis dan pengambilan keputusan sebagai bagian dari proses belajar; 6) memiliki akses memadai dengan komputer dan internet; 7) mampu mengemas berbagai ide sebelum merespon; dan 8) menemukan bahwa pembelajaran berkualitas tidak harus diperoleh melalui tatap muka di dalam kelas konvensional.

Kesenjangan antara pendidik dan peserta didik dalam hal keterampilan menggunakan perangkat teknologi seperti komputer atau telepon pintar merupakan permasalahan nyata dalam implementasi pembelajaran daring. Menurut Pallof & Pratt (2007: 15), anak *zaman now* lebih akrab dalam berinteraksi dengan berbagai bentuk perangkat untuk memperoleh informasi terkait pembelajaran maupun hiburan. Sebaliknya, pendidik yang sebagian besar sudah berumur, merupakan pengguna baru perangkat teknologi. Karena tuntutan tugas terkait pembelajaran daring, pendidik harus berusaha untuk *melek* teknologi agar dapat memenuhi perubahan tuntutan peserta didik dengan diberlakukannya pembelajaran daring.

Pembelajaran daring akhirnya akan membentuk komunitas pembelajar maya. Komunitas ini menuntut hal yang berbeda dengan komunitas belajar konvensional. Pallof & Pratt (2007:15) mengungkapkan bahwa pembelajar yang *introvert* cenderung menghadapi lebih sedikit kesulitan dalam pembelajaran daring dibanding mereka yang *extrovert*. Kaum *extrovert* lebih memerlukan tatap muka langsung dan mengungkapkan ide-idenya secara verbal. Sementara, kaum *introvert* lebih mampu mengolah informasi secara internal sebelum mengutarakan responsnya.

Plagiasi dalam Produk Pembelajaran Menulis

Plagiasi atau *plagiarism* menurut Gipp (2014: 9) adalah menggunakan kata-kata atau ide-ide orang lain dan menyebarkan sebagai kata-kata atau ide sendiri. Plagiasi akademik menurut Fishman (2009) dalam (Gipp, 2014) adalah menggunakan ide, konsep, kata-kata, atau struktur orang lain tanpa mencantumkan sumber yang sebenarnya. Menurut Gipp (2014: 11) ada 2 (dua) jenis plagiasi akademik, yakni *literal* dan *disguised* plagiarism. *Literal plagiarism* merupakan tindakan meng-*copy* teks secara terang-terangan tanpa ditutup-tutupi, contohnya *copy-paste*. *Disguised plagiarism* sebaliknya, merupakan tindakan untuk menyamarkan teks yang di-*copy*. Contoh praktik *disguised plagiarism* antara lain *paraphrasing*, *technical disguise*, *translated plagiarism*, *structural and idea plagiarism*, dan *self-plagiarism*. Semua jenis tindakan plagiasi merupakan tindakan yang tidak dibenarkan dalam komunitas akademik.

Aplikasi Plagiarism Checker

Plagiarism checker merupakan salah satu dari sekian banyak macam aplikasi gratis yang

dapat diakses dan digunakan dengan mudah. Salah satu sisi positif dari pembelajaran daring adalah pendidik dapat dengan mudah dan praktis mengecek keaslian produk pembelajaran menulis peserta didik. Penanaman karakter berupa kejujuran akademik perlu ditanamkan sejak dini. Pembelajaran daring ini memberi kesempatan penulis untuk melakukan pengecekan keaslian produk pembelajaran menulis menggunakan aplikasi ini. Hasil pengecekan berupa persentase keunikan produk. Apabila produk tersebut asli atau orisinal, angka persentasenya 100%.

3. Pembahasan Inovasi yang Dilakukan

Produk pembelajaran menulis pada kelas tatap muka konvensional biasanya dinilai berdasarkan beberapa kriteria, antara lain ejaan dan tanda baca, struktur teks, organisasi ide, dan *lay out* atau tulisan tangan. Pendidik menghadapi sejumlah kesulitan apabila harus mengecek keaslian produk pembelajaran menulis peserta didik secara manual. Kesulitan tersebut berkaitan dengan ketersediaan waktu dan objektivitas. Pembelajaran daring merupakan solusi atau kesempatan bagi pendidik untuk dengan mudah melakukan penilaian terhadap keaslian produk pembelajaran menulis peserta didik. Penggunaan aplikasi *plagiarism checker* merupakan inovasi praktis yang dapat dilakukan oleh setiap pendidik selama pendidik tersebut mengimplementasikan pembelajaran daring.

Desain Pembelajaran

Pemberlakuan masa darurat penyebaran Covid-19 mengharuskan Kemendikbud menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan selama masa darurat. Salah satu poin yang diatur dalam Surat Edaran ini terkait dengan pelaksanaan pembelajaran daring dengan istilah Belajar Dari Rumah (BDR). Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Gunungkidul menindaklanjuti Surat Edaran ini dengan menerbitkan Surat Edaran Nomor 421/2019/MP-1. SMP Negeri 1 Wonosari menindaklanjutinya dengan mempersiapkan pelaksanaan pembelajaran daring.

Langkah-langkah yang dilakukan meliputi: 1) sekolah memastikan kesiapan peserta didik terkait kepemilikan perangkat telepon pintar atau komputer; 2) Tim Perancang Pembelajaran Daring membuat kelas maya sejumlah 21 (duapuluh satu) rombel dengan menggunakan *Google Classroom*; 3) mengundang pendidik untuk bergabung di kelas-kelas maya sesuai kelas yang diampu; 4) memberi pengarahan peserta

didik untuk mengunduh aplikasi *Google Classroom*, bergabung ke kelas maya masing-masing, dan mengenali fitur-fitur *Google Classroom*; 5) mengadakan workshop pembuatan materi dan instrumen penilaian pembelajaran daring antara lain membuat soal online dengan *google form*; 6) memberikan ruang bagi pendidik untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran daring.

Tahapan Operasional Pelaksanaan

Penulis adalah guru mata pelajaran Bahasa Inggris yang mengampu kelas IX. Salah satu kegiatan pembelajaran daring adalah menyusun teks prosedur berdasarkan 2 video yang berisi cara mengenakan masker yang berhubungan dengan situasi penyebaran Covid-19. Tabel 1 berikut adalah uraian dari tahapan operasional pelaksanaan pembelajarannya.

Tabel 1. Tahapan Operasional Pelaksanaan Pembelajaran

Tahapan	Kegiatan
Perencanaan	1. Merumuskan indikator pencapaian kompetensi 2. Merumuskan tujuan 3. Menyusun materi 4. Menyusun scenario pembelajaran 5. Menyusun instrumen evaluasi
Pelaksanaan	1. Mem-posting materi pembelajaran daring lengkap dengan judul, petunjuk mengerjakan, rombel tujuan, tenggat, topik, materi yang berupa link video yang akan menjadi sumber ide dalam menulis teks prosedur, dan menugaskan dengan cara meng-klik “Tugaskan” 2. Memantau kemajuan peserta didik dalam mengirim produk pembelajarannya. 3. Mengecek produk belajar sesuai rubrik yang disepakati. 4. Memberi <i>feedback</i> untuk perbaikan produk. 5. Menilai produk pembelajaran menulis.
Evaluasi	1. Melihat lebih detail untuk mengetahui tingkat (persentase) keaslian produk pembelajaran menulis peserta didik, memberi <i>feedback</i> , dan menilai. 2. Menentukan peta (<i>mapping</i>) keaslian produk pembelajaran sebagai pertimbangan dalam merancang pembelajaran berikutnya.

Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pembelajaran daring dengan topik “menulis teks prosedur berdasarkan video” ini dilaksanakan pada kurun waktu minggu terakhir Maret 2020 sampai dengan 8 April 2020. Berikut ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang

mencakup perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, disusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan unsur-unsur pokok tercantum pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Kegiatan Tahap Perencanaan

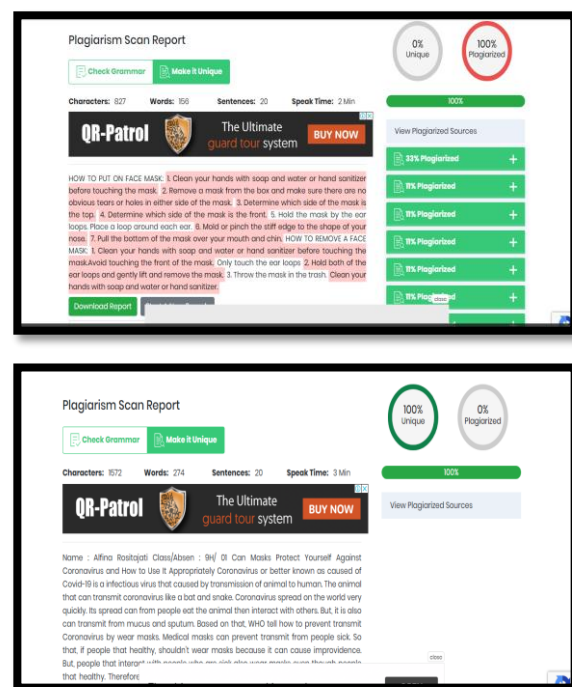
Kegiatan	Bukti/Hasil
Merumuskan indikator pencapaian kompetensi	Menghasilkan teks prosedur tulis berdasarkan 2 video yang diberikan
Merumuskan tujuan	Menyusun sebuah teks prosedur tulis dengan ejaan dan tanda baca, struktur teks yang tepat dengan tingkat keunikan 100% berdasarkan hasil pengecekan <i>online</i> dengan aplikasi <i>plagiarism checker</i> .
Menyusun materi	Materi diambil dari link berikut: 1. https://www.youtube.com/watch?v=Ded_AxFfJoQ 2. https://www.youtube.com/watch?v=M4olt47pr_o
Menyusun skenario pembelajaran	Langkah-langkah pembelajaran 1. Mem-posting materi pembelajaran daring lengkap dengan judul, petunjuk mengerjakan, rombel tujuan, tenggat, topik, materi yang berupa link video yang akan menjadi sumber ide dalam menulis teks prosedur, dan menugaskan dengan cara meng-klik “Tugaskan” 2. Memantau kemajuan peserta didik dalam mengirim produk pembelajarannya. 3. Mengecek produk belajar sesuai rubrik yang disepakati. 4. Memberi <i>feedback</i> untuk perbaikan produk. 5. Menilai produk pembelajaran menulis.
Menyusun instrumen evaluasi	Perintah kerja: Follow these two video links. Create a simple procedure text based on the video. Make sure you make your own text. I can use plagiarism detector to check the originality of your writing.

Rubrik:

Deskripsi Produk	Rentang Skor
Ejaan, tanda baca, struktur teks benar dan tingkat keunikan >95%	96-100
Sebagian besar ejaan, tanda baca, struktur teks benar dan tingkat keunikan 91-95%	91-95
Sekitar setengah teks ejaan, tanda baca, struktur teks benar dan tingkat keunikan 91-95%	86-90
Sekitar setengah teks ejaan, tanda baca, struktur teks benar dan tingkat keunikan <91%	81-85
Ejaan, tanda baca, struktur teks tidak berpola dan tingkat keunikan <91%	76-80

Sebagai sebuah *best practice* di masa khusus pandemic Covid-19, hasil kegiatan berupa proses pembelajaran daring perlu dideskripsikan secara jelas. Pada tahap pelaksanaan kegiatan, penulis melakukan kegiatan sesuai scenario sebagai berikut: 1) mengawali pembelajaran *online*, materi pembelajaran lengkap dengan judul, petunjuk mengerjakan, rombel tujuan, tenggat, topic, dan *link* video yang menjadi sumber ide dalam menulis teks prosedur di-*posting* di *Google Classroom* pada tanggal 31 Maret 2020; 2) memantau kemajuan peserta didik dalam mengirim produk pembelajarannya untuk dapat melihat status tugas, berapa yang sudah diserahkan, diberikan, dan dinilai; 3) melakukan *browsing* aplikasi *plagiarism checker* menggunakan mesin pencari informasi “Google” dengan mengetik “Plagiarism Checker” dan memilih “Plagiarism Checker Free Accurate with Percentage”; 4) melakukan pengecekan terhadap ejaan, tanda baca dan struktur teks yang hasilnya dirangkum dalam bentuk *feedback*; 5) melakukan pengecekan tingkat plagiasi dengan cara membuka aplikasi terpilih, membuka file produk menulis peserta didik dengan format *googledoc*, meng-*copy* teks dan mem-*paste* nya di kotak yang tersedia pada aplikasi *plagiarism checker*, memilih kotak yang bertuliskan “Check Plagiarism”, dan menunggu hingga hasil pengecekan muncul. Hasil kegiatan 1 – 5 dirangkum dalam bentuk *feedback* yang langsung disampaikan secara *online* pada kotak komentar pribadi dimana peserta didik dan pendidik dapat berkomunikasi secara virtual. Peserta didik menindaklanjuti *feedback* tersebut sebagai upaya perbaikan produk.

Khusus terkait dengan hasil pengecekan plagiasi, aplikasi terpilih menyajikan tampilan seperti pada gambar 1.

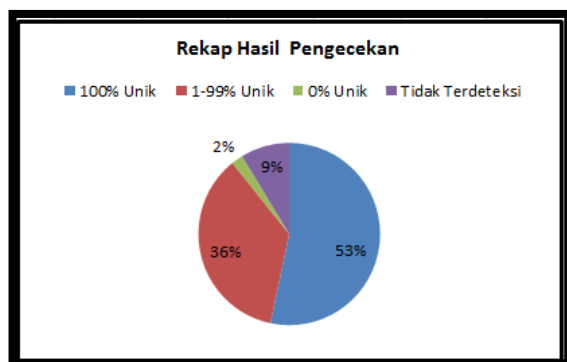


Gambar 1. Tampilan Hasil Pengecekan

Tampilan di atas menunjukkan hasil pengecekan dengan tingkat plagiasi 100% *plagiarized* (atas) dan 100% *unique* (bawah). Pada bagian atas, aplikasi menyajikan sejumlah *link* sumber yang di-*copypaste* oleh peserta didik. Hal ini dapat dijadikan sebagai materi *feedback* bahwa pada akhirnya tindakan plagiasi tetap terungkap. Oleh karena itu, penanaman karakter terkait kejujuran akademik perlu dilakukan sejak dini. Peserta didik diberikan etika mengutip yang dibenarkan secara akademik. Sebaliknya, hasil pengecekan bagian bawah menunjukkan tingkat keunikan 100%. Hasil seperti ini juga dapat dijadikan poin untuk memberi *feedback* berupa penguatan agar peserta didik mempertahankan dan terus mengembangkan keterampilan menulisnya dengan etika yang benar.

Proses perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran daring selesai ditandai dengan kegiatan evaluasi. Kegiatan ini bertujuan untuk mengukur tingkat keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Ketercapaian tujuan pembelajaran diukur melalui penilaian produk pembelajaran menulis berupa teks prosedur tentang “How to Use Masks” yang kontennya diperoleh dari 2 video yang dibagikan sebagai materi pembelajaran. Hasil evaluasi yang didasarkan pada perolehan skor peserta didik berdasarkan rubrik menunjukkan rerata 86, skor tertinggi 97, skor terendah 65, dan ketuntasan klasikal 96%.

Hasil evaluasi terhadap *best practice* didasarkan pada pemetaan hasil pengecekan plagiasi produk pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan melihat lebih detail untuk mengetahui tingkat (persentase) keaslian produk pembelajaran menulis peserta didik. Tampilan berupa rekap hasil pengecekan persentase keunikan produk pembelajaran menulis di atas diperoleh dengan cara mengecek dan mencatat produk pembelajaran peserta didik satu per satu. Gambar 2 berikut menyajikan rangkuman persentase hasil pengecekan tersebut.



Gambar 2. Persentase Hasil Pengecekan

Menentukan peta (*mapping*) keaslian produk pembelajaran sebagai pertimbangan dalam merancang pembelajaran berikutnya. Untuk memperoleh visualisasi pemetaan prosentasi keunikan produk pembelajaran menulis, data yang diperoleh dari pengecekan manual ditampilkan dalam bentuk grafis. Grafik di atas menunjukkan 53% memiliki tingkat keunikan 100%; 36% memiliki tingkat keunikan 1-99%; 2% memiliki tingkat keunikan 0% yang berarti hasil plagiasi penuh, dan sisanya 9% tidak terdeteksi. Kelompok yang tidak terdeteksi ini meliputi peserta didik yang mengumpulkan produk dalam bentuk foto tulisan tangan, dokumen tidak bisa dibuka, atau memang tidak mengumpulkan.

Melihat hasil evaluasi kegiatan pembelajaran daring di atas, secara umum dapat diperoleh gambaran bahwa angka persentase keunikan produk pembelajaran menulis peserta didik masih relatif rendah yakni 53%. Angka ini menunjukkan bahwa kecenderungan peserta didik untuk mencoba menciptakan produk pembelajaran menulis versi mereka sendiri masih rendah. Hal ini tentu perlu memperoleh perhatian lebih serius dari para pendidik terkait untuk memberi perhatian lebih pada aspek keaslian karya, disamping aspek lain yang tidak kalah penting.

Hasan dan Khan (2018: 125) menyatakan bahwa peserta didik pada era sekarang ini memiliki ketergantungan yang sangat tinggi terhadap konten materi siap pakai dari internet yang dapat diperoleh hanya dengan meng-*copypaste* yang pada akhirnya mengarah pada hilangnya kreativitas dan kredibilitas. Hal ini, menurut Hasan dan Khan (2018: 125) memiliki implikasi pada peran guru yang seharusnya menanamkan kesadaran tentang bahaya plagiarisme sejak dini dalam pembelajaran sekaligus menanamkan etika yang dibenarkan tentang pemanfaatan informasi dari internet.

Best practice ini apabila dikaitkan dengan pernyataan Hasan dan Khan (2018: 129) bahwa kesadaran tentang konsep, konsekuensi, dan cara menghindari praktik plagiarisme sangat perlu untuk dilatihkan kepada peserta didik. Peserta didik seharusnya diajari dan dididik tentang plagiarisme, *cheating* beserta dampaknya. Peserta didik harus sadar betul tentang pentingnya keaslian karya sekaligus menggunakan hasil karya orang lain dengan cara yang benar menurut kaidah akademik, yang antara lain dapat dilakukan dengan mengembangkan keterampilan memparafrase, merangkum, dan keterampilan mengutip lainnya untuk menghindari plagiarisme dan *cheating*.

Sisi positif dari pelaksanaan pembelajaran daring ini peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang berharga terkait etika menulis. Proses menghasilkan teks yang mereka alami akan menjadi bahan evaluasi untuk pembelajaran menulis berikutnya. Bagi peserta didik yang sudah dapat mencapai angka keunikan 100%, pembelajaran daring ini akan menjadi pemicu untuk lebih mengedepankan etika menulis yang menjunjung tinggi orisinalitas. Bagi yang belum mencapai angka keunikan 100%, pembelajaran ini menjadi pengalaman berharga untuk memperbaiki diri pada kegiatan pembelajaran menulis berikutnya.

Tingginya kecenderungan peserta didik untuk meng-*copypaste* konten tertentu dari

internet bukan tanpa alasan dan latar belakang. Hasil penelitian Agustina dan Raharjo (2017: 270) menegaskan bahwa peserta didik tidak menyadari kesalahan mereka dalam melakukan *copypaste* merupakan akibat dari latar belakang berikut: 1) kebiasaan mereka menyalin kata per kata sejak awal mereka memperoleh pendidikan di sekolah, 2) sebagian besar soal ujian mempersyaratkan peserta didik mengingat jawaban sebagaimana tercantum dalam buku, 3) kemudahan yang ditawarkan internet untuk sekedar mengunduh *file*, langsung mengumpulkannya sebagai tugas dan melabelinya sebagai hasil karya peserta didik yang bersangkutan. Hasil penelitian ini memiliki implikasi bagi pendidik, lembaga pendidikan, dan semua pihak terkait untuk memiliki komitmen bersama dalam membiasakan peserta didik untuk banyak membaca, menggunakan banyak referensi dalam menulis dengan mentaati etika akademik terkait praktik plagiarisi.

Santosa dan Paramartha (2019: 101) menyatakan bahwa terkait dengan isu plagiarism, tantangan terbesar peserta didik adalah menemukan sumber-sumber terpercaya dan memparafrase. Dalam *best practice* ini, materi pembelajaran yang berbentuk video berfungsi sebagai *input* yang diharapkan menginspirasi peserta didik untuk menyusun teksnya sendiri. Hasil pengecekan menunjukkan bahwa sejumlah peserta didik mencari sumber teks tulis dengan tema yang sama dengan video yang diberikan dan langsung meng-*copy-paste*. Peserta didik tipe ini cenderung mengabaikan instruksi yang diberikan pendidik.

Pengecekan plagiarisi ini memerlukan alokasi waktu yang cukup banyak. Hal ini merupakan tantangan bagi para pendidik. Apabila pendidik akan melakukan kegiatan serupa, pendidik tersebut aruhs memiliki komitmen yang kuat. Atau, solusi lain yang mungkin dapat dilakukan, yakni melibatkan peserta didik untuk melakukan *peer-checking* atau *self-checking* yang sekaligus merupakan upaya menanamkan karakter kejujuran dan kolaborasi.

Pada akhirnya, kesadaran akan bahaya plagiarisi harus menjadi karakter masyarakat global seiring dengan bergesernya konsep pendidikan dari "*attending a great school*" ke "*an apprenticeship to the world*" sebagaimana dinyatakan oleh Prensky (2016) yang berimplikasi kepada besarnya kesempatan bagi peserta didik untuk belajar lebih melalui berbagai sumber, berkolaborasi secara tak terbatas dengan siapa saja, berkreasi, berbagi, dan berkontribusi dalam skala global yang tidak terbatas dengan adanya internet. Dalam skala yang sangat sempit,

best practice ini diharapkan menjadi langkah awal untuk ribuan langkah berikutnya menuju pendidikan yang mampu menghadapi dunia yang *volatile, uncertain, complex, and ambiguous*.

4. Simpulan dan Saran

Inovasi sekecil apapun harus terus dilakukan, terlebih dalam masa pandemi dimana pembelajaran dilaksanakan secara daring. *Best practice* tentang pengecekan plagiarisi terhadap produk pembelajaran menulis peserta didik dalam pembelajaran daring ini merupakan salah satu bentuk inovasi kecil yang sulit dilaksanakan ketika pembelajaran dilaksanakan secara tatap muka konvensional.

Setelah melalui serangkaian proses pembelajaran daring, dapat disimpulkan bahwa 1) ditinjau dari ketercapaian tujuan pembelajaran yang diukur berdasarkan perolehan skor, pembelajaran ini mencapai ketuntasan klasikal 96% dengan nilai rerata 86, nilai tertinggi 97, nilai terendah 65; 2) ditinjau dari persentase keunikan produk, 53% peserta didik masuk dalam kategori 100% unik. Selebihnya masih berada pada keunikan dengan persentase pada rentang 0 s.d 99%. Peserta didik yang dinyatakan tidak tuntas disebabkan oleh keterlambatan pengiriman dan kesalahan teknik pengiriman.

Perkembangan, perubahan, dan ketidakpastian yang makin tidak dapat diprediksi seharusnya memacu peserta didik untuk menjadi pembelajar yang mandiri. Apapun moda pembelajaran, peserta didik seharusnya tetap bisa berkomitmen terhadap belajarnya. Konsep pembelajaran *zaman now* bahwa siapa pun bisa jadi guru, di mana pun bisa jadi kelas harus benar-benar tertanam pada diri peserta didik. Terkait dengan topik *best practice* ini, peserta didik sudah harus mulai mengutamakan keaslian karya sendiri dengan mengedepankan etika menulis yang diterima secara global.

Daftar Pustaka

- _____.(2020). *Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tanggal 24 Maret Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)*. Jakarta: Kemdikbud
- _____.(2020). *Surat Edaran Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Gunungkidul Nomor 421/2019/MP-1 tanggal 13 April Tahun 2020 tentang Perpanjangan Masa Pelaksanaan Kegiatan Belajar Di Rumah*

- (BDR) dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19) pada Lingkungan Pendidikan di Kabupaten Gunungkidul. Wonosari: Disdikpora
- Agustina, Rina dan Pambudi Raharjo. (2017). "Exploring Plagiarism into Perspectives of Indonesian Academics and Students", dalam *Journal of Educational and Learning*, Vol. 11 (3), hlm. 262-272, <http://journal.uad.ac.id/index.php/EduLearn/article/view/5828>, diunduh di Yogyakarta, 2 Januari 2021
- Biech, Elaine. (2015). *101 Ways to Make Learning Active Beyond the Classroom*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Edwards, Linda H. (2015). *Legal Writing and Analysis*. New York: Wolters Kluwer (4th edition)
- Gipp, Bela (2014). *Citation-based Plagiarism Detection*. Wiesbaden: Springer Vieweg
- Hasan, Naziya dan Naved Hassan Khan. 2018. "Internet and Increasing Issues of Plagiarism", dalam *Shrinkhla Ek Shodhparak Vaicharik Patrika*, Vol-5, hlm. 125-131, https://www.researchgate.net/publication/332696789_Internet_and_Increasing_Issues_of_Plagiarism, diunduh di Yogyakarta, 2 Januari 2021
- Harmer, Jeremy. (2004). *How to Teach Writing*. Essex: Pearson Education Limited
- Palloff, Rena M., Keith Pratt.(2007). *Building Online Learning Communities: Effective Strategies for the Virtual Classroom*. San Fransisco: Jossey-Bass
- Prensky, M. (2016, March). *Education to Better Their World*. Retrieved December 9, 2017, from PDF DRIVE Web site: <http://www.ibo.org/contentassets/5e35e4c2bfe4728b27053eb00db9578/apc-marc-prensky-keynote-en.pdf>, diunduh di Yogyakarta, 3 Januari 2021
- Santosa, Made Hery dan A.A. Gede Yudha Paramartha. (2019). "Indonesian English University Students' Perceptions on Plagiarism in the Online Worls Era", dalam *Journal of ELT Research Articles*, Vol. 4, Issue 2, hlm. 101-114, <https://journal.uhamka.ac.id/index.php/jer/article/view/2846/1075>, diunduh di Yogyakarta, 3 Januari 2021