

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR
MENGUNAKAN MULTIMEDIA PADA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS XI IPS 1 SEMESTER II
SMA PANGUDI LUHUR ST. LOUIS IX SEDAYU
TAHUN AJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah



Disusun Oleh :

Maria Theresa
081224008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA, SASTRA INDONESIA, DAN DAERAH
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA
2012**

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR
MENGUNAKAN MULTIMEDIA PADA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS XI IPS 1 SEMESTER II
SMA PANGUDI LUHUR ST. LOUIS IX SEDAYU
TAHUN AJARAN 2011/2012**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah



Disusun Oleh :

Maria Theresa
081224008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA, SASTRA INDONESIA, DAN DAERAH
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA**

2012

SKRIPSI

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR
MENGUNAKAN MULTIMEDIA PADA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS XI IPS 1 SEMESTER II
SMA PANGUDI LUHUR ST. LOUIS IX SEDAYU
TAHUN AJARAN 2011/2012**

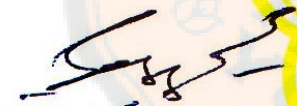
Oleh:

Maria Theresa

NIM: 081224008

Telah Disetujui Oleh,

Pembimbing I



Setya Tri Nugraha, S.Pd., M.Pd.

Tanggal: 16 April 2012

Pembimbing II



Risha Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum.

Tanggal: 16 April 2012

SKRIPSI

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR
MENGUNAKAN MULTIMEDIA PADA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS XI IPS 1 SEMESTER II
SMA PANGUDI LUHUR ST. LOUIS IX SEDAYU
TAHUN AJARAN 2011/2012**

Yang telah dipersiapkan dan ditulis oleh:
Maria Theresa
081224008

Telah dipertahankan di depan panitia penguji
Pada tanggal 24 September 2012
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Panitia Penguji:

	Nama lengkap
Ketua	: Dr. Yuliana Setiyaningsih
Sekretaris	: Rishe Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum.
Anggota 1	: Setya Tri Nugraha, S.Pd., M.Pd.
Anggota 2	: Rishe Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum.
Anggota 3	: Dr. B. Widharyanto, M.Pd.

Tanda tangan

.....
.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, 24 September 2012

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sanata Dharma



Rohandi, Ph.D.

HALAMAN MOTTO

*

*Ta menjadi pohon kehidupan bagi orang yang memegangnya,
siapa yang berpegang pada-Nya akan disebut berbahagia
(Amsal 3: 18)*

**

*Jangan pernah meremehkan dirimu sendiri
karena siapapun kamu, memiliki potensi yang besar untuk sukses

*Doa adalah kekuatan yang sangat nyata
dalam setiap perjalanan hidup*

*Jika ingin mengerjakan sesuatu, kerjakanlah
sesuatu tidak akan selesai jika kamu hanya memikirkannya saja*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria atas rasa syukur karena boleh menyelesaikan Skripsi ini tepat pada waktunya

Kepada Bapak Lukas Subardi dan Mama Margaretha Lowe yang telah memberikan dorongan motivasi, kasih sayang dan doa selama ini

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis tidak memuat karya atau bagian karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka seperti yang tertera dalam karya ilmiah.

Yogyakarta, 24 September 2012

Penulis,



Maria Theresa

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertandatangan dibawah ini, saya mahasiswi Universitas Sanata Dharma:

Nama : Maria Theresa

Nomor Induk Mahasiswa : 081224008

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma karya Ilmiah saya yang berjudul

**PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR
MENGUNAKAN MULTIMEDIA PADA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS XI IPS 1 SEMESTER II
SMA PANGUDI LUHUR ST. LOUIS IX SEDAYU
TAHUN AJARAN 2011/2012**

beserta perangkat yang diperlukan. Dengan demikian saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengolah dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya maupun memberi royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 24 September 2012

Yang menyatakan,



Maria Theresa

ABSTRAK

Theresa, Maria. 2012. *Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Multimedia pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI IPS 1 Semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi. Yogyakarta: PBSID, FKIP, USD.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia menggunakan multimedia siswa kelas XI IPS I semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu tahun ajaran 2011/2012. Hal ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang muncul dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas yaitu motivasi siswa kelas XI IPS I yang dirasa masih rendah. Melalui penelitian ini diharapkan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat terpecahkan sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan dua siklus. Setiap siklus meliputi empat tahap, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan kegiatan, (3) observasi dan (4) refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS I semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu yang berjumlah 36 siswa. Pengumpulan data diperoleh dari hasil angket yang dibagikan kepada siswa dan hasil observasi. Angket berdasarkan teori ciri orang termotivasi. Data observasi berdasarkan pengamatan langsung dan wawancara. Aspek yang dianalisis dari hasil angket dan observasi, yaitu (1) tekun menghadapi tugas, (2) ulet menghadapi kesulitan, (3) menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, (4) lebih senang bekerja mandiri, (5) cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, (6) dapat mempertahankan pendapatnya, (7) tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, (8) senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

Hasil penelitian dianalisis menggunakan rumus *presentages correction* menurut Aqib (2009:41). Hasil tersebut menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar pelajaran bahasa Indonesia yaitu sebelum tindakan adalah 59,02% meningkat pada siklus I menjadi 75,04%, dan pada siklus II meningkat menjadi 83,09%. Berdasarkan data observasi diperoleh data bahwa sebagian besar siswa sudah memiliki motivasi belajar pelajaran bahasa Indonesia yang tinggi.

Penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Indonesia terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPS I semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu, Yogyakarta, Tahun Ajaran 2011/2012. Hasil penelitian tindakan kelas ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti lain khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran di kelas.

ABSTRACT

Theresa, Maria. 2012. *The development of Learning Motivation by using Multimedia in Indonesian Subject of Students in Grade of XI IPS 1 Semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu Academic Year 2011/2012*. Yogyakarta: PBSID, FKIP, USD.

The aim of this research is to develop the learning motivation of students of in Indonesian Subject by using multimedia especially those students in grade of XI IPS 1 Semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu Academic Year 2011/2012. This research is motivated by the students' low motivation problem that arises during the teaching and learning process of Indonesian subject especially those students in grade of XI IPS 1. Through this research, it is hoped that the problem in the process of learning of Indonesian subject can be solved so that the students' motivation can increase.

This study includes classroom action research conducted in two cycles. Each cycle includes four stages: (1) planning, (2) implementation of activities, (3) observation and (4) reflection. The subject of this research is the students in grade of XI IPS 1 Semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu Academic Year 2011/2012 totaling 36 students. The collection of data obtained from questionnaires distributed to the students and observations. Questionnaire based on the theory of characteristics of people motivated. Observational data based on direct observation and interviews. Analyzed aspects of the inquiry and observation, namely (1) determined to face the task, (2) resilient to face difficulties, (3) demonstrated interest in a variety of issues, (4) prefer to work independently, (5) quickly get bored at work routine tasks, (6) can maintain his opinion, (7) does not easily let go of the things believed, (8) happy to find and solve problems.

The result was analyzed using the formula *percentages correction* by Aqib (2009:41). The result indicated that the average motivation to study Indonesian language teaching is, before the action is the 59.02% increase in the first cycle to 75.04%, and in the second cycle increased to 83.09%. Based on the observation, data showed that most of the students already have the high motivation to learn Indonesian language.

The use of multimedia in Indonesian subject can increase students' motivation especially those students in grade of XI IPS 1 Semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu Academic Year 2011/2012. The result of this class action can provide benefits other researchers who are particularly associated with the use of multimedia in the classroom.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tri Tunggal Maha Kudus, atas kasih setia yang mengiringi jiwa dan raga dalam setiap kehidupan penulis. Penulis sungguh bersukacita karena melalui skripsi ini penulis diberi kesempatan oleh-Nya untuk memberikan persembahan yang terbaik yang mampu penulis lakukan. Penulis juga berterima kasih atas kesempatan yang diberikan Universitas Sanata Dharma untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hambatan dan rintangan yang penulis rasakan dalam penelitian ini sungguh memberikan pelajaran yang baik bagi penulis untuk semakin kuat menghadapi rasa sakit, putus asa, dan berani untuk bangkit kembali. Dengan bantuan doa melalui Yesus Kristus Tuhan saya mampu untuk menghalau rasa takut dan keraguan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Dalam menyusun skripsi ini, penulis mendapat bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Yuliana Setyaningsih, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia, dan Daerah Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
2. Setya Tri Nugraha, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi I, yang telah memberikan semangat, kesabaran, motivasi dan masukan yang baik dalam menyelesaikan skripsi saya.
3. Rishe Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum. selaku dosen pembimbing skripsi II. yang telah memberikan teladan, kesabaran, dorongan semangat dan masukan yang baik dalam menyelesaikan skripsi saya.
4. Seluruh dosen PBSID yang telah memberikan banyak pengetahuan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.

5. Br. Agustinus Mujiya, S.Pd, FIC, selaku kepala sekolah SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu, yang telah memberi izin dan dukungan bagi penulis dalam melakukan penelitian di sekolah.
6. Agustinus Budi Susanto, S.Pd., selaku guru bahasa Indonesia SMA Pangudi Luhur Sedayu, yang telah membantu peneliti selama penelitian berlangsung.
7. Siswa kelas XI IPS 1 SMA pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu, yang telah membantu penulis dalam mengambil data.
8. Bapak Ibu tercinta Lukas Subardi, dan Margaretha Lowe terima kasih atas doa, perhatian, motivasi, semangat, serta nasehat yang diberikan kepadaku untuk menyelesaikan semua tanggungjawab perkuliahan.
9. Abang Lazarus Febrisera, Adik Flavianus Batan, dan Adik Franciscus Elnino yang menjadi motivasiku dalam menjalani perkuliahan dan penyemangat dalam setiap harinya.
10. Paulus Dendi Tri Suarno, yang menjadi teman paling setia dalam mengisi hari-hariku serta menjadi motivator yang baik. Terima kasih atas bantuannya selama ini.
11. Sahabat-sahabat dan saudaraku Blandina Maria Kii, Agustina Fini Widya, Veronika Tasya Deriwita, Kornelia Selvi Lestari, Maulida Reswari, Angelina Fortunata, Ivan Dezev, Cornelisus Subandi, Yulius Reza Sukamdani, Aprima Rolis Yandi Ogam, Teodora Delicia Onakoto, Magdalena Astini Deke, Wenny C. Dinata, Carolina Christina, Veronika, Analisa Susanti yang telah menjadi penyemangat dalam menjalani hari-hari.
12. Teman-teman PBSID angkatan 2008, atas setiap kebersamaan dan kerjasama selama ini. Sukses untuk kalian selalu.
13. Ikatan Keluarga Besar Kabupaten Sanggau Yogyakarta (IKBKSY) dan Sanggar Bukonk Betaja yang menjadi wadah bagiku untuk berekspresi, berkarya dan menemukan keluarga kedua diperantauan.

14. ASPURI dan PURI NUGRAHA sebagai tempat tinggal dan ruang bagiku untuk menjalani komunitas kecil bersama teman-teman satu rumah.
15. CANA COMMUNITY dan NATAS sebagai UKM yang sudah menjadikanku berani untuk berargumem, wadah kreativitas dan menemukan teman baru, serta menjadi tempat untukku berbagi kebahagiaan bersama keluarga baru di Yogyakarta.
16. Semua pihak yang mengenal penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kehadiran kalian yang telah menyelipkan pengalaman yang luar biasa dalam hidupku.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 24 September 2012



(Maria Theresa)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
SUSUNAN PANITIA PENGUJI.....	iii
MOTO.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN PENULIS.....	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Batasan Istilah.....	7
F. Ruang Lingkup Penelitian.....	8
G. Sistematika Penyajian.....	8
BAB II LANDASAN TEORI	9
A. Penelitian yang Relevan.....	9
B. Kajian Pustaka.....	12
1. Motivasi Belajar.....	12

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

a. Pengertian Motivasi.....	12
b. Cara Menumbuhkan Motivasi.....	13
c. Ciri-ciri Orang Termotivasi.....	16
d. Fungsi Motivasi Dalam Belajar.....	18
e. Pengertian Belajar.....	18
f. Teori Belajar.....	20
g. Hubungannya Teori Belajar dengan Pemakaian Teknologi Kegiatan Belajar.....	22
h. Motivasi Belajar.....	24
2. Media Pembelajaran.....	24
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	24
b. Manfaat Media Pembelajaran.....	26
c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	32
3. Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia.....	33
a. Pengertian Multimedia.....	33
b. Multimedia Projector.....	34
c. Cara Penggunaan Multimedia Projector.....	34
d. Manfaat Multimedia Dalam Pembelajaran.....	35
e. Dampak Multimedia Terhadap Proses Belajar.....	35
f. Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar.....	38
g. Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia..	38
4. <i>PowerPoint</i> Multimedia.....	39
a. Pengertian <i>PowerPoint</i> Multimedia	39
b. Cara Membuat <i>Powerpoint</i> Multimedia yang Menarik.....	40
c. Kelebihan dan Kelemahan <i>PowerPoint</i> mulitmedia.....	42
5. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	43
C. Hipotesis Tindakan.....	45
D. Kerangka Berpikir.....	45

BAB III METODE PENELITIAN	48
A. Jenis Penelitian.....	48
B. Subyek Penelitian dan objek Penelitian.....	49
C. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	49
D. Prosedur Penelitian.....	50
E. Sasaran Penelitian.....	51
F. Rancangan Penelitian.....	52
G. Instrumen penelitian.....	57
H. Teknik Pengumpulan Data.....	57
I. Teknik Analisis Data.....	62
J. Indikator Keberhasilan.....	66
BAB IV HASIL PENELITIAN	67
A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	67
1. Pra Siklus.....	68
2. Siklus Pertama.....	68
3. Siklus Kedua.....	75
B. Hasil Penelitian.....	82
1. Data Awal.....	82
2. Siklus I.....	82
3. Siklus II.....	83
C. Pembahasan.....	84
1. Siklus I.....	85
2. Siklus II.....	89
BAB V PENUTUP	94
A. Kesimpulan.....	94
B. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA.....	97
LAMPIRAN.....	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut masyarakat untuk masuk ke dalam era globalisasi. Tuntutan layanan profesional di berbagai sektor kehidupan kian mendalam dan kualitas sumber daya manusia yang memenuhi harapan masyarakat kian diperlukan. Dalam dunia pendidikan sendiri, perkembangan teknologi turut mengalami perubahan dalam rangka mendukung peningkatan kompetensi yang dimiliki oleh peserta didik. Hal ini membawa implikasi pada lapangan pendidikan yang menuntut sistem pendidikan dan pelatihan yang dapat dilaksanakan secara lebih efisien dan efektif. Untuk itu, dirasakan perlunya sistem baru dalam mengkomunikasikan segala macam pengetahuan dan pesan, baik secara verbal maupun non-verbal (Sutikno, 2004:124).

Guru merupakan komponen yang mempunyai kedudukan dan peranan penting dalam proses pembelajaran sehingga dari sudut pembaharuan pembelajaran manapun guru merupakan kunci utama keberhasilan pembelajaran. Dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah, guru diharapkan kreatif serta mampu memilih metode dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.

Pada pelajaran bahasa Indonesia, siswa diharapkan mampu menguasai empat aspek keterampilan yaitu berbicara, menyimak, menulis dan membaca. Hal ini diperuntukan bagi semua siswa mulai tingkat TK, SD, SMP, SMA/MA bahkan sampai perguruan tinggi. Bisa dikatakan bahasa Indonesia diberikan pada semua jenjang pendidikan formal. Hal itu dikarenakan bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional sekaligus bahasa negara di Indonesia. Pada prakteknya di kelas, guru mengalami kesulitan dan keterbatasan untuk menyampaikan suatu materi dalam pelajaran bahasa Indonesia yang bersifat abstrak atau tidak dikuasai dengan baik sehingga motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran menjadi kurang. Dapat disimpulkan kemajuan ilmu pengetahuan teknologi, keberadaan guru untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran serta karakteristik pelajaran bahasa Indonesia tersebut, diharapkan adanya kesinambungan antara pemanfaatan teknologi yang ada di sekolah dengan guru agar lebih kreatif dalam mengaktifkan kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia sehingga lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 16 April 2012 di kelas XI IPS 1 SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu, kurangnya motivasi belajar bahasa Indonesia pada siswa diindikasikan dengan munculnya masalah-masalah yang ditemui ketika pembelajaran berlangsung. Masalah-masalah tersebut adalah kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut ditunjukkan pada beberapa siswa tidak melihat ke depan ketika guru menerangkan materi pelajaran, beberapa siswa juga terlihat mengerjakan tugas dari pelajaran lain

seperti menggambar, membaca buku novel atau komik dan ada juga siswa yang terlihat bercanda dengan siswa lain dengan melempar kertas berisi “surat” untuk berkomunikasi pada temannya yang duduk berjauhan. Suasana kelas yang ramai. Hal tersebut ditunjukkan oleh siswa yang terkadang tampak berbicara dengan teman sebangkunya atau teman di sekitar tempat duduknya ketika pembelajaran berlangsung, ada juga siswa yang mengganggu teman lain sehingga memicu temannya untuk tertawa atau marah, serta ada siswa yang terlihat mondar-mandir seakan memerlukan alat tulis dari teman yang berjauhan tempat duduknya.

Suasana kelas dalam pelajaran bahasa Indonesia juga masih monoton dan membosankan. Hal tersebut terlihat pada proses kegiatan pembelajaran yang menjenuhkan, ada siswa yang mengantuk dan ada juga siswa yang melamun. Kurangnya motivasi siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia, hal ini terlihat pada kurangnya minat siswa untuk bertanya dan tidak banyak respon balik dari siswa tentang pembelajaran yang sedang berlangsung (seakan sudah tahu padahal jika ditanya tidak tahu). Guru masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut terlihat ketika guru mengajar menggunakan media buku dan papan tulis saja dalam menyampaikan materi pelajaran.

Bedasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Indonesia pada tanggal 16 April 2012, diketahui juga bahwa guru sudah pernah dan mengetahui tentang *PowerPoint* multimedia, hanya saja kurang memaksimalkannya karena keterbatasan waktu yang disebabkan harus membagi antara menyiapkan materi dan

menyiapkan *PowerPoint* multimedia. Menurut guru, siswa kurang tekun dalam menghadapi tugas serta sering mengeluh. Siswa juga kurang ulet karena menurut guru, dari segi keuletan bila dilihat dari siswa sekarang ini berbeda dengan siswa yang dulu, artinya tingkat keuletan dan keseriusan siswa sekarang berkurang, mudah mengeluh. Siswa juga memerlukan dorongan dari luar untuk mengerjakan tugas yaitu guru dan keluarga agar siswa lebih bersemangat khususnya dari orang tua ketika di rumah. Siswa ingin berprestasi tetapi kadang kala beberapa siswa melakukan jalan pintas yaitu menyontek di kelas. Minat siswa juga kurang, untuk membaca apa lagi untuk mempersiapkan materi selanjutnya. Siswa senang bekerja kelompok, tetapi hanya akan serius apabila ditunggu guru. Siswa juga sangat bosan ketika selalu diberi tugas, merasa malas atau dengan berbagai macam alasan. Masih ada siswa yang tidak mempertahankan pendapat dan menyerah dalam suatu materi. Masih banyak siswa yang tidak memperhatikan ketika proses belajar mengajar berlangsung dan jam belajar juga sangat mempengaruhi siswa, ketika siang hari maka siswa sudah tidak memperhatikan lagi.

Oleh karena permasalahan yang ditemukan peneliti, peneliti mencari pemecahan untuk mengatasi situasi tersebut. Salah satunya yaitu dengan penggunaan Multimedia. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba membuat alternatif cara meningkatkan motivasi belajar pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan *PowerPoint* multimedia. *PowerPoint* multimedia sengaja dipilih karena kemampuan program *PowerPoint* bisa menyajikan alat peraga, teks, gambar, suara, animasi atau video secara bersamaan

kepada siswa sehingga dirasa dapat menjelaskan materi yang bersifat abstrak dan diilustrasikan lebih menarik kepada siswa dengan berbagai kemudahan teknologi yang telah disediakan di sekolah (*viewer*, laptop, sound sistem, dan Wi-Fi (internet)). *PowerPoint* Multimedia juga dirasa efektif dan efisien untuk menyajikan materi yang baik karena pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu bidang studi yang bisa dikembangkan dengan berbagai macam ilustrasi dan saduran informasi dari luar seperti internet dan lain-lain. *PowerPoint* multimedia diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar pelajaran bahasa Indonesia.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan hal yang sangat penting karena akan menjadi penuntun bagi langkah-langkah selanjutnya. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut: apakah ada peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI IPS 1 Semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu tahun ajaran 2011/2012 dengan menggunakan *PowerPoint* Multimedia?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan diadakan penelitian ini adalah: untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan *PowerPoint* multimedia pada mata

pelajaran bahasa Indonesia kelas XI IPS 1 semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis
IX Sedayu tahun ajaran 2011/2012.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

a) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat dijadikan pedoman bagi sekolah bahwa menggunakan *PowerPoint* multimedia dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi pembelajaran di kelas.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi mengenai upaya meningkatkan motivasi siswa dengan menggunakan *PowerPoint* multimedia. Selain itu, juga diharapkan dapat dijadikan pertimbangan bagi guru untuk menggunakan *PowerPoint* multimedia dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

c) Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia di kelas.

d) Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan bahan pertimbangan, bilamana ingin mengadakan penelitian pada masalah yang sama.

E. Batasan Istilah

- a) **Motivasi:** dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2007:75).
- b) **Belajar:** terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa hingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi itu ke waktu sesudah ia mengalami situasi tadi (Purwanto, 1990:84)
- c) **Multimedia:** sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Yang dimaksud dengan “kata” di sini adalah materinya disajikan dengan *verbal form* atau bentuk verbal, misalnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Yang dimaksud dengan “gambar” adalah materinya disajikan dalam *pictorial form* atau bentuk gambar. Hal ini bisa dalam bentuk menggunakan grafis statis (termasuk ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (termasuk animasi dan video). Dalam buku teks, kata-kata bisa disajikan sebagai teks cetak dan gambar-gambar bisa disajikan sebagai ilustrasi atau bentuk-bentuk grafik lainnya (Mayer, 2009:3).
- d) **PowerPoint:** adalah salah satu program, yang tergabung dalam *Microsoft Office 2010* dan berfungsi untuk mempresentasikan atau menampilkan presentasi (Istiana, 2010:1)

F. Ruang Lingkup Penelitian

Dari sekian banyak masalah yang ditemukan, peneliti membatasi masalah pada peningkatan motivasi belajar siswa pelajaran bahasa Indonesia menggunakan *PowerPoint* multimedia pada kelas XI IPS 1 Semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu Tahun Ajaran 2011/2012.

G. Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian dalam skripsi ini terbagi menjadi lima bab yaitu: Bab I Pendahuluan, Bab II Landasan Teori, Bab III Metodologi Penelitian, Bab IV Hasil Penelitian, dan Bab V Penutup. Setiap Bab memiliki Subbab-subbab yaitu: bab I menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan istilah, ruang lingkup penelitian, sistematika penyajian. Bab II menguraikan tentang penelitian yang relevan, kajian pustaka, hipotesis tindakan, kerangka berpikir. Bab III menguraikan tentang jenis penelitian, subjek dan objek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, indikator keberhasilan. Bab IV menguraikan tentang deskripsi pelaksanaan penelitian, hasil penelitian dan pembahasan. Bab V menguraikan tentang kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Ada tiga penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Pertama, penelitian Ekaresta Prihardjati Saputro (2010) yang berjudul “Pengembangan Media *PowerPoint* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing Tingkat Dasar Di Lembaga *All Plus* Alam Bahasa”. Jenis penelitian ini adalah penelitian Pengembangan. Dari hasil uji coba produk, dinyatakan bahwa media *PowerPoint* untuk pelajaran 4 struktur 1, pelajaran 6 struktur 1, dan pelajaran 10 struktur 1 layak digunakan di kelas bahasa Indonesia untuk penutur asing di *All Plus* Alam Bahasa. Selain itu, media ini bisa digunakan untuk semua kemampuan pelajar. Media ini juga bisa digunakan pembelajar untuk *review* di rumah.

Kedua, penelitian Bernadeta Dewi Primasari (2010), yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Rakyat Dan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran Menyimak Dengan Menggunakan Media Audio-Visual Dan Teknik Dua Tinggal Dua Tamu Siswa Kelas X-6 Semester 2 SMAN 6 Yogyakarta 2009/2010”. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian menunjukkan dengan menggunakan media *Audio-Visual* dan Teknik Dua Tinggal Dua Tamu untuk pembelajaran menyimak berita, kemampuan siswa mengalami peningkatan pada siklus I dan Siklus III tapi mengalami penurunan pada siklus II. Penurunan kemampuan menyimak karena siswa kekurangan waktu dalam

mengerjakan soal individu. Nilai rata-rata kelas pada kondisi awal sebesar 57,50 meningkat pada siklus I menjadi 71,81. Pada siklus II nilai rata-rata kelas menurun 0,14 menjadi 71,67. Pada siklus III nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan menjadi 83,61. Dalam hal keaktifan siswa dalam pembelajaran, pada setiap siklusnya mengalami peningkatan. Siklus I sebesar 26% siswa yang aktif, meningkat menjadi 57% pada siklus ke-II kemudian mengalami peningkatan lagi disiklus III sebesar 86%. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media Audio-Visual dan teknik Dua Tinggal Dua Tamu dalam pembelajaran menyimak cerita rakyat dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita rakyat dan keaktifan siswa di kelas dalam pembelajaran menyimak siswa Kelas X-6 Semester 2 SMAN 6 Yogyakarta 2009/2010.

Ketiga, penelitian Theresia Widayanti (2010) yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Dan Keterlibatan Siswa Kelas III SD Pangudi Luhur Sedayu Tahun Ajaran 2008/2009 Dalam Pembelajaran Menyimak Cerita Anak Melalui Media Film Animasi”. Jenis penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata skor menyimak siswa yaitu sebelum diadakan tindakan adalah 54,34 meningkat pada siklus I menjadi 69,41, dan pada siklus II meningkat menjadi 76,75. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah pada kondisi awal hanya 9 orang atau 31% yang tuntas. Pada siklus I terjadi peningkatan sebanyak 20 atau sebesar 68% siswa yang tuntas. Pada siklus II meningkat sebanyak 29 atau 100% siswa yang tuntas dalam pembelajaran menyimak. Berdasarkan data observasi, diperoleh data bahwa sebagian siswa

telah terlibat aktif proses pembelajaran. Pada kondisi awal hanya 60% siswa yang terlibat aktif, pada siklus I terjadi peningkatan menjadi 75% siswa terlibat aktif dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 93% siswa terlibat aktif. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi cerita anak dapat meningkatkan pembelajaran menyimak siswa Siswa Kelas III SD Pangudi Luhur Sedayu Tahun Ajaran 2008/2009.

Berdasarkan penelitian yang telah diuraikan, masing-masing peneliti telah menggambarkan pengembangan media *PowerPoint* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar di lembaga *All Plus* Alam Bahasa, peningkatan kemampuan menyimak cerita rakyat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran menyimak dengan menggunakan media audio-visual dan teknik Dua Tinggal Dua Tamu siswa kelas X-6 semester 2 SMAN 6 Yogyakarta 2009/2010, dan peningkatan kemampuan dan keterlibatan siswa kelas III SD Pangudi Luhur Sedayu tahun ajaran 2008/2009 dalam pembelajaran menyimak cerita anak melalui media film animasi. Dari hasil penelitian-penelitian tersebut, para peneliti menemukan peningkatan terhadap setiap objek penelitiannya. Namun, dari penelitian yang ada belum ditemukan peneliti yang mengupayakan peningkatan motivasi menggunakan multimedia dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan kenyataan tersebut, peneliti mencoba untuk meneliti peningkatan motivasi belajar menggunakan *PowerPoint* multimedia dalam pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas XI IPS 1 Semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu.

B. Kajian Pustaka

1. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Kata “*motif*”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Berawal dari kata “*motif*” itu, motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan atau mendesak (Sardiman, 2009:73). Motivasi: dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2009:75).

Menurut Donald dalam Sardiman (2009:73), motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan adanya tujuan. Menurut Sanjaya (2008:249), motivasi merupakan penggerak atau pendorong untuk melakukan sesuatu. Menurut KBBI (2008:930), motivasi adalah dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu; usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu tergerak melakukan sesuatu karena ingin

mencapai tujuan yang dikehendaknya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya.

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi adalah daya penggerak, perubahan dari diri seseorang, energi, dorongan pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu yang telah aktif untuk mencapai tujuan. Dalam penelitian ini pengertian motivasi digunakan peneliti yaitu menurut Sardiman yang mengatakan bahwa motivasi: dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak didalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Pendapat Sardiman ini dipilih karena dirasa mewakili pendapat peneliti yaitu motivasi merupakan keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa untuk dapat belajar entah itu dorongan dari dalam maupun dari luar diri siswa tersebut. Dengan pendapat ini, diketahui apa saja yang perlu kita tingkatkan berkaitan dengan motivasi dalam proses belajar mengajar siswa di kelas.

b. Cara Menumbuhkan Motivasi

Cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah ada sebelas point, yaitu dengan: (1) memberi angka, (2) hadiah, (3) kompetisi, (4) *ego-involvement*, (5) memberi ulangan, (6) mengetahui hasil, (7) pujian, (8) hukuman, (9) hasrat untuk belajar, (10) minat, (11) tujuan yang diakui. Dari poin-poin tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut. Memberi angka,

angka dimaksudkan adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Hadiah, yaitu memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan atau cenderamata. Kompetisi, saingan atau kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bergairah belajar. *Ego-involvement*, yaitu menumbuhkan kesadaran kepada anak didik agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai suatu tantangan sehingga bekerja keras dengan mempertahankan harga diri, adalah sebagai salah satu bentuk motivasi yang cukup penting. Memberi ulangan, ulangan merupakan strategi yang cukup baik untuk memotivasi anak didik agar lebih giat belajar. Anak didik biasanya mempersiapkan diri dengan belajar jauh-jauh hari untuk menghadapi ulangan.

Mengetahui hasil, dengan mengetahui hasil, anak didik terdorong untuk belajar lebih giat. Apalagi hasil belajar itu mengalami kemajuan, anak didik berusaha untuk mempertahankannya atau bahkan meningkatkan intensitas belajarnya guna mendapatkan prestasi belajar yang lebih baik dikemudian hari. Pujian, pujian adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik. Hukuman, meski hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif, tetapi bila dilakukan dengan tepat dan bijak akan merupakan alat motivasi yang baik dan efektif. Hasrat untuk belajar, hasrat untuk belajar berarti ada unsur kesengajaan, dan maksud untuk belajar. Minat, minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Tujuan yang diakui, Rumusan yang diikuti dan

diterima baik oleh siswa merupakan alat motivasi yang sangat penting. Dengan memahami tujuan yang harus dicapai, siswa akan bergairah untuk belajar.

Dari cara untuk menumbuhkan motivasi tersebut, dapat dijabarkan sebagai berikut misalnya disela-sela penyampaian materi pelajaran menggunakan *PowerPoint* Multimedia, pengajar juga memberikan pujian terhadap siswa yang mau bertanya, memilih bahan ajar yang kira-kira diminati siswa atau sesuai dengan perkembangan zaman, memberi angka kepada siswa yang mau terlibat secara langsung dalam proses belajar mengajar, menyisipkan ulangan dalam tampilan *slide* terhadap materi yang dianggap penting, mengajak siswa untuk berkompetisi dengan memilih materi berupa permainan misalnya pada tampilan *slide* terdapat permainan teka-teki silang, dimana siswa diminta untuk menjawabnya (siswa diajak berkompetisi menjawab pertanyaan; siapa yang tahu atau yang berpikir cepat akan lebih duluan menjawab), menampilkan bahan ajar yang dapat menumbuhkan hasrat untuk belajar misalnya dengan menyadur video dalam *slide* presentasi yang berkaitan dengan materi ajar sehingga dapat lebih memperjelas materi dan lebih menarik, mengarahkan siswa terhadap tujuan belajar dan lain sebagainya.

c. Ciri-ciri Orang yang Termotivasi

Siswa yang merasa tertarik pada pelajaran bahasa Indonesia, motivasi mampu mengarahkan dirinya untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Hal ini mendorong siswa untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan yaitu meraih prestasi yang maksimal. Ketika tindakan siswa sudah terarah, perilaku siswa selama proses pembelajaran dapat terlihat mengalami peningkatan. Motivasi yang ada pada diri setiap orang itu memiliki ciri-ciri sebagai berikut berikut.

Pertama, tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai). Kedua, ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak cepat puas dengan prestasi yang telah dicapai). Ketiga, menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah. Untuk orang dewasa (misalnya masalah pembangunan agama, politik, ekonomi, keadilan, pemberantasan korupsi, penentangan terhadap setiap tindak kriminal, amoral, dan sebagainya). Keempat, lebih senang bekerja mandiri. Kelima, cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja, sehingga kurang kreatif). Keenam, dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu). Ketujuh, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini. Kedelapan, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal (Sardiman, 2009:83).

Dari ciri-ciri orang termotivasi tersebut, manfaatnya dalam pembelajaran yaitu dijabarkan sebagai berikut. Pertama, tekun dengan tekun berarti siswa akan rajin dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Kedua, ulet berarti siswa akan mau mengerjakan suatu tugas yang sulit sekalipun tanpa patah semangat atau putus asa sehingga tugas yang dikerjakannya mendapatkan hasil yang maksimal. Ketiga, menunjukkan minat terhadap macam-macam masalah, berarti siswa mau lebih mengeksplorasi semua informasi dari luar (tidak hanya berpusat kepada guru saja) yang dapat memperluas pengetahuannya terhadap materi pelajaran. Keempat, lebih senang bekerja mandiri, yaitu siswa yang dalam mengerjakan suatu tugas atau pelajaran melakukannya secara mandiri karena menganggap dapat mengandalkan dirinya sendiri dan berusaha untuk memecahkan permasalahan dalam pelajaran tanpa menunggu orang lain yang bertindak atas ia. Kelima, cepat bosan dengan tugas-tugas rutin, artinya siswa mengharapkan dalam pembelajaran mendapat pengetahuan baru dalam setiap pertemuan, bukan pengetahuan yang berulang-ulang yang tentu ia sudah mengerti. Keenam, dapat mempertahankan pendapatnya, artinya siswa yang telah termotivasi dalam belajar dapat mempertahankan pendapatnya apabila ditanyakan karena sudah mengerti dan bahkan dapat menjelaskan kembali. Ketujuh, tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, artinya siswa yang termotivasi akan meyakini suatu informasi atau pengetahuan yang ia senangi dan tidak akan tergoyahkan karena ia telah memahami suatu materi pelajaran melalui pembelajaran yang

lebih mendalam secara individu. Kedelapan, senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal, artinya siswa tidak hanya mendapatkan permasalahan atau soal dari materi yang disuguhkan di kelas, tetapi juga mencoba mencari pemecahan dari persoalan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari atau melalui referensi lainnya.

d. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Hasil belajar akan menjadi optimal, kalau ada motivasi. Makin tepat motivasi yang diberikan, akan makin berhasil pula pelajaran itu. Jadi, motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para siswa. Perlu ditegaskan, bahwa motivasi bertalian dengan suatu tujuan. Dengan demikian, motivasi mempengaruhi adanya kegiatan.

Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi yaitu pertama, mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan, Kedua, menentukan arah perbuatan, yakni ke arah tujuan yang hendak dicapai. Ketiga, menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut (Sardiman, 2009:85).

e. Pengertian Belajar

Belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah

perubahan dalam pengetahuan-pemahaman, keterampilan dan nilai-sikap. Perubahan itu bersifat secara relatif konstan dan berbekas (Winkel, 2004:59). Menurut Hamalik (2007:28), belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Sutikno, 2004:67). Mayer (1982:1040) mengatakan “Belajar menyangkut adanya perubahan yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman.” (Uno dan Lamatenggo, 2010:28).

Definisi belajar menurut para ahli antara lain diuraikan sebagai berikut:

- 1) Cronbach memberikan definisi: *Learning is shown by a change in behaviour as a result of experience.*
- 2) Harold Spears memberikan batasan: *Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction.*
- 3) Geoch, mengatakan: *learning is a change in performance as a result of practice* (Sardiman, 2011:20)

Dari ketiga definisi tersebut, dapat diterangkan bahwa belajar itu senantiasa merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan,

meniru, dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau si subjek belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.

Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang didalamnya terdapat stimulus dan respon maupun aksi-reaksi yang menyebabkan perubahan tingkah laku dari individu baik itu dari tidak tahu menjadi tahu ataupun penambahan kemampuan berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi atau hubungan dengan lingkungan sekitar (pengalaman).

f. Teori Belajar

Tiap aliran psikologi memiliki pandangan sendiri-sendiri tentang belajar. Pandangan-pandangan itu umumnya berbeda satu sama lain dengan alasan-alasan tersendiri. Teori-teori tersebut adalah (Sugihartono *et. al*, 2007):

Teori Konstruktivistik

Teori Konstruktivistik merupakan pengembangan lebih lanjut dari Gestalt. Perbedaananya: pada Gestalt-permasalahan yang dimunculkan berasal dari pancingan eksternal sedangkan pada konstruktivisme-permasalahan muncul dibangun dari pengetahuan yang direkonstruksi sendiri oleh siswa. Teori ini sangat percaya bahwa siswa mampu mencari sendiri masalah, menyusun sendiri pengetahuannya melalui kemampuan berpikir dan tantangan yang dihadapinya, menyelesaikan dan membuat konsep mengenai keseluruhan pengalaman realistik dan teori dalam satu bangunan utuh.

a) John Dewey (1856-1952)

Ia mengemukakan bahwa belajar tergantung pada pengalaman dan minat siswa sendiri dan topik dalam kurikulum seharusnya saling terintegrasi bukan terpisah atau tidak mempunyai kaitan satu sama lain. Belajar harus bersifat aktif, langsung terlibat, berpusat pada siswa (SCL-Student Centered Learning) dalam konteks pengalaman sosial.

b) Jean Piaget

Menurut Piaget pengamatan sangat penting dan menjadi dasar dalam menuntun proses berpikir anak, berbeda dengan perbuatan melihat hanya melibatkan mata, pengamatan melibatkan seluruh indra, menyimpan kesan lebih lama dan menimbulkan sensasi yang membekas pada siswa, Belajar bersifat aktif dan sosial.

Tahap perkembangan berpikir individu menurut Piaget melalui empat stadium yaitu:

1. Sensorimotorik (0-2 tahun)
2. Praoperasional (2-7 tahun)
3. Operasional Konkret (7-11 tahun)
4. Operasional Formal (12-25 tahun)

Implikasi pandangan Piaget dalam praktek pembelajaran adalah bahwa guru hendaknya menyesuaikan proses pembelajaran yang dilakukan dengan tahap-tahap kognitif yang dimiliki anak didik. Karena tanpa penyesuaian proses pembelajaran dengan perkembangan kognitifnya,

guru maupun siswa akan mendapatkan kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

c) Jerome Brunner (1915)

Menurut Brunner, belajar adalah proses yang bersifat aktif terkait dengan ide *Discovery Learning* yaitu siswa berinteraksi dengan lingkungannya melalui eksplorasi dan manipulasi obyek, membuat pertanyaan dan menyelenggarakan eksperimen.

d) Lev Vygotsky

Bebeda dengan konstruktivisme kognitif Piaget, konstruktivisme sosial yang dikembangkan oleh Vygotsky adalah bahwa belajar bagi anak dilakukan dalam interaksi dengan lingkungan sosial maupun fisik. Penemuan atau *discovery* dalam belajar lebih mudah diperoleh dalam konteks sosial budaya seseorang. Inti konstruktivis Vygotsky adalah interaksi antara aspek internal dan eksternal yang penekanannya pada lingkungan sosial dalam mengajar.

g. Hubungannya Teori Belajar dengan Pemakaian Teknologi Kegiatan Belajar

Teori belajar menurut para ahli tersebut dapat dihubungkan dengan pemakaian teknologi dalam kegiatan belajar, yaitu sebagai berikut:

1) Pemakaian Komputer dalam Proses Belajar

Berikut akan dijelaskan mengenai konsep dasar *Computer Assisted Instruction* (CAI) model simulasi dalam kegiatan belajar menurut Darmawan (2011:121-122): *Computer Assisted Instruction* (CAI) merupakan program yang populer di era 60-an, yang merupakan awal perkembangan komputer dan pemanfaatannya untuk mengembangkan model belajar, khususnya model belajar terprogram. Model simulasi dalam *Computer Assisted Instruction* pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana sebenarnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Lillie *et. Al* (1989:39) “*Simulations differ from both simulasis and drill and practice program in that the interaction of the learners are not responses to questions but rather decisions they make in a role-playing situation*”.

Sistem-sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada siswa. cara penyampaian tersebut yaitu melalui interaksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem. Inilah yang disebut pengajaran dengan bantuan komputer (Darmawan, 2011:140).

2) Hubungan Teori Belajar Dengan Teknologi Belajar

Dalam teori belajar terdapat hubungan dengan teknologi belajar. Tujuan Teknologi pembelajaran adalah untuk memacu (merangsang) dan memicu (menumbuhkan) belajar. Ungkapan ini dipilih untuk memberikan

tekanan pada hasil belajar dan menjelaskan bahwa belajar adalah tujuannya sedangkan pembelajaran adalah sarana untuk mencapai tujuan tersebut (Uno dan Lamatenggo, 2010:27-28).

h. Motivasi Belajar

Dengan meminjam definisi tentang motivasi dan belajar, maka motivasi belajar adalah suatu keadaan dalam diri seseorang yang mendorong dan mengarahkan perilakunya pada tujuan yang ingin dicapainya dalam mengikuti pembelajaran. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*”, yang secara harfiah berarti “perantara atau pengantar”. Dengan demikian, media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamarah dan Zain, 2006:120). Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman, 2005:6). Media adalah suatu perangkat yang dapat menyalurkan informasi dari sumber ke penerima informasi (Yamin, 2007:197). Menurut Heinic (et. al, 1996) apabila

dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik. Hal yang sama dikemukakan sebelumnya oleh Briggs (1970) yang menyatakan bahwa media adalah segala bentuk fisik yang dapat menyampaikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar (Uno dan Lamatenggo, 2010:121-122). Berdasarkan beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan **media** adalah suatu perangkat perantara yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengirim ke penerima pesan agar terjadinya timbal-balik dalam sebuah komunikasi.

Pembelajaran diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar konvensional dimana guru dan peserta didik langsung berinteraksi (Prawiradilaga, 2007:19). Menurut Usman dalam Jihad dan Haris (2008:12), pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa dan mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran berlangsung.

Menurut Suherman dalam Jihad dan Haris (2008:11), pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antara peserta didik dalam rangka pembaharuan sikap. Karena itu baik konseptual maupun operasional konsep-konsep komunikasi dan perubahan sikap akan selalu melekat pada pembelajaran. Jadi, dapat disimpulkan bahwa **pembelajaran** merupakan proses dimana ada transfer ilmu antara guru ke murid serta hubungan antara pendidik dan peserta didik yang saling bekerja sama menciptakan kondisi belajar dan mengajar.

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah dan Zain, 2006:121). Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang di gunakan oleh guru dalam rangka berkomunikasi dengan siswa (Danin, 2008:7). Media pembelajaran dimaksudkan segala alat dan bahan selain buku teks, yang dapat dipakai untuk menyampaikan informasi dalam suatu situasi belajar-mengajar (Wilkinson, 1984:5). Dengan demikian, **media pembelajaran** adalah alat bantu atau pengantar pesan yang digunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan informasi berupa materi pelajaran kepada siswanya.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran tidak lain adalah memperlancar proses interaksi antara guru dengan siswa, dalam hal ini membantu siswa belajar secara optimal. Menurut Kemp dan Dayton

sebagaimana dikutip oleh Yamin (2007:200-203) manfaat media pembelajaran:

Pertama, penyampaian materi dapat seragam. Guru mungkin mempunyai penafsiran yang beragam tentang sesuatu hal. Melalui media, penafsiran yang beragam ini dapat direduksi dan disampaikan kepada siswa secara seragam.

Kedua, proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Media dapat menyampaikan informasi yang dapat didengar (audio) dan dapat dilihat (visual), sehingga dapat mendeskripsikan suatu masalah, suatu konsep, suatu proses atau prosedur yang bersifat abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap.

Ketiga, proses belajar siswa menjadi lebih interaktif. Media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif. Jumlah waktu belajar mengajar dapat dikurangi. Seringkali para guru menghabiskan waktu yang cukup banyak untuk menjelaskan suatu materi. Padahal waktu yang dihabiskan itu tidak perlu sebanyak itu jika guru memanfaatkan media pendidikan dengan baik.

Keempat, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar mengajar lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh.

Kelima, proses belajar dapat terjadi dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat belajar

dimana saja dan kapan saja mereka mau, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program audiovisual atau komputer yang saat ini banyak tersedia di pasaran adalah contoh media pendidikan yang memungkinkan siswa belajar mandiri.

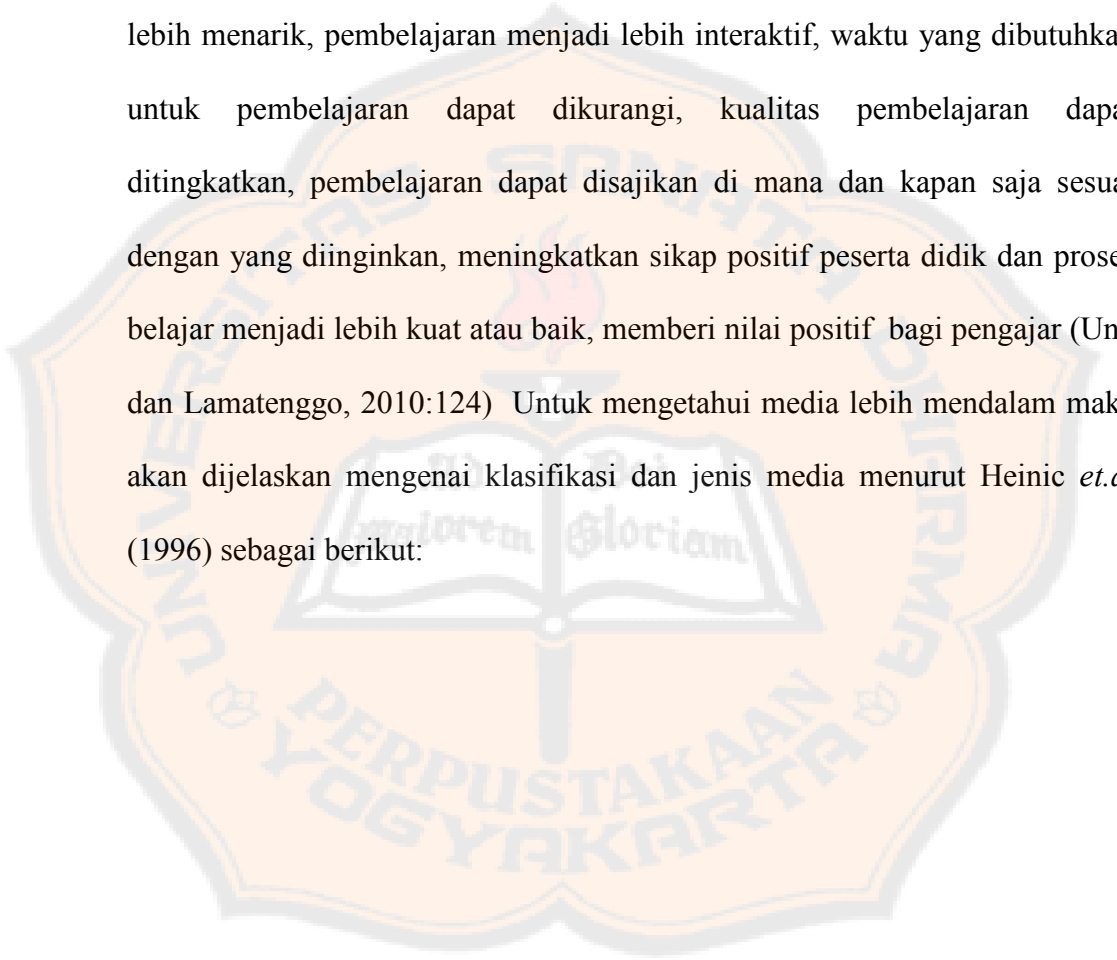
Keenam, sikap positif siswa terhadap bahan pelajaran maupun terhadap proses belajar itu sendiri dapat ditingkatkan. Dengan media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi siswa terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.

Ketujuh, peran guru dapat berubah arah yang lebih positif dan produktif. Pertama, guru tidak perlu mengulang-ulang penjelasan mereka bila media digunakan dalam pembelajaran. Kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberi perhatian lebih banyak kepada aspek-aspek lain dalam pembelajaran. Ketiga, peran guru tidak lagi sekedar “pengajar”, tetapi juga konsultan, penasihat, atau manajer pembelajaran. Secara umum media mempunyai kegunaan:

Pertama, memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistik. Kedua, mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indra. Ketiga, menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar. Keempat, memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori dan kinestetiknya. Kelima, memberi

rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.

Selain itu, kontribusi media pembelajaran menurut Kemp *et.al* (1985) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih terstandar, pembelajaran dapat lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran dapat dikurangi, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat disajikan di mana dan kapan saja sesuai dengan yang diinginkan, meningkatkan sikap positif peserta didik dan proses belajar menjadi lebih kuat atau baik, memberi nilai positif bagi pengajar (Uno dan Lamatenggo, 2010:124) Untuk mengetahui media lebih mendalam maka akan dijelaskan mengenai klasifikasi dan jenis media menurut Heinic *et.al* (1996) sebagai berikut:



Tabel 1: Klasifikasi dan Jenis Media menurut Heinic *et.al* (1996)

KLASIFIKASI	JENIS MEDIA
Media yang tidak diproyeksikan (<i>Non Projected Media</i>)	Realita, model, bahan grafis (<i>Graphic Matherial</i>), <i>display</i>
Media yang diproyeksikan (<i>Projected Media</i>)	OHT (<i>Over Head Transparency</i>), <i>slide</i> , <i>opaque</i>
Media audio	Audio kaset, <i>audio vission</i> , <i>active audio vission</i>
Media video	Video
Media berbasis komputer (<i>Computer Based Media</i>)	<i>Computer Assisted Instructional (CAI)</i> <i>Computer Manage Instruction (CMI)</i>
Multimedia kit	Perangkat praktikum

Keterangan:**1) Media yang Tidak Diproyeksikan**

- a) Realita : Benda nyata yang digunakan sebagai bahan belajar
- b) Model : Benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda sesungguhnya
- c) Grafis : Gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan (*Grafik, Chart, Poster, Kartun*)
- d) Display : Medium yang penggunaannya dipasang di tempat tertentu sehingga dapat dilihat informasi dan pengetahuan didalamnya.

2) Media Video

Sebagai media audiovisual dengan memiliki unsur gerakan dan suara, video dapat digunakan sebagai alat bantu mengajar pada berbagai bidang

studi. Kemampuan video untuk memanipulasi waktu dan ruang dapat mengajak peserta didik untuk melanglang buana ke mana saja walaupun dibatasi dengan ruang kelas. Objek-objek yang terlalu kecil, terlalu besar, terlalu berbahaya, dan bahkan tidak dapat dikunjungi oleh peserta didik karena lokasinya dibelahan bumi lain, dapat dihadirkan melalui video.

3) Media Berbasiskan Komputer

Bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan dalam merancang sebuah media pembelajaran yakni:

- a) praktek dan latihan (*drill and practice*),
- b) tutorial,
- c) permainan (*games*),
- d) simulasi (*simulation*),
- e) penemuan (*discovery*), dan
- f) pemecahan masalah (*problem solving*). (Uno dan Lamatenggo, 2010:123-136).

Pengklasifikasian yang dilakukan oleh Heinic ini pada dasarnya adalah penggolongan media berdasarkan bentuk fisiknya, yaitu apakah media tersebut masuk dalam golongan media yang tidak diproyeksikan, atau yang diproyeksikan atau apakah media tertentu masuk dalam golongan media yang dapat didengar lewat audio atau dapat dilihat secara visual, dan seterusnya.

c. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media harus dikembangkan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi dan keterbatasan yang ada dengan mengingat kemampuan dan sifat-sifat khasnya (karakteristik) media yang bersangkutan (Sadiman, 2005:85). Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut (Djamarah dan Zain, 2006:132-133): Pertama, ketepatannya dengan tujuan pengajaran. Hal ini artinya, media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

Kedua, dukungan terhadap isi bahan pelajaran. artinya, bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

Ketiga, kemudahan memperoleh media. artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar.

Keempat, keterampilan guru dalam menggunakannya. apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.

Kelima, tersedia waktu untuk menggunakannya. hal ini menjadikan media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

Keenam, sesuai dengan taraf berpikir siswa. memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

3. Multimedia Dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

a. Pengertian Multimedia

Mayer (2009:3) mengatakan multimedia adalah presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Yang dimaksud dengan “kata” disini adalah materinya disajikan dengan *verbal form* atau bentuk verbal, misalnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Yang dimaksud dengan “gambar” adalah materinya disajikan dalam *pictorial form* atau bentuk gambar. Hal ini bisa dalam bentuk menggunakan grafis statis (termasuk ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (termasuk animasi dan video).

Dalam buku teks, kata-kata bisa disajikan sebagai teks cetak dan gambar-gambar bisa disajikan sebagai ilustrasi atau bentuk-bentuk grafik lainnya. Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang membentuk suatu unit atau paket (Susilana dan Ryana, 2008:21). Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan seperangkat bahan ajar yang merupakan satu kesatuan dari media-media yang ada untuk menyampaikan materi pelajaran.

b. Multimedia Projector

Multimedia *Projector* adalah sebuah alat proyeksi yang mampu menampilkan unsur media seperti gambar, teks, video, animasi, video baik secara terpisah maupun gabungan antara unsur-unsur media tersebut dan dapat dikoneksikan dengan perangkat elektronika lainnya seperti komputer, TV, kamera, *VCD/DVD Player*, *Video Player* dan lain-lain, yang dapat digunakan untuk kegiatan presentasi, pembelajaran, pemutaran film, dan lain-lain. Multimedia *projector* dapat dikoneksikan dengan perangkat media lain seperti komputer (*PC*), Laptop, *VCD/DVD Player*, kamera, dan lain-lain (Daryanto, 2010:135).

c. Cara Penggunaan Multimedia Projector

Cara menginstalasi *projector*. Dalam menginstalasi *projector* sebelum digunakan, sebaiknya posisi *projector* dan komputer (atau media lainnya) dalam keadaan mati, hindari pemasangan komputer pada *projector* dalam keadaan menyala atau juga sebaliknya. Kalau komputer yang lebih dulu menyala, maka sebaiknya komputer di *restart* untuk kemudian dipasang dan baru dinyalakan lagi. Pada saat mematikan *projector*, dapat menggunakan *remote* dengan menekan tombol *on/off*, ditekan dua kali sehingga muncul pertanyaan *turn off your projector?* Kemudian tekan *yes*, maka lampu akan mati (Daryanto, 2010:139).

d. Manfaat Multimedia Dalam Pembelajaran

Keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran menurut Daryanto (2010:52) yaitu pertama, memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, elektron dan lain-lain. Kedua, memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan ke sekolah, seperti gajah, rumah, gunung, dan lain-lain. Ketiga, menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet Mars, berkembangnya bunga, dan lain-lain. Keempat, menyajikan benda atau peristiwa yang jauh, seperti bulan, bintang, salju, dan lain-lain. Kelima, menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun, dan lain-lain. Keenam, meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

e. Dampak Multimedia Terhadap Proses Belajar

Beberapa persoalan yang muncul sebagai akibat diterapkannya multimedia pembelajaran (Daryanto, 2010:60) yaitu pertama, berkaitan dengan orientasi filosofis. Ada dua masalah orientasi filosofis yang muncul akibat penerapan teknologi multimedia ini yakni masalah yang berasal dari kaum objektivis dan yang berasal dari pandangan kaum konstruktivis. Kaum objektivis menilai desain multimedia sebagai sesuatu yang sangat *rill* yang dapat membantu pendidikan siswa menuju kepada tujuan yang diharapkan (Jonassen, 1991). Sebaliknya kaum konstruktivis berpendapat bahwa

pengetahuan hendaknya dibentuk oleh siswa sendiri berdasarkan penafsirannya terhadap pengalaman dan gejala hidup yang dialami (Merril, 1991).

Kedua, berhubungan dengan lingkungan belajar. Lingkungan belajar multimedia interaktif dapat dikategorikan dalam tiga jenis yakni lingkungan belajar preskriptif, demokratis dan sebermetik (Schier, 1993). Lingkungan preskriptif menekankan bahwa prestasi belajar merupakan pencapaian dari tujuan belajar yang diterapkan secara eksternal. Interaksi belajar terjadi antara siswa dengan bahan-bahan belajar yang sudah tersedia dan belajar merupakan suatu kegiatan yang bersifat prosedural. Lingkungan belajar demokratis menekankan kontrol proaktif siswa atas proses belajarnya sendiri, yang mencakup tujuan belajar sendiri, kontrol siswa terhadap urutan-urutan pembelajaran, hakekat pengalaman dan kedalaman materi belajar yang dicarinya. Sedangkan lingkungan belajar sibernetik menekankan saling ketergantungan antara sistem belajar dan siswa.

Ketiga, berhubungan dengan desain instruksional. Pada umumnya, desain pembelajaran multimedia dibuat berdasarkan besar kecilnya kontrol siswa atas pembelajarannya. Dalam lingkungan yang demokratik dan sibernetik, kegiatan pembelajaran multimedia bervariasi dan tersedia untuk siswa pada saat kapan saja dan dalam berbagai bentuk sehingga bisa memuaskan kebutuhan-kebutuhan yang ditetapkan siswa sendiri. Dalam lingkungan belajar preskriptif, kontrol eksternal nampaknya dipaksakan

selama tahap awal belajar dan semakin berkurang ketika sudah terlihat kemajuan yang berarti dalam diri siswa berupa perubahan perilaku ke arah yang diharapkan.

Keempat, berkaitan dengan umpan balik. Sifat dari umpan balik dalam pembelajaran multimedia sangat bervariasi tergantung pada lingkungan di mana multimedia itu digunakan. Dalam lingkungan belajar prespektif, umpan balik sering mengambil bentuk koreksi dan deteksi terhadap kesalahan yang dibuat. Dalam lingkungan belajar demokratis, umpan balik sering mengambil bentuk nasehat atau anjuran, yakni sekedar pemberitahuan kepada siswa tentang akibat-akibat yang muncul dari suatu pilihan tertentu atau juga berisi rekomendasi. Dalam lingkungan belajar siberetik, umpan balik merupakan suatu negosiasi atau perundingan. Siswa menetapkan arah atau petunjuk sendiri dan membuat pilihannya sendiri sedangkan sistem belajar akan berusaha mempelajari pola-pola yang muncul sehubungan dengan kebutuhan siswa itu dan memberikan respon terhadap siswa dengan menyediakan tantangan-tantangan baru.

Kelima, sifat sosial dari jenis pembelajaran ini. Banyak kritik telah dilontarkan terhadap pembelajaran multimedia sebagai pembelajaran yang bersifat isolatif sehingga bertentangan dengan tujuan sosial dari sekolah. Siswa seolah-olah dikondisikan untuk menjadi individualis-individualis dan kontak sosial dengan teman-teman menjadi sesuatu yang asing.

f. Multimedia dalam Proses Belajar Mengajar

Menurut Daryanto (2010:64) Pembelajaran menggunakan multimedia muncul dan berkembang berdasarkan permasalahan yang timbul dalam penerapan teknologi di kelas; pembelajaran dirasa jenuh dan kurang komunikatif penyampaian materi pelajarannya sehingga multimedia digunakan sebagai solusi untuk memotivasi belajar peserta didik. Hal tersebut dikarenakan:

Pemanfaatan pembelajaran menggunakan multimedia menjadi suatu solusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang dilakukan di kelas, dan menjadikan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar yang dilaksanakan pendidik. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia bertujuan untuk memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kekreatifan dan keinovasian pendidik dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif serta sebagai jalan permasalahan ditengah kesibukan pendidik. Pengembangan multimedia dalam pembelajaran selanjutnya dimanfaatkan kedalam pembelajaran di kelas untuk menggantikan ataupun sebagai pelengkap dalam pembelajaran konvensional.

g. Multimedia dalam Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, multimedia dibutuhkan karena sifat-sifat materi pelajaran bahasa Indonesia yang sangat kontekstual, artinya pelajaran bahasa Indonesia adalah pelajaran yang dinamis seiring dengan perkembangan jaman. Informasi yang baru bisa diolah untuk kepentingan

pembelajaran, menyesuaikan tingkat kebutuhan dan kompleksitas kognitif peserta didik.

Terjadinya perkembangan teknologi dan informasi yang mengglobal juga turut mempengaruhi penggunaan multimedia sebagai salah satu upaya mempermudah peserta didik untuk menerima pembelajaran bahasa Indonesia yang bersifat absurd dan kadangkala guru pun mengalami keterbatasan kemampuan dalam mengajarkannya.

4. *PowerPoint* multimedia

a. Pengertian *PowerPoint* Multimedia

PowerPoint multimedia merupakan sebuah *software* yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan *Microsoft*, dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan perusahaan, pemerintah, pendidikan maupun perorangan, dengan fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik (Daryanto, 2010:163).

PowerPoint multimedia merupakan program aplikasi yang khusus digunakan untuk membuat slide presentasi yang indah dan interaktif (Wahana Komputer, 2007:246). *PowerPoint* multimedia adalah salah satu program yang tergabung dalam *MicrosoftOffice* dan berfungsi untuk mempresentasikan atau menampilkan presentasi (Istiana dan Mardiana Wati, 2010:1). Dengan demikian *PowerPoint* multimedia merupakan program yang memiliki kemampuan yang sangat baik dalam menyajikan presentasi sebuah materi

dengan berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, gambar, dan animasi-animasi yang menarik bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya.

PowerPoint multimedia sengaja dipilih dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena memiliki kemudahan dalam penggunaannya, selain dapat melakukan presentasi multimedia: yaitu menambahkan berbagai multimedia pada slide presentasi, seperti: *clip art*, *picture*, gambar animasi (GIF dan Flash), background *audio/music*, narasi, *movie* (video klip), *PowerPoint* multimedia juga dirasa cocok untuk penggunaan di kelas dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan materi ajar, sehingga materi yang kiranya masih sulit untuk dijelaskan oleh guru (karena berifat abstrak ataupun keterbatasan kemampuan guru dalam menyampaikan) dapat dibuat sedemikian rupa sehingga lebih menarik dan mempermudah siswa dalam memahaminya.

b. Cara Membuat *PowerPoint* Multimedia yang Menarik

Menurut Dina Indriana (2011:172), dalam membuat desain *PowerPoint* multimedia, ada beberapa hal yang patut diperhatikan agar materi pengajaran menjadi efektif dan efisien tersampaikan kepada siswa yakni sebagai berikut.

- 1) Salah satu karakteristik utama program *PowerPoint* adalah bersifat multimedia. Oleh sebab itu perlu dioptimalkan potensi *PowerPoint* multimedia agar dalam penyajiannya bermanfaat. Maka tampilkanlah

unsur gambar, video, animasi dan suara pada *slide-slide PowerPoint* multimedia. Namun gunakan secara proposional agar tidak berlebihan.

- 2) Buatlah *background* atau *template* sendiri pada *PowerPoint* multimedia dengan menampilkan aksesoris objek sesuai tema. Hal ini dimaksudkan untuk menambah daya tarik dalam pengajaran sekaligus memperjelas materi yang disampaikan. Dalam membuat *template*, gunakan warna-warna yang lembut. Jika menggunakan objek gambar sebagai latar maka tampilkan secara tidak utuh intensitas kekontrasannya, gunakan tingkat kekontrasan maksimal 45%.
- 3) Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, gunakan teks dengan intensitas gelap. Demikian juga sebaliknya, jika *template* memiliki intensitas gelap, maka gunakanlah teks dengan warna dan intensitas lebih terang.
- 4) Gunakan warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan fokus pada penyajian. Namun, gunakan maksimal tiga jenis warna dalam satu sajian slide. Jika terlalu banyak warna yang digunakan akan terkesan ramai dan mengganggu sajian materi.
- 5) Gunakan huruf-huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, hindari karakter atau jenis *font* dekoratif. Sebab, jika pesannya banyak dan dalam jarak yang agak jauh menjadi tidak terbaca. Jika ragu menggunakan jenis *font* tertentu, gunakanlah *font* standar dengan ukuran keterbacaan minimal 16. Jenis *font* standar misalnya Arial, Tahoma, dan Verdana.

- 6) Sajian informasi atau materi pengajaran dalam *PowerPoint* multimedia bukan kata-kata uraian dengan kalimat panjang seperti teks dalam buku. Namun, gunakan kalimat yang singkat, padat, dan bersifat global.
- 7) Pesan akan lebih komunikatif apabila lebih banyak menyajikan gambar yang relevan, serta grafik dan struktur materi yang dibuat menggunakan bagan dengan alur yang jelas, sehingga memudahkan anak didik dalam mencerna dan menyerap materi pengajaran.

c. Kelebihan dan Kelemahan *PowerPoint* multimedia

Penggunaan *PowerPoint* multimedia memiliki kelebihan sebagai berikut (Daryanto, 2010:164): Pertama, penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf, dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar dan foto. Kedua, *PowerPoint* multimedia juga dapat lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji. Ketiga, pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik. Keempat, tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan yang disajikan. Kelima, dapat diperbanyak sesuai kebutuhan. Keenam, dapat dipakai secara berulang-ulang. Ketujuh, dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik (*CD, Disket, Flashdisk*) sehingga praktis untuk dibawa kemana-mana.

Kelemahan menggunakan *PowerPoint* multimedia antara lain (Sanaky, 2009:136): Pertama, pengadaaan alat mahal, dan tidak semua sekolah dapat memiliki, memerlukan perangkat keras (komputer atau laptop) dan LCD

untuk memproyeksikan pesan, memerlukan persiapan yang matang. Kedua, bila menggunakan teknik-teknik penyajian yang kompleks, diperlukan keterampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya. Ketiga, menuntut keterampilan khusus untuk menuangkan pesan atau ide-ide yang baik pada desain program komputer *PowerPoint* multimedia, sehingga mudah dicerna oleh penerima pesan, dan bagi pemberi pesan yang tidak memiliki keterampilan menggunakan. Keempat, dapat memerlukan operator atau pembantu khusus.

5. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Kata pembelajaran berasal dari kata **ajar** yang berarti; petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) **Pembelajaran** proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (KBBI, 2008:23). Pembelajaran diartikan sebagai kegiatan belajar mengajar konvensional dimana guru dan peserta didik langsung berinteraksi (Prawiradilaga, 2007: 19). Menurut Usman dalam Jihad dan Haris (2008:2), pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua aspek ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi

suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajaran berlangsung.

Menurut Suherman dalam Jihad dan Haris (2008:11), **pembelajaran** pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antara peserta didik dalam rangka pembaharuan sikap. Karena itu baik konseptual maupun operasional konsep-konsep komunikasi dan perubahan sikap akan selalu melekat pada pembelajaran. **Bahasa** adalah sistem lambang bunyi yang arbitrer, yang digunakan oleh anggota suatu masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, dan mengidentifikasikan diri, percakapan (perkataan) yang baik; tingkah laku yang baik; sopan santun (KBBI, 2008:116). **Indonesia** adalah nama negara kepulauan di Asia Tenggara yang terletak di antara benua Asia dan benua Australia; bangsa, budaya, bahasa yang ada di negara Indonesia (KBBI, 2008:532).

Dari beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia adalah suatu proses atau upaya penambahan pengetahuan melalui proses pengajaran yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif agar menguasai cara berkomunikasi yang baik menggunakan bahasa Indonesia. Berikut ini diberikan perkembangan pemikiran pembelajaran bahasa sastra Indonesia dari pendekatan strukturalisme, pragmatik, ke komunikatif:

Tabel 2. Perkembangan Pemikiran Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia (Widharyanto, 13)

Pendekatan Struktural	Pendekatan Pragmatik	Pendekatan Komunikatif
Belajar bahasa itu belajar struktur kebahasaan	Belajar bahasa itu belajar empat keterampilan berbahasa dengan didasari teori pragmatik	Belajar bahasa itu adalah belajar berkomunikasi melalui empat keterampilan berbahasa dalam konteks sosial
Materi ajar adalah bunyi, kata, frase, klausa, dan kalimat.	Materi ajar adalah wacana namun masih lepas konteks (atau wacana simplifikasi)	Materi ajar adalah wacana otentik yang digunakan dalam konteks sosial
Asumsinya adalah dengan mempelajari struktur kebahasaan, siswa otomatis dapat berbahasa	Asumsinya adalah dengan mempelajari wacana yang diskret dan lepas konteks, siswa otomatis dapat berbahasa	Asumsinya adalah dengan mengalami interaksi komunikasi sosial yang senyatanya, siswa dapat berkomunikasi dengan baik, benar, dan santun.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir tersebut, hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah penerapan *PowerPoint* multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu.

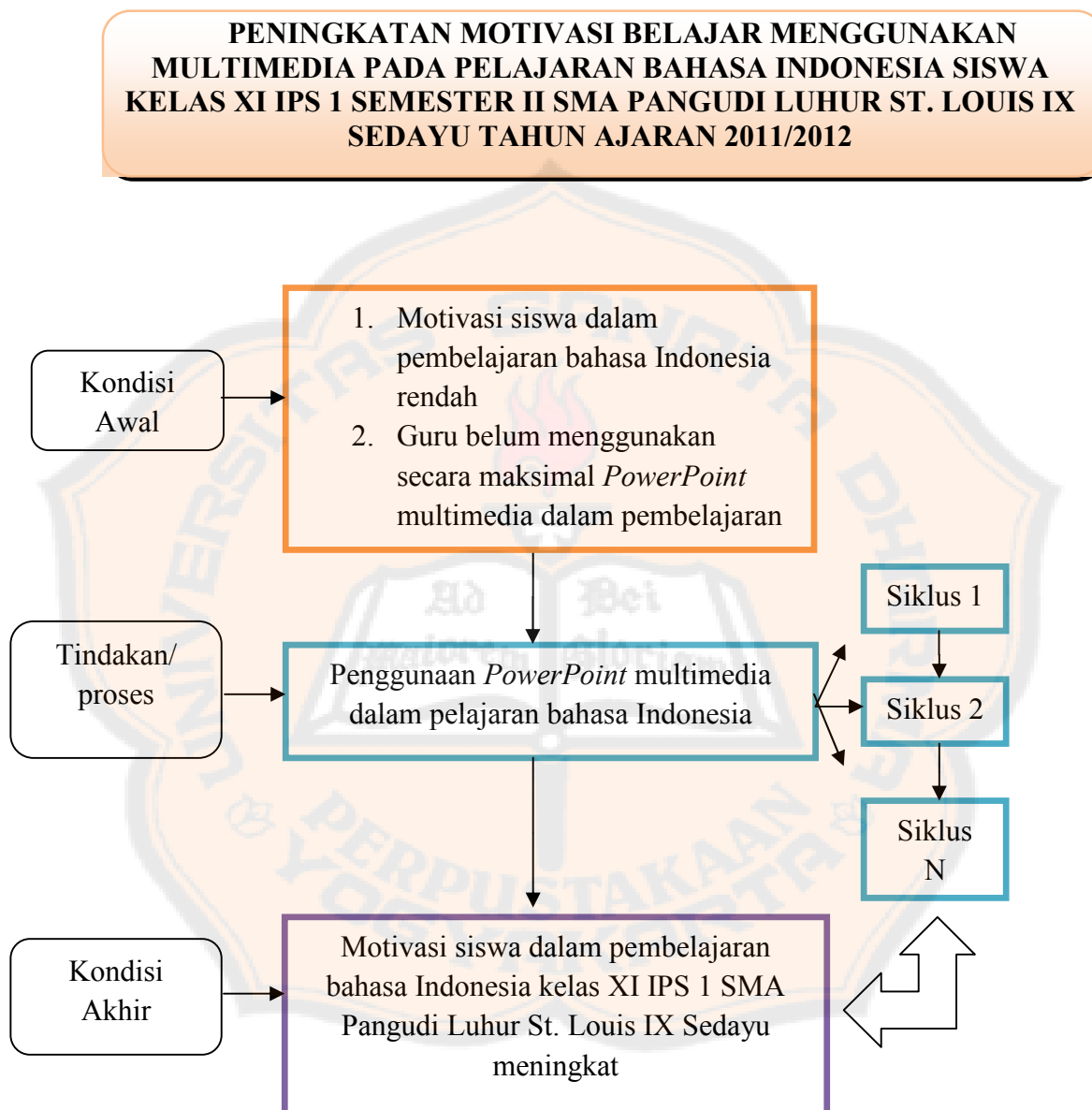
D. Kerangka Berpikir

Motivasi belajar siswa kelas XI IPS 1 SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu terhadap pelajaran bahasa Indonesia masih kurang. Hal tersebut dapat

terlihat dari masih kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran bahasa Indonesia, suasana kelas yang ramai, pembelajaran masih monoton, dan guru masih kurang memaksimalkan penggunaan *PowerPoint* Multimedia. Keadaan demikian dapat mengakibatkan motivasi siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia menurun atau berdasarkan angket, motivasi belajar bahasa Indonesia siswa hanya sebanyak 59,02%. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia.

Melihat situasi yang seperti itu, peneliti mencari pemecahan masalah melalui salah satu alternatif, yaitu dengan penerapan *PowerPoint* multimedia. Penerapan *PowerPoint* multimedia diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kerangka berpikir dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:

Gambar 1: Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam latar belakang telah ditemukan permasalahan pada siswa kelas XI IPS 1 yaitu motivasi belajarnya yang masih rendah dalam pelajaran bahasa Indonesia. Hal tersebut diketahui melalui wawancara langsung dengan guru dan observasi di kelas pada tanggal 16 April 2012, serta melalui angket bagi siswa mengenai motivasi belajar siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa Indonesia pada 19 April 2012. Melalui angket diperoleh persentase rata-rata motivasi siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia sebesar 59,02%. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti mengupayakan pemecahan masalah melalui metode (CAR) *Classroom Action Research* atau penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan multimedia. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas (Arikunto, 2010:130).

Menurut Suyanto dalam Wahidmurni (2008:14), penelitian tindakan kelas adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. PTK dapat diartikan sebagai upaya atau tindakan yang dilakukan oleh guru atau peneliti untuk memecahkan masalah pembelajaran melalui kegiatan penelitian (Wahidmurni, 2008:15).

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai penelitian tindakan kelas tersebut, disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian efektif yang dilakukan untuk memperbaiki atau mencegah persoalan dan meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas karena masalah yang diangkat didasarkan pada masalah yang terjadi di lapangan, dan bertujuan untuk memperoleh pengetahuan yang dapat diterapkan langsung untuk memecahkan masalah atau perbaikan program. Dalam hal ini yang diteliti adalah upaya meningkatkan motivasi belajar siswa menggunakan *PowerPoint* multimedia pada pelajaran bahasa Indonesia kelas XI IPS 1 semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu.

B. Subyek Penelitian dan objek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 36 siswa. Motivasi siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas XI IPS 1 masih rendah. Objek penelitiannya adalah penggunaan *PowerPoint* multimedia untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memilih SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu sebagai tempat penelitian. Adapun alamatnya di Jalan Wates, Km.12

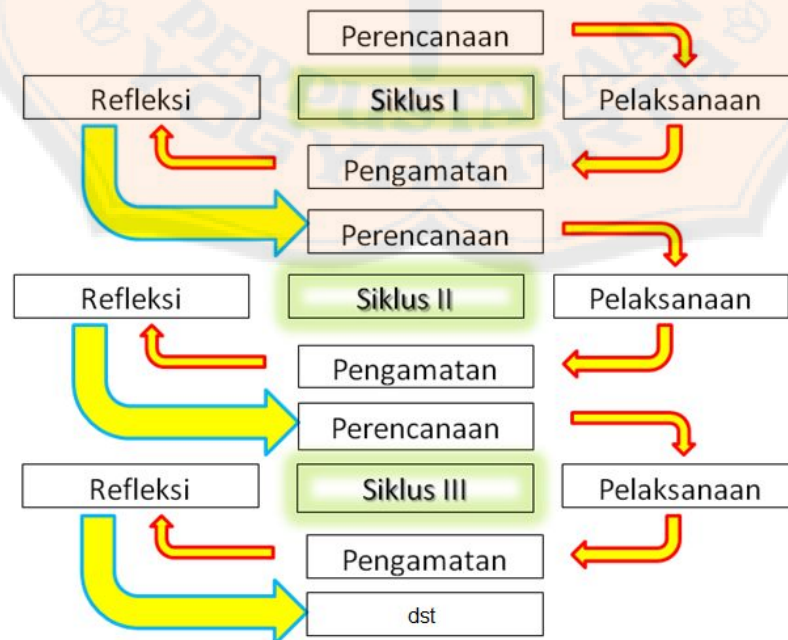
Argosari, Sedayu, Bantul, Yogyakarta. Kode Pos 55752. Telp. (0274) 7494179.

Waktu penelitian bulan April-Mei tahun 2012.

D. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah berbentuk siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan (4 jam pelajaran). Pada akhir pertemuan diharapkan tujuan yang diinginkan tercapai dengan baik. Prosedur penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti melalui empat langkah utama yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (obsevasi), dan refleksi (Arikunto, 2010:138-140). Tahapan-tahapan tersebut akan diuraikan sebagai berikut:

**Gambar 2. Siklus Penelitian Tindakan
(Arikunto, 2010:137)**



Untuk memperjelas gambaran tindakan masing-masing siklus, peneliti memaparkan masing-masing tindakan yang akan dilaksanakan pada setiap siklus.

E. Sasaran Penelitian

Sasaran dari penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui peningkatan motivasi belajar bahasa Indonesia dengan menggunakan *PowerPoint* multimedia dalam proses belajar mengajar di kelas pada siswa kelas XI IPS I semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu, Yogyakarta.

1. Kondisi Awal

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu, Yogyakarta, kelas XI IPS I, peneliti menemukan adanya motivasi siswa dalam belajar bahasa Indonesia yang menurun, hal ini menurut guru bahasa Indonesia terlihat ketika harus mengerjakan tugas siswa kerap mengeluh, kurang ulet karena mudah mengeluh dan tidak proaktif dalam mengerjakan tugas karena butuh dorongan dari luar, siswa juga ada kurang mau berusaha dalam mengerjakan ulangan sehingga masih ditemukan siswa yang mengambil jalan pintas dengan contek-mencontek, masih banyak siswa yang kurang dapat bekerja mandiri dan walaupun bekerja dalam kelompok membutuhkan pengawasan karena bila tidak masih banyak yang tidak mengerjakan, siswa juga sangat dipengaruhi jam pelajaran ketika harus belajar, karena ketika siang hari dan udara panas, banyak siswa tidak

memperhatikan pelajaran. Hasil wawancara tersebut didukung dengan data awal penelitian yaitu, berdasarkan angket, motivasi belajar pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas XI IPS I semester II SMA Pangudi Luhur Sedayu, Yogyakarta hanya sebesar 59.02%

2. Kondisi Siklus I

Target yang ingin dicapai dalam siklus I untuk meningkatkan motivasi belajar pelajaran bahasa Indonesia sebagai berikut. Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia dari 59,02% menjadi 70% (terjadi peningkatan sebesar 10,98%).

3. Kondisi Siklus II

Motivasi belajar pelajaran bahasa Indonesia setelah pelaksanaan tindakan dalam siklus II ditargetkan mencapai perubahan sebagai berikut. Terjadi peningkatan motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia dari 70% menjadi 80% (terjadi peningkatan sebesar 10%)

F. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti melaksanakannya dalam 2 siklus dalam 4 kali pertemuan. Adapun rencana kegiatan pada penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Rancangan Penelitian Pada Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Mengadakan penelitian awal untuk mengidentifikasi permasalahan yang perlu segera diatasi. Dalam tahap ini, peneliti melakukan observasi pada proses pembelajaran dikelas XI IPS 1.
- 2) Membuat silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Membuat alat evaluasi untuk melihat peningkatan motivasi siswa menggunakan *PowerPoint* multimedia dalam pelajaran bahasa Indonesia.

b. Rancangan Tindakan (*Acting*)

Peneliti akan melaksanakan tindakan dengan menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti. Tahap tindakan ini adalah tahap dimana guru bahasa Indonesia melakukan pengajaran di kelas menggunakan *PowerPoint* multimedia.

Sebelum pembelajaran dilakukan, pengajar menjelaskan tujuan, manfaat, dan langkah-langkah pembelajaran. Disamping itu juga, mengadakan apersepsi dengan bertanya jawab berkaitan dengan informasi apa saja yang siswa pernah dengar atau hal-hal yang sedang aktual berkaitan dengan materi pelajaran.

Untuk kegiatan inti, pengajar akan menampilkan slide-slide *PowerPoint* multimedia sambil menjelaskan materi yang terdapat didalamnya. Siswa diajak untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar-mengajar. Tampilan-tampilan *PowerPoint* multimedia dipilih sesuai dengan konteks pembelajaran dan dibuat semenarik mungkin. Untuk mengukur pemahaman

siswa, pengajar mengajukan pertanyaan lisan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi ataupun mempersilahkan siswa bertanya.

c. Observasi (*Observation*)

Observasi dilakukan oleh peneliti selama tindakan berlangsung yaitu selama dilakukannya siklus-siklus. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar pedoman observasi siswa yang berisi pertanyaan mengenai perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi dapat diketahui kekurangan dan kelebihan dari setiap pelaksanaan tindakan.

d. Refleksi (*Reflection*)

Setelah pelaksanaan tindakan, guru bersama peneliti melakukan analisis terhadap hasil observasi yang telah dilakukan. Analisis ini bertujuan untuk: (a) mengetahui kelebihan dan kekurangan *PowerPoint* multimedia yang digunakan selama proses pembelajaran siklus I; (b) mengetahui kelebihan dan kekurangan materi; (c) mengetahui tindakan-tindakan apa yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran; (d) mengetahui tindakan yang dilakukan guru selama proses pembelajaran. Kegiatan refleksi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari setiap pelaksanaan tindakan.

2. Rancangan Penelitian Pada Siklus II

a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Berdasarkan hasil refleksi Siklus I peneliti membuat perubahan pada *PowerPoint* Multimedia untuk proses pembelajaran di kelas.

- 2) Membuat lembar observasi tentang motivasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3) Memperbaiki silabus dan RPP berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada siklus I.
- 4) Membuat alat evaluasi untuk melihat peningkatan motivasi siswa menggunakan *PowerPoint* multimedia dalam pelajaran bahasa Indonesia.

b. Rancangan Tindakan (*Acting*)

Peneliti akan melaksanakan tindakan dengan menggunakan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disusun oleh peneliti yang telah diubah berdasarkan kekurangan yang ditemukan pada siklus I. Guru bahasa Indonesia akan melakukan pengajaran di kelas dalam pelajaran bahasa Indonesia menggunakan *PowerPoint* multimedia.

Sebelum pembelajaran dilakukan, pengajar menjelaskan kembali tujuan, manfaat, dan langkah-langkah pembelajaran. Disamping itu juga, mengadakan apersepsi dengan bertanya jawab berkaitan dengan informasi apa saja yang siswa pernah dengar atau hal-hal yang sedang aktual berkaitan dengan materi pelajaran.

Untuk kegiatan inti, pengajar menampilkan slide-slide *PowerPoint* multimedia sambil menjelaskan materi yang terdapat didalamnya. Siswa diajak untuk terlibat langsung dalam kegiatan belajar-mengajar. Tampilan-tampilan *PowerPoint* multimedia dipilih sesuai dengan konteks pembelajaran dan dibuat semenarik mungkin. Untuk mengukur pemahaman siswa, pengajar

mengajukan pertanyaan lisan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi ataupun mempersilahkan siswa bertanya.

c. Observasi (*Observation*)

Observasi dilakukan oleh peneliti selama tindakan berlangsung yaitu selama dilakukannya siklus-siklus. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar pedoman observasi siswa yang berisi pertanyaan mengenai perilaku siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi dapat diketahui kekurangan dan kelebihan dari setiap pelaksanaan tindakan untuk perbaikan pada tindakan selanjutnya jika masih ada.

d. Refleksi (*Reflection*)

Setelah pelaksanaan tindakan, guru bersama peneliti melakukan analisis terhadap hasil observasi yang telah dilakukan. Analisis ini bertujuan untuk: (a) mengetahui kelebihan dan kekurangan *PowerPoint* multimedia yang digunakan selama proses pembelajaran siklus II; (b) mengetahui kelebihan dan kekurangan materi; (c) mengetahui tindakan-tindakan apa yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran; (d) mengetahui tindakan yang dilakukan peneliti selama proses pembelajaran. Kegiatan refleksi dilakukan untuk memperbaiki kekurangan dari setiap pelaksanaan tindakan.

3. Rancangan Tindakan Penelitian Siklus N

Siklus N dilaksanakan berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus sebelumnya. Jumlah keseluruhan siklus yang akan dilakukan selama penelitian akan berlangsung tergantung pada hasil pelaksanaan siklus yang

telah dilakukan. Jika berdasarkan hasil refleksi siklus sebelumnya belum menunjukkan keberhasilan maka perlu dilakukan siklus tambahan.

G. Instrumen penelitian

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan peneliti adalah angket dan lembar observasi. Tujuan digunakan angket dan lembar observasi adalah untuk mengetahui respon siswa mengenai kelebihan dan kekurangan yang ada, sehingga dapat dijadikan sebagai bahan refleksi.

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Nontes

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan penggunaan instrument sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data penelitian. Observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian (Margono, 2000:158). Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar dengan menggunakan pedoman observasi kegiatan pembelajaran, dan catatan lapangan dengan tujuan memperoleh data tentang proses penggunaan *PowerPoint* multimedia sebagai media pembelajaran. Instrument observasi, catatan lapangan, dan

dokumen digunakan untuk membandingkan dan mencocokkan dengan data tes belajar. *Pedoman obsevasi terdapat pada lampiran I.*

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian (Margono, 2000:181). Adapun kisi-kisi dokumentasi sebagai berikut.

Tabel 3. Sumber Data Dokumentasi

No	Jenis Dokumen	Keterangan
1.	Foto	Foto saat proses pembelajaran menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia
2.	Video	Video wawancara dengan guru bidang studi bahasa Indonesia dan siswa kelas XI IPS I SMA Pangudi Luhur St. Louis XI Sedayu

c. Lembar Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi serperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab (Sugiyono, 2010:142). Lembar angket adalah suatu alat pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan tertulis yang diajukan kepada subjek untuk mendapatkan jawaban secara tertulis juga.

Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Motivasi Sebelum Menggunakan *PowerPoint Multimedia*

No	Indikator Pertanyaan	No. Item	Jumlah Item
1	Tekun menghadapi tugas	1,(-2), 3	3
2	Ulet menghadapi kesulitan belajar	4,5	2
3	Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk mengerjakan tugas	6,7	2
4	Selalu ingin memperoleh prestasi	8, 9	2
5	Menunjukan minat terhadap masalah materi pelajaran bahasa Indonesia yang belum di ketahui	10, (-11), 12	3
6	Lebih senang bekerja mandiri	13, 14	2
7	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	15, 16	2
8	Mempertahankan Pendapat	17, 18	2
9	Tidak mudah melepaskan hal yang di yakini	19, 20	2
10	Ketertarikan terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia	21,(-22),23	3
11	Senang terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia	24,25	2
12	Selalu memperhatikan pelajaran bahasa Indonesia	26,(-27),28	3
13	Keinginan untuk memecahkan masalah soal-soal latihan	29,30	2

(Angket motivasi sebelum dan sesudah tindakan dalam pembelajaran bahasa indonesia kelas XI IPS 1 SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu terdapat pada lampiran 7).

d. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2010:186). Wawancara adalah alat untuk mengumpulkan informasi dengan cara mengajukan pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan juga (Margono, 2000:158)..

Wawancara yang dilakukan adalah wawancara yang dilakukan dengan seorang guru mata pelajaran bahasa Indonesia SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan pandangan guru terhadap proses pembelajaran bahasa Indonesia selama ini. Pedoman wawancara yaitu mengenai motivasi siswa dan *PowerPoint* multimedia.

1) Pedoman Wawancara Mengenai *PowerPoint* multimedia

a) Guru

1. Apa yang guru ketahui mengenai *PowerPoint* multimedia?
2. Bagaimana tanggapan guru mengenai *PowerPoint* multimedia?
3. Apakah *PowerPoint* multimedia pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas?
4. Apakah dengan menerapkan multimedia *PowerPoint* multimedia siswa akan tertarik mengikuti pelajaran?
5. Apa kelebihan dari *PowerPoint* multimedia?
6. Apa kendala-kendala dari *PowerPoint* multimedia?

b) Siswa

1. Apa yang siswa ketahui mengenai *PowerPoint* multimedia?
2. Bagaimana tanggapan siswa mengenai *PowerPoint* multimedia?
3. Selama ini, apakah *PowerPoint* multimedia pernah diterapkan dalam pembelajaran di kelas?
4. Apakah dengan menerapkan *PowerPoint* multimedia, siswa tertarik mengikuti pelajaran?
5. Multimedia apa saja yang biasanya digunakan oleh guru dalam mengajar?
6. Bagaimana tanggapan siswa apabila *PowerPoint* multimedia diterapkan di kelas?
7. Apa kelebihan dari *PowerPoint* multimedia menurut siswa?
8. Apa kelemahan dari *PowerPoint* multimedia menurut siswa?

2) Pedoman Wawancara Motivasi Belajar Siswa**a) Guru**

1. Apakah guru selalu memberikan kesempatan bertanya kepada siswa?
2. Bagaimana sikap guru, apabila siswa ingin menyampaikan pendapatnya?
3. Bagaimana sikap guru, apabila ada siswa yang menyampaikan pendapat kurang tepat?
4. Biasanya bagaimana cara guru memotivasi siswa?

b) Siswa

1. Apakah siswa tekun menghadapi tugas?
2. Apakah siswa ulet menghadapi kesulitan belajar?

3. Apakah siswa tidak memerlukan dorongan dari luar untuk mengerjakan tugas?
4. Apakah siswa selalu ingin berprestasi?
5. Apakah siswa berminat terhadap masalah materi bahasa Indonesia yang belum diketahui?
6. Apakah siswa lebih senang bekerja sendiri?
7. Apakah siswa cepat bosan pada tugas-tugas rutin?
8. Apakah siswa mempertahankan pendapat, ketika berpendapat?
9. Apakah siswa tertarik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia?
10. Apakah siswa senang terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia?
11. Apakah siswa selalu memperhatikan pelajaran bahasa Indonesia?
12. Apakah siswa ingin memecahkan masalah soal-soal latihan pelajaran bahasa Indonesia?

I. Teknik Analisis Data

Analisis data (Sugiyono, 2009:244) adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menggunakan sinestesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri atau orang lain. Dalam

penelitian ini terdapat dua bentuk analisis data yaitu analisis kuantitatif dan analisis kualitatif.

1. Analisis Kuantitatif

Penilaian angket dilakukan dengan menggunakan *presentages correction*. Besarnya nilai yang diperoleh siswa adalah presentase dari skor maksimum ideal yang seharusnya dicapai jika tes tersebut dikerjakan dengan hasil 100% betul. Rumus penelitian adalah sebagai berikut (Purwanto, 2002:102):

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan :

NP : Nilai persen yang dicari atau diharapkan

R : Skor mentah yang diperoleh siswa

SM : Skor maksimum yang diperoleh siswa

100 : Bilangan tetap

Apabila disajikan dalam bentuk tabel kriteria motivasi belajar yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Keberhasilan Motivasi Belajar Siswa adaptasi Aqib (2009:41).

Tingkat Keberhasilan	Kategori Pencapaian
> 80%	Sangat Tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
< 20%	Sangat rendah

2. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif adalah bersifat reduksi data, meliputi penyelesaian data melalui ringkasan atau uraian singkat dan pengolahan data ke dalam pola yang lebih terarah. Milles and Huberman (1992), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu sebagai berikut (Sugiyono, 2009:246-252).

a. *Data Reduction* (Reduksi data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya, dan membuang yang tidak perlu.

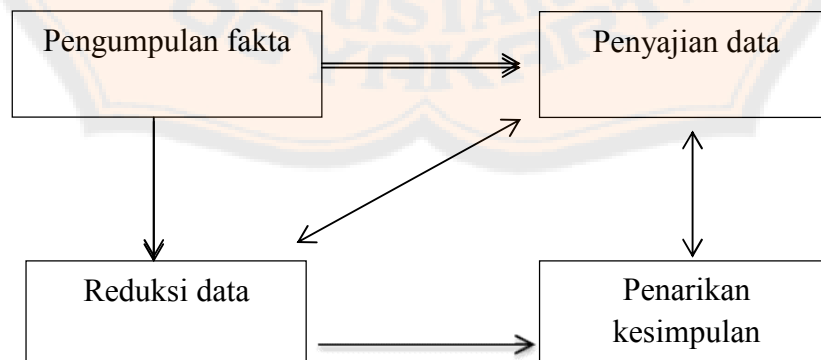
b. *Data Display* (Penyajian Data)

Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori *flow chart* dan sejenisnya, tetapi yang paling sering ialah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan *mendisplaykan* data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi.

c. *Conclusion Drawing* (penarikan kesimpulan)

Penarikan kesimpulan dalam penelitian diharapkan merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan terdapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang masih belum jelas diteliti menjadi jelas.

Gambar 3. Penarikan Kesimpulan
(Sumber : Miles dan A. Michael Huberman, 1992:20)



J. Indikator Keberhasilan

Beside line dari tingkat motivasi siswa kelas XI IPS 1 SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu sebelum penerapan *PowerPoint* multimedia adalah 59%. Target keberhasilan motivasi dalam penelitian ini yaitu minimal 80%.

Tabel 6. Tabel Indikator Keberhasilan

Indikator	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
Motivasi siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia	Motivasi belajar bahasa Indonesia sebanyak 59,02%	Motivasi belajar bahasa Indonesia meningkat menjadi 70%	Motivasi belajar bahasa Indonesia meningkat menjadi 80%

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul *Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Multimedia Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI IPS 1 Semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu Tahun Ajaran 2011/2012* ini dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan dalam 2 siklus. Siklus I dilaksanakan pada Senin, 23 April 2012 selama 2 jam pelajaran (90 menit) dan Kamis, 26 April 2012 selama 2 jam pelajaran (90 menit), Siklus II dilaksanakan pada Senin, 30 April 2012 selama 2 jam pelajaran (90 menit) dan Kamis, 3 Mei 2012 selama 2 jam pelajaran (90 menit) di ruang kelas XI IPS 1 SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu, Yogyakarta. Kelas yang menjadi subjek penelitian tindakan kelas ini adalah kelas XI IPS 1 dengan jumlah siswa sebanyak 36 yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 21 siswa perempuan.

Penelitian ini melibatkan guru bahasa Indonesia yaitu Bapak Ag. Budi Susanto yang ikut membantu pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini. Peneliti dan guru memiliki tujuan yang sama yaitu ingin memecahkan masalah motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia yang ada di sekolah tersebut. Dalam penelitian ini yang bertindak sebagai pengajar yaitu guru bahasa Indonesia sendiri. Peneliti mengobservasi kegiatan selama pembelajaran berlangsung.

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan *PowerPoint* multimedia dalam kegiatan pembelajarannya. Evaluasi dari penelitian ini adalah penilaian atas keseluruhan setiap siklus dalam pembelajaran. Kriteria keberhasilan dalam penelitian ini apabila motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia meningkat. Adapun penjelasan pelaksanaan siklus akan diuraikan sebagai berikut.

1. Pra siklus

Sebelum melaksanakan siklus pertama, peneliti melakukan kegiatan pra siklus. Pra siklus dilakukan dengan cara menyebarkan angket pada siswa kelas XI IPS I semester II untuk mengetahui sejauh mana tingkat motivasi belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia (kondisi awal).

2. Siklus Pertama

Siklus pertama terdiri dari empat tahap yaitu: (a) perencanaan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi, dan (d) refleksi. Setiap tahapan diuraikan secara terperinci.

a. Perencanaan

Siklus pertama dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), laptop, *viewer*, *PowerPoint* multimedia yang berisikan materi pelajaran bahasa Indonesia (gambar dan tulisan) dan peralatan lain yang mendukung.

Pada pertemuan sebelumnya, pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan tanpa menggunakan *PowerPoint* multimedia. Dengan adanya

PowerPoint multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia. Pada pertemuan pertama kompetensi yang akan dicapai dalam kegiatan ini adalah mengidentifikasi alur, penokohan, dan latar cerpen yang didengar dan mendiskusikan alur, penokohan dan latar cerpen. Tujuan pembelajaran adalah siswa dapat mengidentifikasi alur, penokohan, dan latar cerpen yang didengar dan siswa dapat mendiskusikan alur, penokohan dan latar cerpen. Pada pertemuan kedua, kompetensi yang akan dicapai dalam kegiatan ini adalah menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan (nilai moral, budaya dan sosial). Tujuan pembelajaran adalah siswa mampu menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan (nilai moral, budaya dan sosial). Pada siklus ini, peneliti menyampaikan materi sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama adalah guru mempersiapkan *PowerPoint* multimedia yang berisikan materi pelajaran, guru menyampaikan apersepsi mengenai topik materi pelajaran, guru menjelaskan topik yang akan dibahas pada hari ini dan manfaat mengetahui dan mempelajarinya, siswa menyaksikan *PowerPoint* multimedia mengenai materi unsur intrinsik pada cerpen, siswa diajak untuk menganalisis materi *PowerPoint* multimedia, siswa membaca kutipan novel Indonesia/terjemahan dalam tampilan *PowerPoint* multimedia, siswa menemukan unsur-unsur intrinsik (alur, penokohan, latar, dan amanat) dalam

kutipan novel Indonesia/terjemahan dalam tampilan *PowerPoint* multimedia, siswa menceritakan kembali isi novel Indonesia/terjemahan yang ditampilkan dalam *PowerPoint* multimedia dengan bahasa sendiri, siswa mengerjakan tes yang telah disiapkan oleh guru, guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa dalam proses belajar mengajar, dan guru bersama meluruskan kesalahan, pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua adalah guru dan siswa bertanya jawab tentang nilai-nilai kehidupan yang masih dipegang teguh oleh masyarakat, guru dan siswa bertanya jawab mengenai nilai kehidupan yang sering ada dalam cerpen, siswa menyaksikan *PowerPoint* multimedia mengenai materi nilai pada cerpen, siswa diajak untuk menganalisis materi dalam *PowerPoint* multimedia, siswa secara mandiri mencari nilai moral dalam cerpen, siswa secara mandiri mencari nilai budaya dalam cerpen, siswa secara mandiri mencari nilai sosial dalam cerpen, guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa dalam proses belajar mengajar, guru bersama meluruskan kesalahan, pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan, siswa bersama guru melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran hari ini, dan siswa diajak merefleksikan nilai-nilai serta kecakapan hidup (*live skill*) yang bisa dipetik dari pembelajaran.

b. Pelaksanaan Kegiatan

Sebelum pelaksanaan siklus pertama, peneliti mengadakan kegiatan pra siklus untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia yang diadakan pada 19 April 2012 pada jam pelajaran ke 2 selama 2 jam pelajaran (2x45 menit) dengan subjek penelitian siswa kelas XI IPS I semester II yang berjumlah 30 siswa karena 6 orang siswa tidak masuk sekolah. Guru bertindak sebagai pengajar.

Pada kondisi awal diketahui bahwa motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia dapat dikatakan kurang. Hal tersebut dapat diketahui melalui angket yang dibagikan kepada siswa pada pra siklus pembelajaran.

Siklus I dilaksanakan pada Senin, 23 April 2012 selama 2 jam pelajaran (90 menit) dan Kamis, 26 April 2012 selama 2 jam pelajaran (90 menit) dengan jumlah siswa sebanyak 36 orang. Pelaksanaan proses pembelajaran mengacu pada RPP (*lihat lampiran 2*) yang telah dipersiapkan sebelumnya. Kegiatan observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran oleh peneliti. Pada siklus I pertemuan pertama ini siswa diminta untuk mampu menentukan unsur-unsur intrinsik dalam kutipan novel Indonesia atau terjemahan dan pada siklus I pertemuan kedua siswa diminta untuk menentukan nilai-nilai pada cerpen.

Hal-hal yang dilakukan dalam pembelajaran siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua adalah penjelasan singkat mengenai garis besar

kegiatan pembelajaran pada hari ini, tanya jawab tentang unsur-unsur intrinsik yang diketahui oleh siswa, siswa menyaksikan penjelasan materi pelajaran menggunakan *PowerPoint* multimedia, siswa menjawab pertanyaan yang menuntun pada slide-slide *PowerPoint* multimedia berikutnya, siswa mencatat kembali informasi yang dianggap penting, siswa mengerjakan tes yang disiapkan oleh peneliti, siswa mengisi angket tentang motivasi belajar siswa selama mengikuti proses belajar mengajar menggunakan *PowerPoint* multimedia, dan peneliti mengamati proses pembelajaran.

c. Observasi

Data yang dapat peneliti amati yaitu catatan-catatan tentang siswa dan guru selama proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer diperoleh data sebagai berikut.

Catatan-catatan tentang guru selama proses pembelajaran siklus I pertemuan pertama dan kedua yaitu pelajaran dibuka dengan apersepsi yaitu guru menanyakan kepada siswa tentang pengalaman siswa sebelumnya ketika membaca sebuah cerpen, memeriksa kesiapan ruangan, alat, media, dan kesiapan siswa, tujuan pembelajaran disampaikan oleh guru dan materi pelajaran dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari, pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP yang telah dipersiapkan sebelumnya dan kompetensi dasar yang akan dicapai, guru memanfaatkan media pembelajaran dengan baik sehingga menghasilkan pesan yang menarik, guru menumbuhkan sikap

terbuka terhadap respon siswa dan memberikan bimbingan serta arahan kepada siswa.

Catatan-catatan tentang siswa selama proses pembelajaran siklus I pertemuan pertama dan kedua yaitu masih ada siswa yang kurang memperhatikan ketika guru menerangkan materi pelajaran menggunakan *PowerPoint* multimedia, ada siswa antusias dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru mengenai pelajaran yang disampaikan, siswa kekurangan waktu dalam mengerjakan tugas sehingga harus dikerjakan di rumah, sebagian besar siswa sudah aktif dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru walaupun masih ada siswa yang belum berani untuk menanggapi pertanyaan-pertanyaan tersebut, siswa berani aktif untuk menyampaikan pendapatnya, siswa kurang tertarik penjelasan guru terlalu cepat dan terkadang slide-slide yang ditampilkan kurang menarik bagi siswa, siswa masih ada yang terlihat mengantuk ketika mengikuti pembelajaran, siswa masih banyak yang izin ke toilet ketika pembelajaran berlangsung, siswa masih kurang serius dalam mengikuti pembelajaran, hal ini terlihat saat masih ada siswa yang mondar-mondar mandiri ketika pembelajaran berlangsung dengan berbagai alasan, siswa masih ada yang malu untuk mengajukan pendapat ketika ditanya oleh guru, siswa mulai berani bertanya kepada guru tentang bagian slide yang masih kurang jelas. (*Lembar observasi terdapat pada lampiran 8*).

d. Refleksi

Dalam melaksanakan penelitian pada siklus pertama, peneliti menemukan beberapa hal yang menjadi dasar pertimbangan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam proses penelitian. Beberapa hal yang ditemukan selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus pertama adalah masih ada siswa yang kurang memperhatikan ketika guru menerangkan materi pelajaran menggunakan *PowerPoint* multimedia, siswa antusias dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru mengenai pelajaran yang disampaikan, siswa kekurangan waktu dalam mengerjakan tugas sehingga harus dikerjakan di rumah, sebagian besar siswa sudah aktif dalam menanggapi pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru walaupun masih ada siswa yang belum berani untuk menganggapi pertanyaan-pertanyaan tersebut, siswa berani aktif untuk menyampaikan pendapatnya, penjelasan guru terlalu cepat dan terkadang slide-slide yang di tampilkan kurang menarik.

Kekurangan-kekurangan yang telah ditemukan pada proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari aspek siswa maupun guru. Kekurangan tersebut akan diperbaiki dalam proses pembelajaran selanjutnya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

Langkah guru dan peneliti untuk memperbaiki hal tersebut adalah mengolah waktu dengan baik agar siswa dapat mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan, guru harus memotivasi dan membantu siswa yang masih belum aktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru harus

mempersiapkan *PowerPoint* multimedia lebih matang lagi, sehingga substansi materi yang ingin disampaikan dapat tercapai dan tampilannya lebih menarik siswa untuk memperhatikan, guru menambahkan video dalam *slide PowerPoint* multimedia agar siswa lebih mengerti materi pelajaran yang masih dirasa abstrak untuk dijelaskan, guru harus bisa mencari alternatif materi yang lain sehingga siswa dapat lebih memahami pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil analisis pada siklus ini belum dikatakan berhasil. Oleh karena itu, penelitian dilanjutkan dengan mengadakan siklus kedua.

3. Siklus kedua

Siklus kedua terdiri dari empat tahap yaitu: (a) perencanaan, (b) pelaksanaan tindakan, (c) observasi, dan (d) refleksi. Setiap tahapan akan diuraikan secara terperinci.

a. Perencanaan

Siklus kedua dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), *PowerPoint* multimedia, video, LCD, laptop, dan peralatan lain yang mendukung serta video drama berjudul *Magenta* adaptasi dari novel Hiroko karya NH. Dini.

Pada pertemuan pertama kompetensi yang akan dicapai dalam kegiatan ini adalah mengidentifikasi unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, dan membandingkan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat. Tujuan pembelajarannya adalah siswa mampu

mengidentifikasi unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, sebagai bentuk karya sastra, kemudian siswa mampu menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat dan siswa mampu membandingkan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat dengan novel Indonesia dan novel terjemahan.

Pada pertemuan kedua kompetensi yang akan dicapai dalam kegiatan ini adalah mengidentifikasi novel Indonesia dan novel terjemahan sebagai bentuk karya sastra, menjelaskan unsur novel Indonesia dan novel terjemahan, dan membandingkan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik novel Indonesia dan novel terjemahan dengan hikayat. Tujuan pembelajarannya adalah siswa mampu mengidentifikasi unsur intrinsik dan ekstrinsik dan siswa mampu membandingkan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, novel Indonesia dan novel terjemahan.

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus II pertemuan pertama adalah siswa ditanyai mengenai unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik karya sastra prosa, siswa ditanyai mengenai pengalaman mereka membaca prosa lama dan baru, siswa ditanyai mengenai apa yang dimaksud dengan hikayat, siswa menyaksikan *PowerPoint* multimedia mengenai materi unsur ciri-ciri dan unsur hikayat, siswa diajak untuk menganalisis materi dalam *PowerPoint* multimedia, siswa membaca teks hikayat dalam *PowerPoint* multimedia dan bersama-sama guru memparafrasekan hikayat dalam bahasa sehari-hari, membandingkan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik novel Indonesia dan terjemahan dengan hikayat, guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum

diketahui siswa dalam proses belajar mengajar, siswa mengerjakan lembar kerja siswa, siswa bersama guru meluruskan kesalahan, pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan, siswa bersama guru melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran hari ini, dan siswa diajak merefleksikan nilai-nilai serta kecakapan hidup (*live skill*) yang bisa dipetik dari pembelajaran.

Langkah-langkah pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua adalah siswa ditanyai mengenai unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik karya sastra prosa, siswa ditanyai mengenai pengalaman mereka membaca prosa lama dan baru, siswa ditanyai mengenai apa yang dimaksud dengan Novel, siswa menyaksikan *PowerPoint* multimedia mengenai materi unsur ciri-ciri dan unsur novel, siswa diajak untuk menganalisis materi dalam *PowerPoint* multimedia, siswa membaca kutipan novel dalam *PowerPoint* multimedia dan bersama-sama guru memparafrasekan novel dalam bahasa sehari-hari, siswa membandingkan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik novel Indonesia dan terjemahan dengan hikayat, siswa menonton tayangan drama yang di adaptasi dari novel NH. Dini, guru bertanya jawab tentang unsur intrinsik dalam tayangan tersebut, guru bersama meluruskan kesalahan, pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan, siswa bersama guru melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran hari ini, siswa diajak merefleksikan nilai-nilai serta kecakapan hidup (*live skill*) yang bisa dipetik dari pembelajaran.

b. Pelaksanaan Kegiatan

Siklus II dilaksanakan pada Senin, 30 April 2012 selama 2 jam pelajaran (90 menit) dan Kamis, 3 Mei 2012 selama 2 jam pelajaran (90 menit). Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan *PowerPoint* multimedia dalam pelajaran bahasa Indonesia dengan subjek penelitian siswa kelas XI IPS I semester II yang berjumlah 35 siswa karena 1 orang siswa tidak masuk sekolah. Guru bertindak sebagai pengajar. Pelaksanaan proses pembelajaran mengacu pada RPP (*lihat lampiran 2*) yang telah dipersiapkan sebelumnya. Kegiatan observasi dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan pembelajaran oleh peneliti.

Pada siklus II pertemuan pertama siswa diminta untuk mampu memparafrasekan kutipan hikayat yang ditampilkan dalam *slide PowerPoint* multimedia. Pelaksanaan kegiatan pada siklus II pertemuan pertama adalah siswa ditanyai mengenai unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik karya sastra prosa, siswa ditanyai mengenai pengalaman mereka membaca prosa lama dan baru, siswa ditanyai mengenai apa yang dimaksud dengan hikayat, siswa menyaksikan *PowerPoint* multimedia mengenai materi unsur ciri-ciri dan unsur hikayat, siswa diajak untuk menganalisis materi dalam *PowerPoint* multimedia, siswa membaca teks hikayat dalam *PowerPoint* multimedia dan bersama-sama guru memparafrasekan hikayat dalam bahasa sehari-hari, membandingkan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik novel Indonesia dan terjemahan dengan hikayat, guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum

diketahui siswa dalam proses belajar mengajar, siswa mengerjakan lembar kerja siswa, siswa bersama guru meluruskan kesalahan, pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan.

Pelaksanaan kegiatan pada siklus II pertemuan kedua adalah pelajaran dibuka dengan apersepsi yaitu siswa ditanyai mengenai unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik karya sastra prosa seta siswa ditanyai mengenai pengalaman mereka membaca prosa lama dan baru, siswa ditanyai mengenai apa yang dimaksud dengan novel, siswa menyaksikan *PowerPoint* multimedia mengenai materi unsur ciri-ciri dan unsur novel, siswa diajak untuk menganalisis materi dalam *PowerPoint* multimedia, siswa membaca kutipan novel dalam *PowerPoint* multimedia dan bersama-sama guru memparafrasekan novel dalam bahasa sehari-hari, siswa membandingkan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik novel Indonesia dan terjemahan dengan hikayat, siswa menonton tayangan video drama berjudul *Magenta* adaptasi dari novel Hiroko karya NH. Dini. guru bertanya jawab tentang unsur intrinsik dalam tayangan tersebut, guru bersama meluruskan kesalahan, pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan, siswa bersama guru melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran hari ini.

c. Obsevasi

Data yang dapat peneliti amati yaitu catatan-catatan tentang siswa dan guru selama proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer diperoleh data sebagai berikut.

Catatan-catatan tentang guru selama proses pembelajaran siklus II pertemuan pertama dan kedua yaitu pelajaran dibuka dengan melakukan apersepsi dengan menanyakan pengalaman siswa berkaitan dengan materi pelajaran, pembelajaran masih terasa kurang karena slide-slide yang ditampilkan masih kurang interaktif dan menarik, guru masih kesulitan membantu siswa dalam memparafrasekan kutipan-kutipan hikayat, tujuan pembelajaran disampaikan oleh guru sebagai bagian pembuka pelajaran, pelaksanaan pembelajaran berdasarkan RPP yang telah dipersiapkan sebelumnya oleh peneliti, alokasi waktu telah dikelola dengan baik sehingga siswa dapat mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan, siswa menyaksikan *slide-slide PowerPoint* multimedia dengan antusias karena terdapat gambar-gambar yang menarik dan cuplikan video yang sesuai dengan materi pembelajaran, siswa memberikan tanggapan yang baik terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan guru, guru memantau hasil kerja siswa dan menilai lembar kerja siswa, guru memanfaatkan media pembelajaran dengan baik sehingga menghasilkan pembelajaran yang menarik dan efektif (*lembar observasi terdapat pada lampiran 8*).

d. Refleksi

Beberapa hal yang ditemukan selama proses pembelajaran pada siklus II antara lain, siswa tampak termotivasi saat mengikuti proses pembelajaran terutama ketika guru menampilkan video pembelajaran, siswa tidak segan dalam mengutarakan pendapatnya saat proses pembelajaran berlangsung,

siswa dapat memberikan timbal baik terhadap pertanyaan yang diajukan oleh guru, penjelasan guru dapat diterima oleh siswa dengan jelas sehingga siswa mendapat pengetahuan baru, bimbingan guru yang diberikan kepada siswa mulai menyeluruh, siswa sudah tekun, terlihat dari keaktifan dalam mengerjakan tugas, siswa tampak senang ketika mengikuti proses pembelajaran terlihat ketika mereka menanggapi isi video dan materi yang disampaikan.

Kekurangan-kekurangan yang ditemukan pada proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus I, baik aspek guru maupun siswa sudah dapat diperbaiki pada siklus II. Dengan adanya perbaikan dari kekurangan tersebut, tujuan untuk mengupayakan proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang lebih baik sudah tercapai. Dengan demikian, siklus ini dihentikan karena indikator keberhasilan 80% sudah terlampaui yaitu rata-rata motivasi siswa sudah mencapai 83,09%. Siswa sangat antusias mengikuti pelajaran, hal ini disebabkan multimedia yang ditampilkan berhasil menarik perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran. Ringkasan materi yang ditambahkan dengan gambar dan dipadukan dengan video menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan siswa lebih memahami materi yang disampaikan sehingga tidak perlu di lanjutkan ke siklus berikutnya.

B. Hasil Penelitian

Pada subbab ini dipaparkan mengenai motivasi siswa kelas XI IPS I SMA Pangudi Luhur St.Louis IX Sedayu setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia. Aspek yang akan dianalisis dalam motivasi siswa.

1. Data awal

Angket pra siklus yang diberikan kepada siswa kelas XI IPS I semester II pada 19 April 2012 pada jam pelajaran ke 2. Berdasarkan angket pra siklus, diperoleh persentase rata-rata motivasi siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia sebesar 59,02% .

2. Siklus I

Pada siklus I *PowerPoint* multimedia sudah menggunakan gambar yang bervariasi dan tulisan yang jelas namun karena tampilan dalam beberapa slide masih dirasa kurang interaktif terhadap siswa sehingga siswa masih ada yang tidak memperhatikan materi pelajaran. Berdasarkan hasil angket siklus I, rata-rata motivasi secara keseluruhan sebesar 75,04%. Angka 75,04% diperoleh dari jumlah skor perolehan, yaitu 3.242 dibagi dengan skor maksimum yaitu 4320, kemudian dikali dengan 100. Skor maksimum diperoleh dari jumlah butir angket yaitu 30 dikali jumlah siswa yang hadir sebanyak 36 orang, kemudian dikalikan lagi dengan skor maksimum angket ialah 4. Perhitungan ini, sesuai dengan rumus *percentages correction* sebagaimana terdapat pada tabel.5 menurut Aqib (2009:41), hal tersebut termasuk dalam kategori tinggi.

3. Siklus II

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa siklus II rata-rata motivasi secara keseluruhan sebesar 83,09%. Angka 83,09% diperoleh dari jumlah skor perolehan, yaitu 3490 dibagi dengan skor maksimum, yaitu 4200 kemudian dikali dengan 100. Skor maksimum diperoleh dari jumlah butir angket yaitu 30 dikali jumlah siswa yang hadir sebanyak 35 orang, kemudian dikalikan lagi dengan skor maksimum angket ialah 4. Perhitungan ini, sesuai dengan rumus *percentages correction* sebagaimana terdapat pada tabel.5 menurut Aqib (2009:41), hal tersebut termasuk dalam kategory sangat tinggi. Untuk mengetahui nilai motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran bahasa Indonesia pada siklus I dan siklus II, dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 7. Rata-rata Motivasi Belajar Siswa

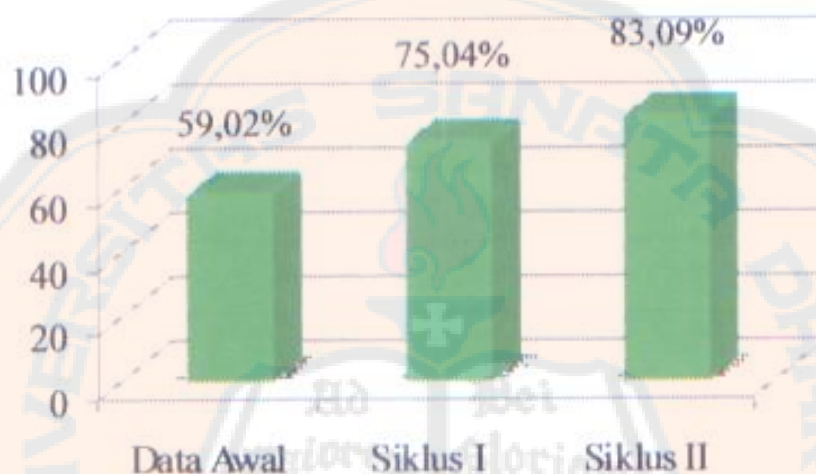
Siklus	Rata-rata motivasi	Kategori	Indikator Ketercapaian (80%)
Data awal	59,02%	Sedang	Belum tercapai
I	75,04%	Tinggi	Belum tercapai
II	83,09%	Sangat Tinggi	Sudah tercapai

Perolehan rata-rata motivasi belajar siswa dalam pelajaran bahasa Indonesia kelas XI IPS 1 semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu mengalami peningkatan yang signifikan. Adapun untuk mengetahui lebih jelasnya perkembangan rata-rata motivasi belajar siswa pada pelajaran

bahasa Indonesia kelas XI IPS 1 semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX

Sedayu ini dapat dilihat pada gambar dari grafik berikut ini.

Gambar 4. Grafik Rata-rata Motivasi Belajar Siswa



C. Pembahasan

Motivasi belajar siswa dengan penerapan media pembelajaran *PowerPoint* multimedia pada siklus I sampai dengan siklus II menunjukkan adanya peningkatan. Peningkatan motivasi terjadi disebabkan guru menggunakan *PowerPoint* multimedia secara berbeda pada setiap siklusnya sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik. Dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya karena penelitian ini lebih kepada peningkatan motivasi belajar dalam pelajaran bahasa Indonesia menggunakan multimedia, sedangkan pada penelitian sebelumnya (penelitian yang relevan pada bab II) kita hanya melihat penelitian yang meneliti

mengenai pengembangan media *PowerPoint*, penggunaan media audio visual dengan teknik Dua Tinggal Dua Tamu untuk meningkatkan kemampuan menyimak, dan peningkatan kemampuan dan keterlibatan siswa dalam menyimak. Belum ada satu pun penelitian yang meneliti tentang pemanfaatan multimedia dalam upaya peningkatan motivasi belajar pelajaran bahasa Indonesia sehingga penelitian ini termasuk penelitian yang baru bagi dunia pendidikan.

1. Siklus I

Pada siklus I *PowerPoint* multimedia menampilkan gambar dan latar yang bervariasi. Terdapat gambar-gambar yang disesuaikan dengan materi pelajaran dan lebih spesifik kepada gambar-gambar karakter seseorang. Permainan huruf juga sudah bervariasi sehingga tidak menimbulkan kesan monoton ketika *slide-slide* di jalankan.

Berdasarkan teori cara membuat *PowerPoint* multimedia yang menarik pada bab II dikatakan bahwa perlu dioptimalkan potensi *PowerPoint* multimedia agar dalam penyajiannya bermanfaat. Maka tampilkanlah unsur gambar, video, animasi dan suara pada *slide-slide PowerPoint* multimedia. Namun gunakan secara proposional agar tidak berlebihan. Namun, pada siklus I video masih belum dimasukkan dalam *slide-slide PowerPoint*. Buatlah *background* atau *template* sendiri pada *PowerPoint* multimedia dengan menampilkan aksesoris objek sesuai tema. Hal ini dimaksudkan untuk menambah daya tarik dalam pengajaran sekaligus memperjelas materi yang disampaikan. Dalam membuat *template*, gunakan warna-warna yang lembut. Jika menggunakan objek gambar sebagai latar maka tampilkan secara tidak

utuh intensitas kekontrasannya, gunakan tingkat kekontrasan maksimal 45%. Namun pada aplikasinya peneliti masih kebingungan memilih objek gambar yang intensitas kekontrasannya tepat sehingga kemungkinan masih menyebabkan tulisan sulit dibaca oleh siswa. Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, gunakan teks dengan intensitas gelap. Demikian juga sebaliknya, jika *template* memiliki intensitas gelap, maka gunakanlah teks dengan warna dan intensitas lebih terang. Pada bagian ini peneliti sudah mengupayakan teks dengan warna gelap apabila latarnya terang begitu juga sebaliknya. Gunakan warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan fokus pada penyajian. Namun, gunakan maksimal tiga jenis warna dalam satu sajian slide. Jika terlalu banyak warna yang digunakan akan terkesan ramai dan mengganggu sajian materi. Warna yang dimasukan oleh peneliti memang cukup banyak namun hal itu karena berisikan materi gambar, namun untuk memperjelas tulisan peneliti menggunakan warna yang sedikit setelahnya.

Gunakan huruf-huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, hindari karakter atau jenis *front* dekoratif, sebab jika pesannya banyak dan dalam jarak yang agak jauh menjadi tidak terbaca. Jika ragu menggunakan jenis *front* tertentu, gunakanlah *front* standar dengan ukuran keterbacaan minimal 16. Jenis *front* standar misalnya Arial, Tahoma, dan Verdana. Pada bagian ini peneliti sudah menggunakan huruf yang jelas seperti Arial karena untuk mempertegas tulisan. Sajian informasi atau materi pengajaran dalam *PowerPoint* multimedia bukan kata-kata uraian dengan kalimat panjang seperti teks dalam buku. Namun, gunakan kalimat yang singkat, padat, dan bersifat global. Pada bagian ini terkadang masih ada bagian slide yang menggunakan

tulisan yang panjang. Pesan akan lebih komunikatif apabila lebih banyak menyajikan gambar yang relevan, serta grafik dan struktur materi yang dibuat menggunakan bagan dengan alur yang jelas, sehingga memudahkan anak didik dalam mencerna dan menyerap materi pengajaran. Dalam hal ini peneliti sudah komunikatif dalam menyampaikan materi pelajaran terutama ketika tampilan gambar cukup banyak.

Berdasarkan teori belajar menurut Piaget pengamatan sangat penting dan menjadi dasar dalam menuntun proses berpikir anak, berbeda dengan perbuatan melihat hanya melibatkan mata, pengamatan melibatkan seluruh indra, menyimpan kesan lebih lama dan menimbulkan sensasi yang membekas pada siswa, belajar bersifat aktif dan sosial. Pada siklus I ini, sudah diupayakan penyesuaian materi berdasarkan tingkat perkembangan kognitif siswa yaitu slide *PowerPoint* multimedia sudah menyajikan materi yang dapat melibatkan sebagian indra dari siswa sehingga dapat mengamati pelajaran dan membandingkan materi yang disampaikan dengan situasi nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

Walaupun sudah ditampilkan sedemikian rupa, ternyata masih kurang karena ada siswa yang kurang aktif dalam menjawab pertanyaan serta ada yang kurang memperhatikan pada *slide PowerPoint* yang ditampilkan. Hal ini berdasarkan teori motivasi siswa dapat terlihat tekun menghadapi tugas, dalam hal ini siswa masih terlihat kurang tekun karena masih ada yang menyerah dan tidak aktif dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Ulet menghadapi kesulitan, dalam hal ini siswa sudah ulet menghadapi kesulitan terbukti ketika diwawancarai mereka tidak akan menyerah sebelum mengerti suatu persoalan. Menunjukkan minat terhadap

bermacam-macam masalah, siswa sudah menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah salah satunya tentang sosial. Lebih senang bekerja mandiri, masih banyak siswa yang lebih senang berkerja sama namun tidak mau terlibat langsung dalam proses pengerjaan tugas (hanya menyerahkan kepada temannya). Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, siswa merasa bosan apabila tugas yang diberikan selalu sama. Dapat mempertahankan pendapatnya, ketika ditanyai dengan pertanyaan bertubi-tubi terkadang ada siswa yang masih kesulitan untuk tetap pada pendapatnya sendiri. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, siswa tidak mudah lepas dengan hal yang sudah diyakini benar atau salah suatu materi pelajaran. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal, siswa masih kurang senang dalam mencari dan memecahkan soal-soal karena menganggapnya sebagai kewajiban.

Pada siklus I berdasarkan hasil angket rata-rata motivasi siswa dari 49.02% meningkat sebanyak 16,02% menjadi 75,04%. Angka 75,04% diperoleh dari jumlah skor perolehan, yaitu 3.242 dibagi dengan skor maksimum yaitu 4320, kemudian dikali dengan 100. Skor maksimum diperoleh dari jumlah butir angket yaitu 30 dikali jumlah siswa yang hadir sebanyak 36 orang, kemudian dikalikan lagi dengan skor maksimum angket ialah 4. Perhitungan ini, sesuai dengan rumus *percentages correction* sebagaimana terdapat pada tabel.5 menurut Aqib (2009:41), hal tersebut termasuk dalam kategori tinggi.

Hal ini menunjukkan bahwa penerapan *PowerPoint* multimedia masih belum meningkatkan motivasi siswa karena yang ingin dicapai motivasi belajar siswa

minimal 80%. Hasil tersebut didukung oleh hasil wawancara siswa pada siklus I, siswa bernama Rahma Defi Safriani mengatakan:

“Tampilan *PowerPoint* masih ngerasa kalau ada yang kurang. Soalnya, ada waktunya temen-temen pada ga perhatiin dan ditinggal becanda waktu slide-slide yang tulisannya banyak anak-anak ga mau baca sendiri, pengen dibacain.”

Dan Maria Ike Susilowati mengatakan:

“Kalau dari kelemahannya, dari yang aku lihat anak-anaknya itu ada yang beberapa nggak nyatat, malas gitu. Cuma tertarik lihat gambarnya atau Cuma lihat medianya doang”

Perhatian masih kurang siswa karena belum didukung oleh gambar berupa audiovisual (video) yang dapat merangsang perhatian siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II dengan menambahkan video sebagai salah satu upaya untuk memotivasi siswa.

2. Siklus II

Pada siklus II dilakukan beberapa perbaikan terhadap penyajian materi. Berdasarkan teori, cara membuat *PowerPoint* multimedia yang menarik dikatakan bahwa: perlu dioptimalkan potensi *PowerPoint* multimedia agar dalam penyajiannya bermanfaat. Tampilkanlah unsur gambar, video, animasi dan suara pada *slide-slide PowerPoint* multimedia. Namun gunakan secara proposional agar tidak berlebihan. Dalam siklus II peneliti sudah menambahkan video dalam *slide PowerPoint*. Buatlah *background* atau *template* sendiri pada *PowerPoint* multimedia dengan menampilkan aksen objek sesuai tema. Hal ini dimaksudkan untuk menambah daya tarik dalam pengajaran sekaligus memperjelas materi yang disampaikan. Dalam

membuat *template*, gunakan warna-warna yang lembut. Jika menggunakan objek gambar sebagai latar maka tampilkan secara tidak utuh intensitas kekontrasannya, gunakan tingkat kekontrasan maksimal 45%. Dalam siklus II npeneliti sudah mengupayakan tampilan dengan tampilan *slide-slide* yang teratur dan warna-warna yang tepat sehingga dapat lebih menonjolkan isi materi yang disamapikan. Jika menggunakan latar dengan warna yang terang, gunakan teks dengan intensitas gelap. Demikian juga sebaliknya, jika *template* memiliki intensitas gelap, maka gunakanlah teks dengan warna dan intensitas lebih terang. Pada bagian ini peneliti sudah mengupayakan teks dengan warna gelap apabila latarnya terang begitu juga sebaliknya. Gunakan warna untuk memperindah tampilan sekaligus memberikan fokus pada penyajian. Namun, gunakan maksimal tiga jenis warna dalam satu sajian slide. Jika terlalu banyak warna yang digunakan akan terkesan ramai dan mengganggu sajian materi. Pada siklus ini tampilan tiga warna sudah diupayakan yaitu dengan mengatur slide untuk mempertegas tulisan yang hendak disampaikan. Gunakan huruf-huruf yang memiliki karakter jelas dan tegas, hindari karakter atau jenis *front* dekoratif. Sebab, jika pesannya banyak dan dalam jarak yang agak jauh menjadi tidak terbaca. Jika ragu menggunakan jenis *front* tertentu, gunakanlah *front* standar dengan ukuran keterbacaan minimal 16. Jenis *front* standar misalnya Arial, Tahoma, dan Verdana. Pada bagian ini peneliti sudah menggunakan huruf yang jelas seperti Arial karena untuk mempertegas tulisan. Sajian informasi atau materi pengajaran dalam *PowerPoint* multimedia bukan kata-kata uraian dengan kalimat panjang seperti teks dalam buku. Gunakan kalimat yang singkat, padat, dan bersifat

global. Pada bagian ini terkadang masih ada bagian slide yang menggunakan tulisan yang panjang tetapi peneliti kemudian memberikan penjelasan yang lebih konkrit untuk mengatasi tulisan yang panjang tersebut. Pesan akan lebih komunikatif apabila lebih banyak menyajikan gambar yang relevan, serta grafik dan struktur materi yang dibuat menggunakan bagan dengan alur yang jelas, sehingga memudahkan anak didik dalam mencerna dan menyerap materi pengajaran. Dalam hal ini peneliti sudah komunikatif dalam menyampaikan materi pelajaran terutama ketika tampilan gambar cukup banyak.

Kemudian, mengenai motivasi belajar siswa pada siklus II berdasarkan teori motivasi siswa dapat terlihat. Tekun menghadapi tugas, dalam hal ini terlihat siswa sudah cukup tekun dalam mengerjakan tugas. Ulet menghadapi kesulitan, dalam hal ini siswa sudah ulet menghadapi kesulitan terbukti ketika diwawancarai dan saat observasi langsung mereka tidak akan menyerah sebelum mengerti suatu persoalan. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah, siswa sudah menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah yaitu situasi konkret di masyarakat. Lebih senang bekerja mandiri, siswa sudah mulai dapat bekerja mandiri dalam mengerjakan tugas tanpa mengandalkan jawaban dari orang lain. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin, siswa merasa bosan apabila tugas yang diberikan selalu sama. Dapat mempertahankan pendapatnya, siswa apa bila ditanyakan mengenai suatu materi pelajaran dapat mempertahankan pendapatnya dengan baik. Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini, siswa tidak mudah lepas dengan hal yang sudah diyakini ketika diajukan pertanyaan mengenai informasi lama yang sudah ia miliki. Senang mencari

dan memecahkan masalah soal-soal, siswa sudah senang dalam memecahkan soal-soal yang diberikan oleh guru, terbukti dengan semua siswa mau mengerjakannya.

Pada siklus II ini pun sudah diupayakan penyesuaian materi berdasarkan tingkat perkembangan kognitif siswa yaitu slide *PowerPoint* multimedia sudah menyajikan materi yang dapat melibatkan sebagian indra siswa sehingga dapat mengamati pelajaran dan membandingkan materi dengan situasi nyata yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sama dengan teori belajar menurut Piaget yaitu pengamatan sangat penting dan menjadi dasar dalam menuntun proses berpikir anak, berbeda dengan perbuatan melihat hanya melibatkan mata, pengamatan melibatkan seluruh indra, menyimpan kesan lebih lama dan menimbulkan sensasi yang membekas pada siswa, Belajar bersifat aktif dan sosial.

Pada siklus II, *PowerPoint* multimedia ditambahkan video dan tampilan gambar yang lebih menarik serta penyajian *slide* yang lebih teratur. Penyajian ringkasan materi lebih baik karena sudah ada permainan warna yang digunakan baik meliputi huruf, animasi, dan gambar. Siswa terlihat lebih tertarik untuk mempelajari materi yang disajikan. Hal ini dapat dilihat dalam keaktifan siswa bertanya sudah mulai berani mengajukan pertanyaan tentang materi yang belum dipahami secara jelas. *PowerPoint* multimedia juga menyajikan pesan secara visual yang menarik. Penyampaian ringkasan materi yang ditambahkan gambar menjadikan siswa terlihat antusias dalam pembelajaran.

Pada siklus II berdasarkan hasil angket rata-rata motivasi siswa dari 75,04% meningkat sebesar 8,05% menjadi 83,09%. Angka 83,09% diperoleh dari jumlah skor

perolehan, yaitu 3490 dibagi dengan skor maksimum, yaitu 4200 kemudian dikali dengan 100. Skor maksimum diperoleh dari jumlah butir angket yaitu 30 dikali jumlah siswa yang hadir sebanyak 35 orang, kemudian dikalikan lagi dengan skor maksimum angket ialah 4. Perhitungan ini, sesuai dengan rumus *persentages correction* sebagaimana terdapat pada tabel.5 menurut Aqib (2009:41), hal tersebut termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil tersebut didukung oleh wawancara dengan Edward Aria Jalu Taufan Putera yang mengatakan bahwa :

“*PowerPoint* bisa tampilin gambar yang menarik, bisa animasi dan dapat memasukan materi pelajaran dengan lebih menarik lagi.apa, murid-murid atau anak-anaknya itu fokus yang ke yang ada di *PowerPoint*nya. Kalau cuma ngomong-ngomong gitu, kan, kadang anak-anakkan bosan, jadi kalau *PowerPoint* itu kayak, ya, lebih menarik gitukan soalnya ada gambar-gambarnya. Anak-anaknya juga jadi tertarik untuk melihat”

Dari lima siswa yang diambil secara acak dan diwawancarai mengenai *PowerPoint* multimedia yang digunakan pada siklus II, kelima siswa tersebut mengatakan bahwa *PowerPoint* multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar mereka, hal ini dapat dilihat dari ketertarikan, kesenangan, dan minat mereka dalam pembelajaran yang menggunakan *PowerPoint* multimedia karena terdapat gambar, tulisan-tulisan yang menarik, animasi, video dan lain sebagainya. Dengan demikian dari keseluruhan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan *PowerPoint* multimedia yang dipadukan dengan gambar dan video dapat meningkatkan motivasi siswa karena kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup. (*Transkrip wawancara terdapat pada lampiran 9*).

BAB V

PENUTUP

Pada bab V ini dipaparkan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Selain itu, peneliti juga mengemukakan saran-saran. Saran tersebut diberikan kepada pihak sekolah, guru, dan peneliti lain.

A. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan yang sudah diuraikan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *PowerPoint* multimedia terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia kelas XI IPS I Semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu, tahun ajaran 2011/2012. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket mengenai motivasi belajar siswa setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia dalam pembelajaran bahasa Indonesia sudah baik.

Melalui angket yang dibagikan dapat diketahui bahwa setelah pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan *PowerPoint* multimedia, motivasi siswa kelas XI IPS I SMA pangudi Luhur St. Louis IX mengalami peningkatan. Berdasarkan angket pra siklus yang diberikan kepada siswa kelas XI IPS I semester II pada 19 April 2012 pada jam pelajaran ke-2, diperoleh persentase data awal motivasi siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia sebesar 59,02%. Pada siklus I, rata-rata motivasi siswa terhadap pelajaran bahasa Indonesia dari 59,02% meningkat sebanyak 16,02%

menjadi 75,04%. Kemudian pada siklus II rata-rata motivasi belajar siswa dari 75,04% meningkat sebesar 8,05% menjadi 83,09%.

Dari penjelasan tersebut, berarti pada siklus II siswa sudah mengalami peningkatan motivasi terhadap pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini karena siswa sudah senang terhadap pelajaran, aktif, ulet, tekun, berani berpendapat, dan tertarik mengikuti pelajaran setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia. *PowerPoint* multimedia juga bisa menjadi alternatif upaya peningkatan motivasi belajar pada pelajaran bahasa Indonesia dalam dunia pendidikan di sekolah-sekolah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, ada beberapa hal yang perlu disampaikan oleh peneliti, yaitu:

- 1) Guru bahasa Indonesia dapat menerapkan *PowerPoint* multimedia ini pada kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas disesuaikan dengan karakteristik materi pelajaran, kelas, dan peralatan yang tersedia di sekolah. Guru juga harus lebih kreatif dalam menyuguhkan materi pelajaran terutama yang berhubungan dengan peristiwa-peristiwa aktual yang kira-kira dapat di manfaatkan sebagai bahan pendukung untuk ditambahkan dalam *PowerPoint* multimedia sehingga tampilan *PowerPoint* multimedia lebih efektif dan menarik.
- 2) Pihak sekolah sebaiknya menyediakan fasilitas yang mendukung, seperti sebuah komputer pada setiap kelas untuk mengaktifkan pemanfaatan media LCD yang sebelumnya sudah tersedia di setiap kelas

- 3) Peneliti lain dapat mengadakan penelitian yang berbeda dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa pada pelajaran bahasa Indonesia. Setiap sekolah memiliki permasalahan terhadap motivasi belajar siswanya sesuai dengan tingkat kebutuhan siswa. Peneliti diharapkan lebih menyuguhkan solusi yang tepat dalam rangka menyelesaikan permasalahan motivasi belajar siswa.

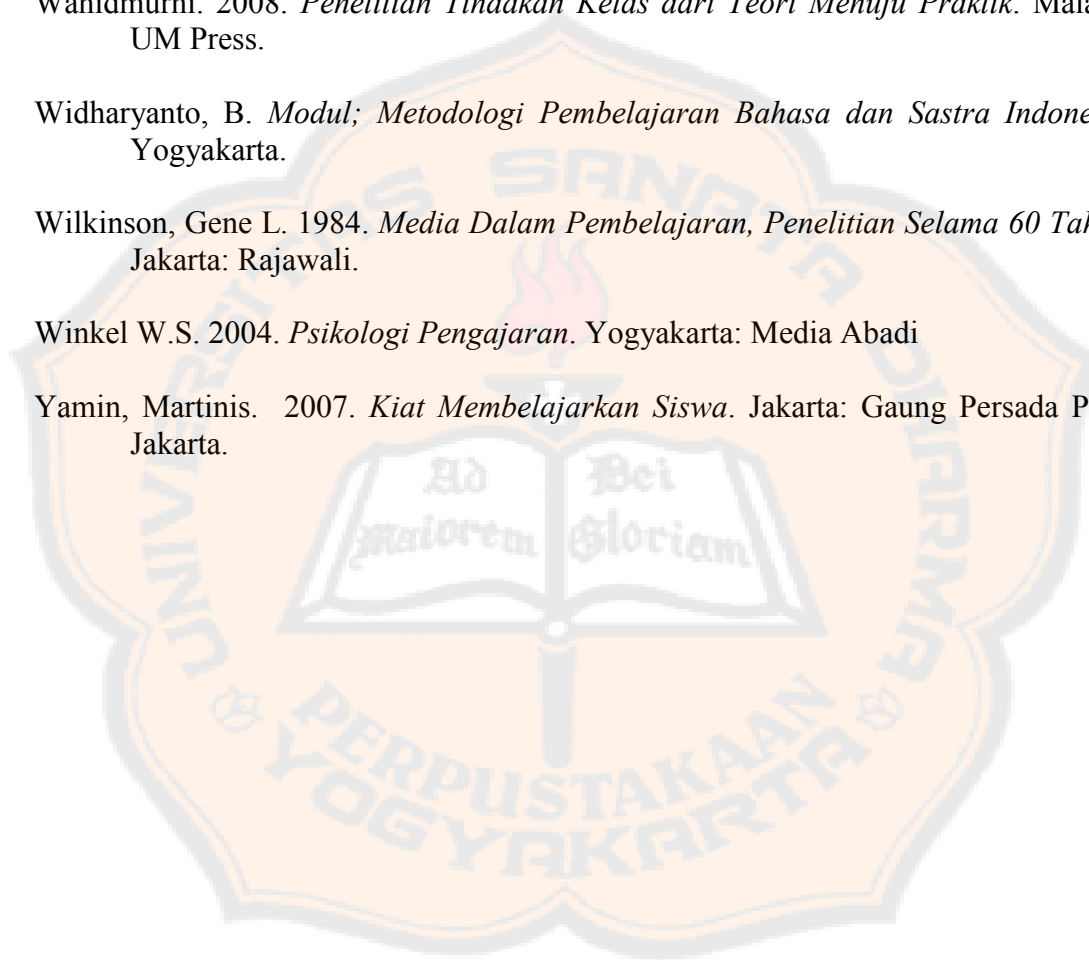


DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman, dkk. 2005. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arifin, Zaenal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Danin, Sudarwan. 2008. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Badung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*; Edisi keempat. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Diknas. 2004. *Undang-undang Tentang Sisdiknas dan Peraturan Pelaksanannya 2000-2004*. Jakarta: Tamita Utama.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hasan, M. Iqbal. 2002. *Pokok Materi Metodologi penelitian & Aplikasinya*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Penagajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Istiana, Dyah dan Mardiana Wati. 2010. *Gampang Menguasai Microsoft PowerPoint 2010*. Bandung: CV. Yrama Widya.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.

- Margono. 2000. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Penerbit Putaka Pelajar.
- Miles, Matthew B, dan A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif: Buku Tentang Metode-Metode Baru; Penerjemah, Tjetjep Rohidi*. Jakarta: UI-Press.
- Moleong, Lexy J. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muslich, Masnur. 2009. *Melaksanakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Purwanto, M. Ngalim. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, M. Ngalim. 2002. *Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sanaky, Hujair AH. 2009. *Media pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sardiman. 2009. *Interaksi dan Motivasi dalam Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartono. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutikno, M. Sobry. 2004. *Menuju Pendidikan Bermutu*. Mataram: NTP Press.
- Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer. 2007. *Microsoft PowerPoint*. Jakarta: Salemba Infotek.

- Tim penelitian dan pengembangan wahana komputer. 2007. *Menguasai Microsoft PowerPoint 2007*. Jakarta: Salemba Infotek.
- Uno, Hamzah B dan Nina Lamatenggo. 2010. *Teknologi Komunikasi dan Informasi Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Wahidmurni. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas dari Teori Menuju Praktik*. Malang: UM Press.
- Widharyanto, B. *Modul; Metodologi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*. Yogyakarta.
- Wilkinson, Gene L. 1984. *Media Dalam Pembelajaran, Penelitian Selama 60 Tahun*. Jakarta: Rajawali.
- Winkel W.S. 2004. *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Media Abadi
- Yamin, Martinis. 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.



LAMPIRAN 1

SILABUS

Sekolah : SMA Pangudi Luhur St. Louis IX, Sedayu, Bantul, Yogyakarta
Kelas : XI
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Semester : I
Standar Kompetensi : Mendengarkan
13. Memahami Pembacaan Cerpen

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
13.1 Mengidentifikasi alur, penokohan, dan latar dalam cerpen yang dibacakan	▪ Kutipan cerpen ▪ Unsur-unsur cerpen (alur, penokohan, dan latar)	▪ Mendengarkan cerpen yang dibacakan teman ▪ Mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dalam cerpen yang didengar ▪ Mendiskusikan unsur-unsur intrinsik dalam cerpen ▪ Melaporkan hasil diskusi	▪ Mengidentifikasi alur, penokohan, dan latar cerpen yang didengar ▪ Mendiskusikan alur, penokohan dan latar cerpen	▪ praktik ▪ tugas individu ▪ tugas kelompok	▪ format pengamatan	Bagaimana Penokohan tokoh dalam kutipan tersebut?	2 JP	▪ Edukatif, Tim. 2006. <i>Kompeten Berbahasa Indonesia</i>. Jakarta: Erlangga ▪ Internet

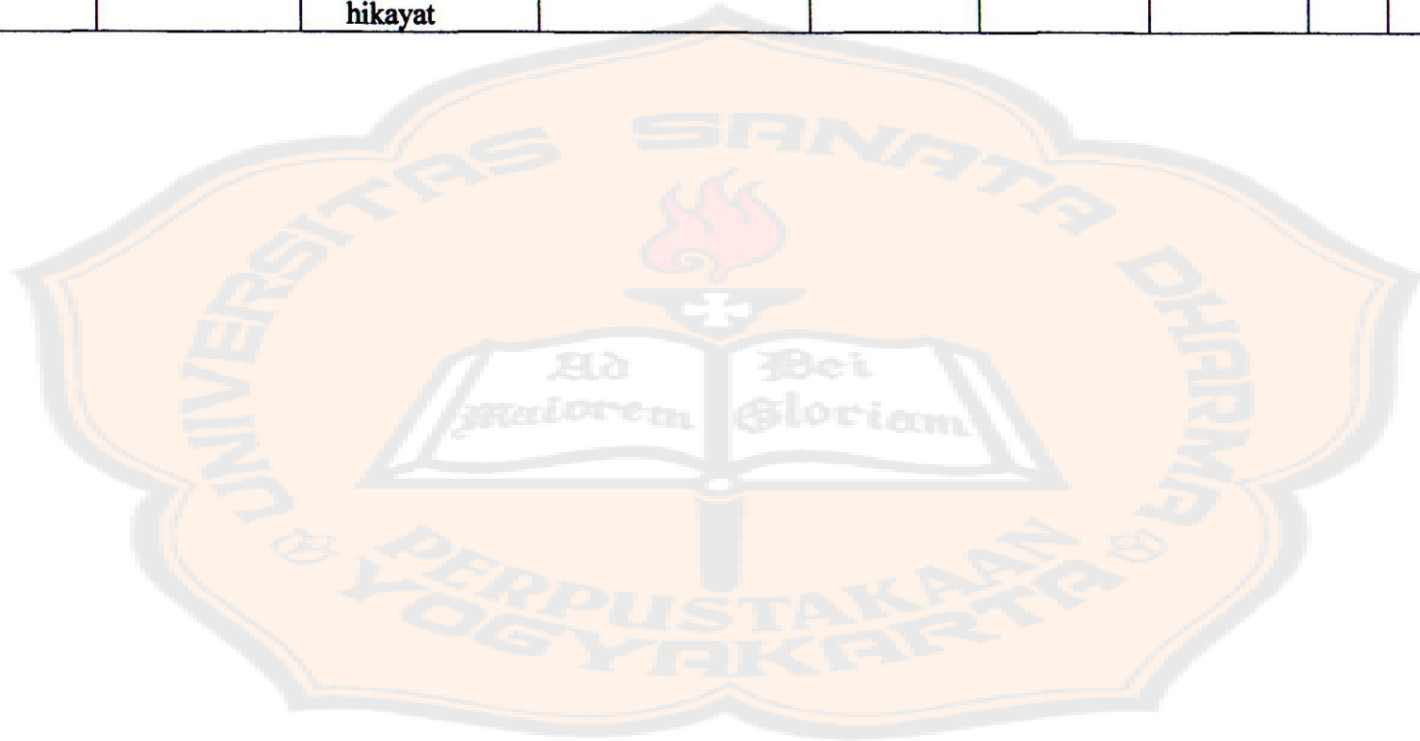
Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
13.2 Menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan	Cerpen yang dibacakan: ▪ Nilai-nilai (moral, budaya, sosial, agama)	- Menemukan nilai-nilai (moral, budaya, sosial, agama) dalam cerpen - Mendiskusikan nilai-nilai tersebut	- Menemukan nilai-nilai (moral, budaya, sosial, agama) dalam cerpen - Mendiskusikan nilai-nilai tersebut	- tugas individu - tugas kelompok	- unjuk kerja - format pengamatan	Tentukan nilai yang terkandung dalam kutipan teks tersebut!	2 JP	- Edukatif, Tim. 2006. <i>Kompeten Berbahasa Indonesia</i>. Jakarta: Erlangga - Internet

SILABUS

Sekolah : SMA Pangudi Luhur St. Louis IX, Sedayu, Bantul, Yogyakarta
Kelas : XI
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Semester : I
Standar Kompetensi : Mendengarkan
15. Memahami Buku biografi, novel, dan hikayat

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
15.2 Membandingkan unsur intrinsik dan ekstrinsik novel Indonesia/novel terjemahan dengan hikayat	▪ Ciri-ciri hikayat ▪ Ciri-ciri novel Indonesia ▪ Ciri-ciri novel terjemahan ▪ Unsur-unsur hikayat ▪ Unsur-unsur novel	▪ Membaca hikayat, novel Indonesia, novel terjemahan ▪ Mengidentifikasi unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, novel Indonesia dan terjemahan ▪ Menjelaskan unsur-unsur Intrinsik dan ekstrinsik	▪ Mengidentifikasi unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, novel Indonesia dan novel terjemahan sebagai bentuk karya sastra ▪ Menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, novel Indonesia dan	▪ ceramah ▪ tugas individu ▪ tugas kelompok	▪ format pengamatan	Apa perbedaan hikayat dan novel Indonesia?	4 JP	▪ Edukatif, Tim. 2006. <i>Kompeten Berbahasa Indonesia</i>. Jakarta: Erlangga ▪ Internet

		an unsur- unsur intrinsik dan ekstrinsik novel Indonesia dan terjemahan dengan hikayat	intrinsik dan ekstrinsik hikayat, novel Indonesia dan novel terjemahan					
--	--	---	--	--	--	--	--	--



LAMPIRAN 2

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Pangudi Luhur St. Louis IX, Sedayu
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : XI/II
Standar Kompetensi : Mendengarkan
13. Memahami Pembacaan Cerpen

Kompetensi Dasar: 13.1 Mengidentifikasi alur, penokohan, dan latar dalam cerpen yang dibacakan
Indikator :

- Mengidentifikasi alur, penokohan, dan latar cerpen yang didengar
- Mendiskusikan alur, penokohan dan latar cerpen

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (1x pertemuan)

▪ **TUJUAN PEMBELAJARAN :**

- Siswa dapat mengidentifikasi alur, penokohan, dan latar cerpen yang didengar
- Siswa dapat mendiskusikan alur, penokohan dan latar cerpen

▪ **MATERI:**

1. Alur :

Alur : rangkaian peristiwa / jalinan cerita dari awal sampai klimaks serta penyelesaian. Macam-macam Alur : - Alur mundur : jalinan peristiwa dari masa kini ke masa lalu. - Alur maju : jalinan peristiwa dari masa lalu ke masa kini - Alur gabungan : gabungan dari alur maju dan alur mundur secara bersama-sama.

Dan secara umum Alur terbagi ke dalam bagian-bagian berikut :

Pengenalan situasi : memperkenalkan para tokoh, menata adegan, dan hubungan antar tokoh.

Pengungkapan peristiwa : mengungkap peristiwa yang menimbulkan berbagai masalah.

Menuju adanya konflik : terjadi peningkatan perhatian ataupun keterlibatan situasi yang menyebabkan bertambahnya kesukaran tokoh. Puncak konflik : dapat disebut juga klimaks,

dan pada bagian ini dapat ditentukan perubahan nasib beberapa tokoh. Penyelesaian : sebagai akhir cerita dan berisi penjelasan tentang nasib para tokohnya setelah mengalami peristiwa puncak.

2. Penokohan :

Penokohan adalah : Pemberian watak terhadap pelaku-pelaku cerita dalam sebuah karya sastra. Tokoh Cerita terdiri atas : Tokoh Protagonis : tokoh dalam karya sastra yang memegang peranan baik. Tokoh Antagonis : tokoh dalam karya sastra yang merupakan penantang dari tokoh utama, biasanya memegang peranan jahat. Tokoh Tambahan : tokoh yang tidak memegang peranan dan tidak mengucapkan sepatah katapun, bahkan dianggap tidak penting sebagai individu.

3. Latar / Setting :

Latar / setting : bagian dari sebuah prosa yang isinya melukiskan tempat cerita terjadi dan menjeaskan kapan cerita itu berlaku. Macam-macam Setting : - Tempat : di rumah, di sekolah, di jalan. - Waktu : pagi hari, siang hari, sore hari. - Suasana : sedih, senang, tegang.

▪ METODE PEMBELAJARAN:

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Pemberian tugas

▪ KEGIATAN PEMBELAJARAN:

No	Kegiatan	Alokasi waktu	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa
1.	Pendahuluan ☞ Guru menyampaikan Apersepsi mengenai topik materi pelajaran ☞ Guru menjelaskan topik yang akan dibahas pada hari ini dan manfaat mengetahui dan mempelajarinya	10 Menit	• Bersahabat/ komunikatif
2.	Inti 📖 Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi siswa: ☞ Siswa menyaksikan <i>PowerPoint</i> multimedia mengenai materi unsur intrinsik pada cerpen ☞ Siswa diajak untuk menganalisis materi <i>PowerPoint</i> multimedia 📖 Elaborasi	10 Menit	Mandiri/komunikatif

	Dalam kegiatan elaborasi siswa: ☞ Membaca kutipan novel Indonesia/terjemahan dalam tampilan <i>PowerPoint</i> multimedia ☞ Menemukan unsur-unsur intrinsik (alur, penokohan, latar, dan amanat) dalam kutipan novel Indonesia/terjemahan dalam tampilan <i>PowerPoint</i> Multimedia ☞ Menceritakan kembali isi novel Indonesia/terjemahan yang ditampilkan dalam <i>PowerPoint</i> multimedia dengan bahasa sendiri  Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi: ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa dalam proses belajar mengajar ☞ Guru bersama meluruskan kesalahan, pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan	50 Menit 10 Menit	
	Kegiatan Penutup Dalam kegiatan penutup: ☞ Siswa bersama guru melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran hari ini.	10 Menit	• Bersahabat/komunikatif

▪ **ALAT DAN SUMBER:**

- Edukatif, Tim. 2006. *Kompeten Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Internet

▪ **PENILAIAN**

- Angket

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Pangudi Luhur St. Louis IX, Sedayu
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : XI/II
Standar Kompetensi : Mendengarkan
13. Memahami Pembacaan Cerpen

Kompetensi Dasar : 13.2 Menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan

Indikator :

- Mampu mendengarkan pembacaan cerpen dengan baik
- Mampu menemukan nilai moral dalam cerpen
- Mampu menemukan nilai budaya dalam cerpen
- Mampu menemukan nilai sosial dalam cerpen
- Mampu mendiskusikan nilai moral, budaya, dan sosial dalam cerpen yang sudah ditemukan

Alokasi Waktu : 2 x 45 menit (1x pertemuan)

▪ **TUJUAN PEMBELAJARAN :**

- Siswa mampu mendengarkan pembacaan cerpen dengan baik
- Siswa mampu menemukan nilai moral dalam cerpen
- Siswa mampu menemukan nilai budaya dalam cerpen
- Siswa mampu menemukan nilai sosial dalam cerpen
- Siswa mampu mendiskusikan nilai moral, budaya, dan sosial dalam cerpen yang sudah ditemukan

▪ **MATERI:**

Slide *PowerPoint* Multimedia tentang:

- Cerpen yang dibacakan atau rekaman pembacaan cerpen
- Nilai moral dalam cerpen
- Nilai budaya dalam cerpen
- Nilai sosial dalam cerpen

▪ **METODE PEMBELAJARAN:**

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Pemberian tugas

▪ KEGIATAN PEMBELAJARAN:

No	Kegiatan	Alokasi waktu	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa
1.	Pendahuluan ☞ Guru dan siswa bertanya jawab tentang nilai-nilai kehidupan yang masih dipegang teguh oleh masyarakat ☞ Guru dan siswa bertanya jawab mengenai nilai kehidupan yang sering ada dalam cerpen	10 Menit	• Bersahabat/komunikatif
2.	Inti  Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi siswa: ☞ Siswa menyaksikan <i>PowerPoint</i> multimedia mengenai materi nilai pada cerpen ☞ Siswa diajak untuk menganalisis materi dalam <i>PowerPoint</i> multimedia  Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi siswa: ☞ Siswa secara mandiri mencari nilai moral dalam cerpen ☞ Siswa secara mandiri mencari nilai budaya dalam cerpen ☞ Siswa secara mandiri mencari nilai sosial dalam cerpen  Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi: ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa dalam proses belajar mengajar ☞ Guru bersama meluruskan kesalahan, pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan	10 Menit 50 Menit 10 Menit	Mandiri/komunikatif
	Kegiatan Penutup Dalam kegiatan penutup: ☞ Siswa bersama guru melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran hari ini.	10 Menit	• Bersahabat/komunikatif

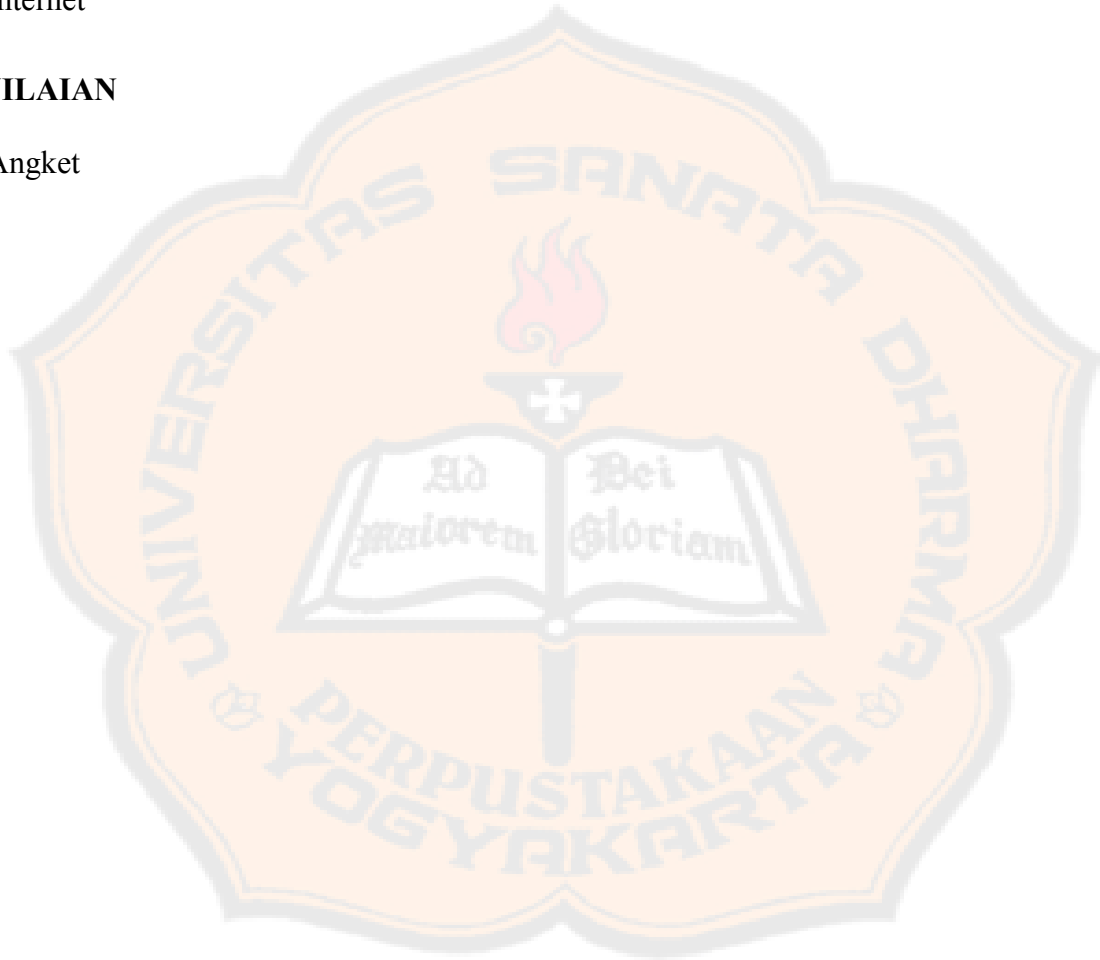
	☞ Siswa diajak merefleksikan nilai-nilai serta kecakapan hidup (<i>live skill</i>) yang bisa dipetik dari pembelajaran		
--	--	--	--

▪ **ALAT DAN SUMBER:**

- Edukatif, Tim. 2006. *Kompeten Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Internet

▪ **PENILAIAN**

- Angket



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMA Pangudi Luhur St. Louis IX, Sedayu
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : XI/II
Standar Kompetensi : Mendengarkan
15. Memahami Buku biografi, novel, dan hikayat

Kompetensi Dasar : 15.2 Membandingkan unsur intrinsik dan ekstrinsik novel Indonesia/novel terjemahan dengan hikayat

Indikator :

- Mengidentifikasi unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, novel Indonesia dan novel terjemahan sebagai bentuk karya sastra
- Menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, novel Indonesia dan novel terjemahan
- Membandingkan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, novel Indonesia dan novel terjemahan

Alokasi Waktu : 4 x 45 menit (2x pertemuan)

▪ **TUJUAN PEMBELAJARAN** :

- Siswa mampu mengidentifikasi unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, novel Indonesia dan novel terjemahan sebagai bentuk karya sastra
- Siswa mampu menjelaskan unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, novel Indonesia dan novel terjemahan Membandingkan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik hikayat, novel Indonesia dan novel terjemahan

▪ **MATERI:**

- Ciri-ciri hikayat
- Ciri-ciri novel Indonesia
- Ciri-ciri novel terjemahan
- Unsur-unsur hikayat
- Unsur-unsur novel

▪ **METODE PEMBELAJARAN:**

- Ceramah
- Tanya Jawab
- Pemberian tugas

▪ KEGIATAN PEMBELAJARAN:

Pertemuan I:

No	Kegiatan	Alokasi waktu	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa
1.	Pendahuluan ☞ Siswa ditanyai mengenai unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik karya sastra prosa ☞ Siswa ditanyai mengenai pengalaman mereka membaca prosa lama dan baru ☞ Siswa ditanyai mengenai apa yang dimaksud dengan hikayat	10 Menit	• Bersahabat/komunikatif
2.	Inti  Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi siswa: ☞ Siswa menyaksikan <i>PowerPoint</i> multimedia mengenai materi unsur ciri-ciri dan unsur hikayat ☞ Siswa diajak untuk menganalisis materi dalam <i>PowerPoint</i> multimedia  Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi siswa: ☞ Siswa membaca teks hikayat dalam <i>PowerPoint</i> multimedia dan bersama-sama guru memparafrasekan hikayat dalam bahasa sehari-hari ☞ Membandingkan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik novel Indonesia dan terjemahan dengan hikayat  Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi: ☞ Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa dalam proses belajar mengajar ☞ Guru bersama meluruskan kesalahan, pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan	10 Menit 50 Menit 10 Menit	Mandiri/komunikatif

	Kegiatan Penutup Dalam kegiatan penutup: ☞ Siswa bersama guru melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran hari ini. ☞ Siswa diajak merefleksikan nilai-nilai serta kecakapan hidup (<i>live skill</i>) yang bisa dipetik dari pembelajaran	10 Menit	• Bersahabat/komunikatif
--	--	----------	--

Pertemuan II:

No	Kegiatan	Alokasi waktu	Nilai Budaya Dan Karakter Bangsa
1.	Pendahuluan ☞ Siswa ditanyai mengenai unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik karya sastra prosa ☞ Siswa ditanyai mengenai pengalaman mereka membaca prosa lama dan baru ☞ Siswa ditanyai mengenai apa yang dimaksud dengan Novel	10 Menit	• Bersahabat/komunikatif
2.	Inti 📖 Eksplorasi Dalam kegiatan eksplorasi siswa: ☞ Siswa menyaksikan <i>PowerPoint</i> multimedia mengenai materi unsur ciri-ciri dan unsur novel ☞ Siswa diajak untuk menganalisis materi dalam <i>PowerPoint</i> multimedia 📖 Elaborasi Dalam kegiatan elaborasi: ☞ Siswa membaca kutipan novel dalam <i>PowerPoint</i> multimedia dan bersama-sama guru memparafrasekan novel dalam bahasa sehari-hari ☞ Siswa membandingkan unsur-unsur intrinsik dan ekstrinsik novel Indonesia dan terjemahan dengan hikayat ☞ Siswa menonton tayangan drama yang di	10 Menit 50 Menit	Mandiri/komunikatif

	adaptasi dari novel NH. Dini.  Konfirmasi Dalam kegiatan konfirmasi: ☞ Guru bertanya jawab tentang unsur intrinsik dalam tayangan tersebut ☞ Guru bersama meluruskan kesalahan, pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan	10 Menit	
	Kegiatan Penutup Dalam kegiatan penutup: ☞ Siswa bersama guru melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran hari ini. ☞ Siswa diajak merefleksikan nilai-nilai serta kecakapan hidup (<i>live skill</i>) yang bisa dipetik dari pembelajaran	10 Menit	• Bersahabat/komunikatif

▪ **ALAT DAN SUMBER:**

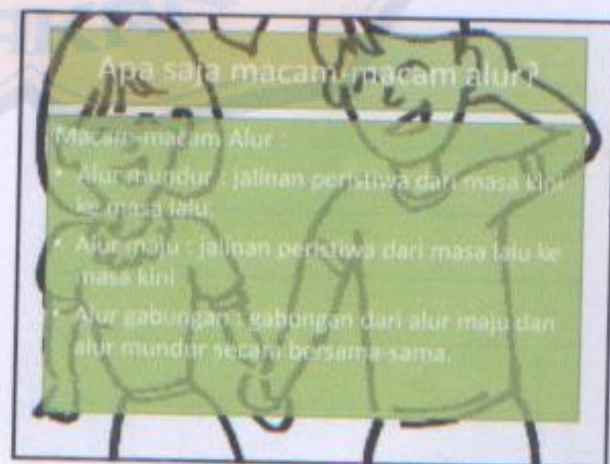
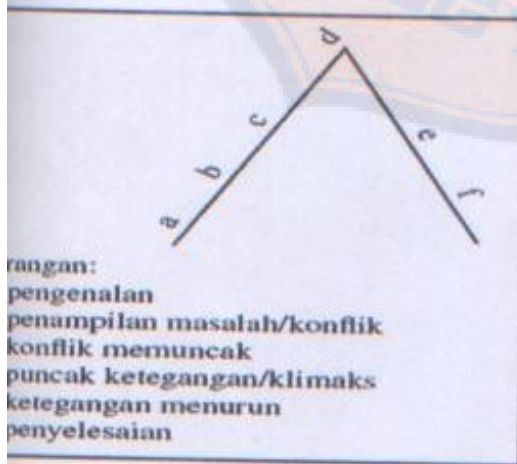
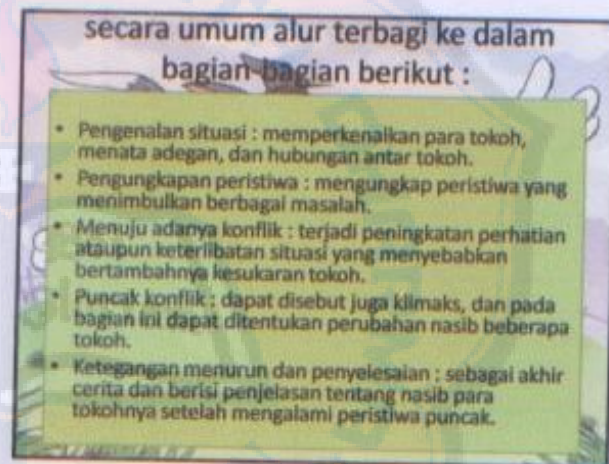
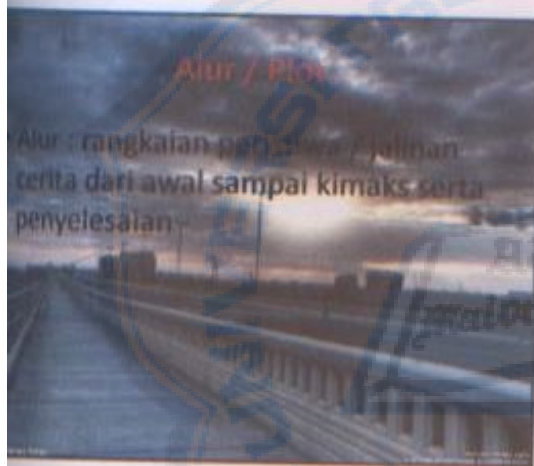
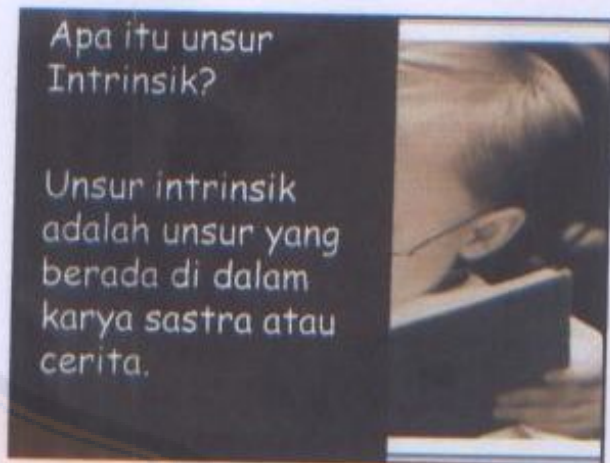
- Edukatif, Tim. 2006. *Kompeten Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Internet

▪ **PENILAIAN**

- Angket

Lampiran 3
Materi pelajaran siklus I
pertemuan I



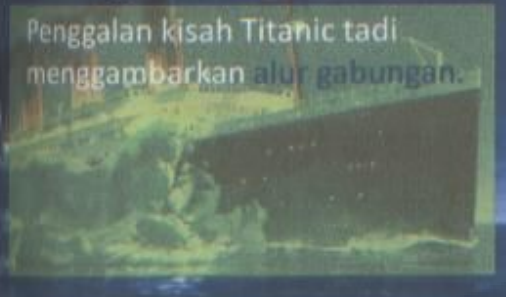






Penggalan kisah Titanic tadi menggambarkan alur apa?

Penggalan kisah Titanic tadi menggambarkan alur gabungan.



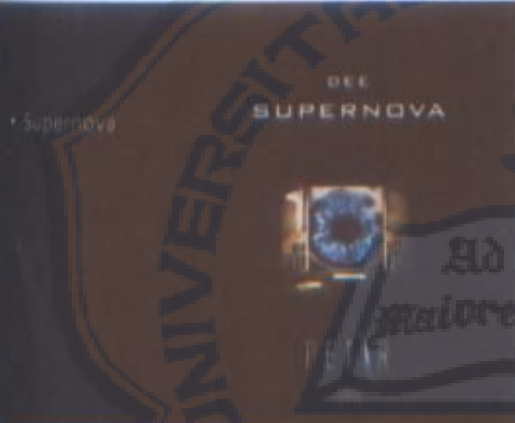
Bisakah kamu menyebutkan alur dari dari film atau cerpen/novel yang kamu ketahui?

Bagaimana kalau:

- Laskar pelangi




• Supernova



• Kambing Jantan



• Ayat-ayat Cinta



• Full House (Korea)



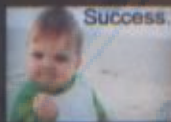
Ada Pertanyaan?



Perwatakan/penokohan

- Penokohan adalah : Pemberian watak terhadap pelaku-pelaku cerita dalam sebuah karya sastra. Cerita terdiri atas:
 1. Tokoh Protagonis : tokoh dalam karya sastra yang memegang peranan baik.
 2. Tokoh Antagonis : tokoh dalam karya sastra yang merupakan penantang dari tokoh utama, biasanya memegang peranan jahat.
 3. Tokoh Tritagonis: tokoh yang menjadi penengah dalam konflik antara protagonis dan antagonis.
 4. Tokoh Tambahan: tokoh yang tidak memegang peranan dan tidak mengucapkan sepatah katapun, bahkan dianggap tidak penting sebagai individu.

Watak seseorang



Success.



Baik hati, jujur



Jahat, licik, pengecut, buting



Pembantu, kasutria

Sebutkan macam-macam watak?

Pemarah, Pendendam, Baik hati, Penghianat, Curang, Licik, Jahat, Pemurah, Dermawan, Latah, pencemburu, Optimis, Pesimis, Gak enak, Pecundang, Tegar, Teguh, Berani, Penakut, Ceria, Bujaksana, Rendah hati, menyombong, Benci, Benci, Benci, Dst...

Bagaimana cara mengenali watak tokoh ya?

- Perwatakan atau sifat tokoh dapat dilihat dari tiga segi yaitu melalui:
 - Dialog tokoh
 - Penjelasan tokoh
 - Penggambaran fisik tokoh

Contoh Teks

"Dengan semangat, ia berjalan dengan gagah berani tanpa mau saya gandeng. Ia sibuk mengumpulkan batu-batu yang pada akhir perjalanan kami akan dicemplungkannya satu demi satu ke selokan. Dengan kedua tangan penuh bongkah batu, ia berjalan sedikit di depan saya."—Ayu Utami

"Saya tak ingin memberinya nama. Saya tak ingin menjeratnya dalam sebuah identitas. Yang saya tahu, saya bersisian dengannya. Seperti partikel dengan gelombang. Seperti alam material dan imaterial. Sedikit batu atau banyak batu, melangkah cepat atau lambat, tergelincir atau terjerebap, ia berjalan seiring dengan napas dan denyut saya. Ia membutuhkan saya sama halnya dengan saya membutuhkannya."—Ayu Utami

"Kalau itu betul, Pak. Karena tidak formal dan tidak ada sanksi apa-apa, para pemilih itu mengungkapkan apa adanya. Saya kira karena kriterianya bukan hanya elemen fisik tetapi juga kepribadian, pilihan mereka kami anggap wajar, Pak. Mereka yang terpilih memang sangat profesional."

"Profesional apaan! Itu pilihan yang salah. Itu cerminan bahwa masyarakat kita sedang sakit!"

Panitia mengangguk.

"Kok mengangguk?"

"Saya kira itu ada benarnya, masyarakat kita sedang sakit!"

"Tidak! Masyarakat kita masyarakat yang sehat, bukan masyarakat yang sakit. Saudara yang sudah membuat mereka sakit. Saya minta keputusan ini dicabut. Tidak boleh ada wadam yang dipuji sebagai 9 wanita cantik. Ini salah kaprah!"—Putu Wijaya

"JELEK...," suara itu membuatku kaget. Tanpa melihat wajah sang pemilik suara pun aku sudah tahu siapa dia. Dia Ciko, sahabatku sejak kecil. Yah, kalau dia menganggapku sahabat karena sifatnya menandakan dia itu musuh. Buktinya mana ada seorang sahabat memanggil sahabatnya dengan sebutan 'jelek'? Ciko adalah cowok populer di sekolahku. Berkulit coklat mulus, hidung mancung serta bibir yang seksi menambah nilai plus pada diri cowok itu. "bisa engga lo engga manggil gue 'jelek'? gue kan manis, itu sudah menjadi takdir Tuhan buatku" jawabku. Aku engga populer seperti Ciko. Aku hanyalah cewek bertubuh pendek, berkulit pucat, dan hanya cewek biasa. Hanya satu keunggulan yang ku miliki aku jago matematika.—Widayanti

Ada Pertanyaan?

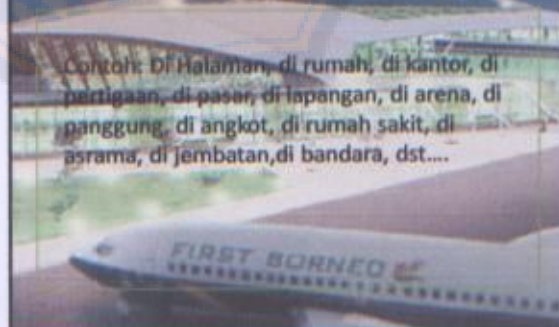


LATAR ATAU
SETTING



Adalah tempat, waktu, suasana yang terdapat dalam cerita.

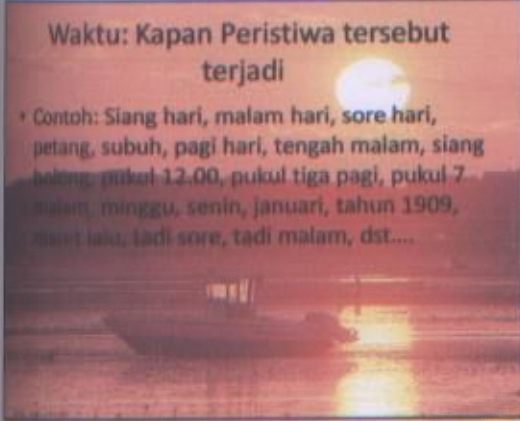
Tempat: dimana peristiwa tersebut terjadi



Contoh: Di Halaman, di rumah, di kantor, di pertigaan, di pasar, di lapangan, di arena, di panggung, di angkot, di rumah sakit, di asrama, di jembatan, di bandara, dst....

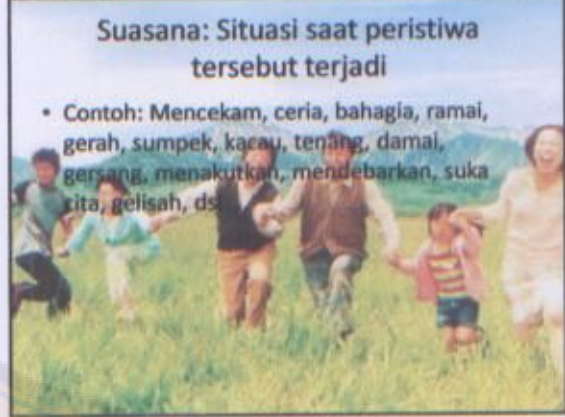
Waktu: Kapan Peristiwa tersebut terjadi

- Contoh: Siang hari, malam hari, sore hari, petang, subuh, pagi hari, tengah malam, siang belah, pukul 12.00, pukul tiga pagi, pukul 7 malam, minggu, senin, januari, tahun 1909, masa lalu, tadi sore, tadi malam, dst....



Suasana: Situasi saat peristiwa tersebut terjadi

- Contoh: Mencekam, ceria, bahagia, ramai, gerah, sumpek, kacau, tenang, damai, gersang, menakutkan, mendebarakan, suka cita, gelisah, ds.

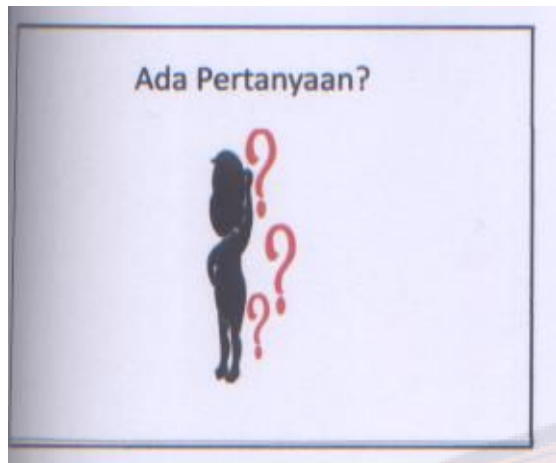


Bagaimana latar atau setting pada gambar berikut?



Mari, lihat Contoh dalam teks! bagaimana latar?

Aku bertahan cukup lama di keranjang sampah ini, nampaknya hari sudah pagi. Namun sekolah masih sepi, sebentar lagi suasana akan berubah. Aku ingin melihat anak kecil itu. Apa dia masih ingin melanjutkan rencananya yang gagal. Mungkin saja dia menyerah? Aku melihat kedatangan orang yang berbaju putih ke arahku, dia membawa bungkusan dari karung beras juga sebuah alat pengais dari besi. Dia adalah pemulung, dia akan membawaku bersama teman-teman untuk di jual. Setelahnya aku akan di daur kembali, menjadi kertas yang baru—Cerpen Remaja



Lampiran 4
Materi pelajaran siklus I
pertemuan II

NILAI-NILAI CERPEN

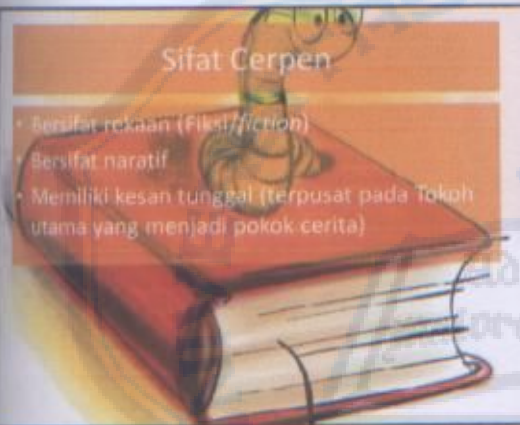


Apa Itu Cerpen?

- Edgar Allan Poe (Jassin, 1967:72) mengemukakan bahwa cerpen adalah sebuah cerita yang selesai dibaca dalam sekali duduk, kira-kira berkisar antara setengah sampai dua jam (dalam Nurgiyantoro, 2009:1)

Sifat Cerpen

- Bersifat rekreasional (Fiksi/fiction)
- Bersifat naratif
- Memiliki kesan tunggal (terpusat pada tokoh utama yang menjadi pokok cerita)



Nilai

Setelah membaca cerpen biasanya pembaca dapat menemukan nilai-nilai yang bisa dijadikan teladan. Nilai-nilai tersebut meliputi: nilai moral, budaya, agama, etika, kasih sayang, pendidikan, persahabatan, patriotisme, religius, dan kemanusiaan.



Dari mana nilai dapat kita temukan?

Nilai dapat ditemukan dalam cerpen melalui: ucapan, tindakan, pikiran, dan perasaan tokoh-tokoh cerita.



Tetapi kita hanya akan membahas tentang 4 nilai saja, yaitu:

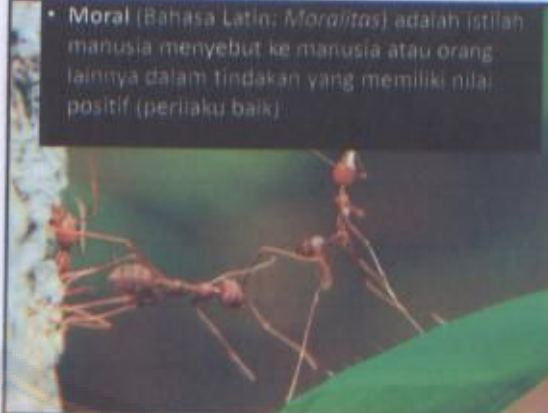
- Nilai Moral
- Nilai Sosial
- Nilai Agama/Religi
- Nilai Budaya



Nilai moral

Nilai moral berkaitan dengan ukuran atau patokan ketika manusia bertingkah laku, bergaul, ataupun berinteraksi sosial. Moral berpedoman pada sikap dan tata krama untuk menentukan prinsip kebaikan dan keburukan seseorang, kelompok, ataupun lembaga tertentu. Singkatnya, moral adalah adat atau kebiasaan menyikapi hidup sehari-hari.

- **Moral** (Bahasa Latin: *Moralitas*) adalah istilah manusia menyebut ke manusia atau orang lainnya dalam tindakan yang memiliki nilai positif (perilaku baik).




BERKAITAN DENGAN NILAI MORAL KITA DAPAT MEMBAGINYA MENJADI 4 BAGIAN, YAITU:

1. Hubungan manusia dengan dirinya sendiri

- Kepercayaan kepada Tuhan
- Kebersihan Fisikal dan Mental
- Harga Diri
- Iktijaz
- Sopan-santun
- Baik Sayang
- Sederhana
- Iktijaz
- Baik Hati
- Terima Kasih

2. Hubungan manusia dengan manusia lain dalam lingkungan sosial

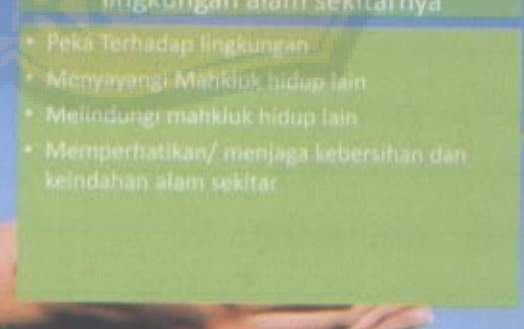


Si Pitung
YANG BUDIMAN
[Pitung, Siar Cerdas K3]

- Toleransi
- Tolong-menolong
- Bertanggung Jawab

3. Hubungan manusia dengan lingkungan alam sekitarnya

- Peka Terhadap lingkungan
- Menyayangi makhluk hidup lain
- Melindungi makhluk hidup lain
- Memperhatikan/ menjaga kebersihan dan keindahan alam sekitar



4. Hubungan manusia dengan Tuhannya

- Takwa
- Taat Beribadah
- Bersyukur
- Berdoa

Ayo, temukan nilai moral dalam kutipan cerpen berikut!

Karyamin hanya tersenyum sambil menerima segelas air yang disodorkan oleh Saidah. Ada kehangatan menyapu kerongkongan Karyamin terus ke lambungnya. "Makan, ya Min? Aku tak tahan melihat orang lapar. Tak usah bayar dulu. Aku sabar menunggu tengkulak datang. Batumu juga belum dibayarnya, kan?" Si paruh udang kembali melintas cepat dengan suara menceret. Karyamin tak lagi membencinya karena sadar, burung yang demikian sibuk pasti sedang mencari makan buat anak-anaknya dalam sarang entah di man—Ahmad Tohari (Senyum Karyamin)

Apa saja nilai yang bisa kita temui dalam cerpen "Senyum Karyamin" tersebut?

- Nilai Moral, karena:
- Saidah mau memberikan minuman dengan Cuma-cuma bahkan menawarkan makanan dari dagangannya. Sikap Saidah tersebut menunjukkan kebaikan hatinya.
- Karyamin juga menghilangkan rasa benci setelah menyadari bahwa seekor burung sekalipun memiliki rasa sayang pada keluarganya.

Ada Pertanyaan?



Nilai sosial



Berkaitan dengan kegiatan kemanusiaan, sosial dalam suatu masyarakat

Ayo kita lihat contoh kutipan cerpen!



"Apa yang telah kau lakukan? Lihat perbuatanmu pada mobil kesayanganku! Lihat goresan itu", teriaknya sambil menunjuk goresan di sisi pintu. "Kamu tentu paham, mobil baru jaguarku ini kan butuh banyak ongkos di bengkel untuk memperbaikinya. Ubanya lagi dengan kesal dan geram, tampak ingin memukul anak itu.

Sanak tampak menggetil ketakutan dan pucat, dan berusaha meminta maaf. "Maaf Pak, Maaf. Saya benar-benar minta maaf. Setelah, saya tidak tahu lagi harus melakukan apa." Air mukanya tampak ngeri, dan tangannya bermohon ampun. "Maaf Pak, aku melemparkan batu itu, karena tak ada seorang pun yang mau berhenti..."

Dengan air mata yang mulai berjatuhan di pipi dan leher, anak tadi menunjuk ke suatu arah, di dekat mobil-mobil parkir tadi.

"Tu disana ada kakakku yang lumpuh. Dia tergelincir, dan terjatuh dari kursi roda. Saya tak kuat mengangkatnya, dia terlalu berat, tapi tak seorang pun yang mau menolongku. Badannya tak mampu lompat, dan sekarang dia sedang kesakitan..." Kini, ia mulai tertak.

Analisisnya?

Nilai sosial, karena:

- Seharusnya pengusaha muda tersebut menolong anak yang lumpuh
- Seharusnya orang yang lewat membantu kakak-beradik tersebut.
- Dapat kita simpulkan nilai sosial yang terkandung dalam cerpen tersebut yaitu: Hendaknya kita hidup saling tolong menolong sesama manusia yang saling membutuhkan.

Karena guncangan itu, keranjang-keranjang yang dia tenteng terlepas dan hanyut terseret ombak. Dengan cepat Kardi mengejanya dan berhasil meraihya. Tapi sal, yang terbongkrap hanya satu keranjang yang paling kecil. Dengan cepat dan selamanya dia melemparkan keranjang itu ke perahu, sehingga hampir saja mengenai kawannya yang sedang berdiri di geladak, merapikan letak tali layar perahu dan jaring-jaring ikan.

Melihat Kardi kepayahian, telak di geladak itu, Salim, dengan tangkas meloncat ke arah Kardi dan mengambil alih keranjang-keranjang yang dibawanya. Setumpuk keranjang yang kokoh itu memang terasa berat karena basah. Sampai di dinding perahu tubuh Kardi sudah hampir lunglai. Salim melemparkan tumpukan keranjang itu ke geladak lalu dengan kedua tangannya yang kekai dia mengangkat tubuhnya dan meloncat ke geladak. Kardi sudah tidak kuat mengangkat tubuhnya sendiri. Salim kembali membantunya, menahan tangan Kardi sampai berhasil naik ke geladak.

"Pelaut macam apa kau! Baru begitu saja sudah mau jingpau," ejek Salim. Kardi hanya tersenyum pahis sambil terus merebahkan tubuhnya di pinggir geladak.

Analisisnya?

Nilai Sosial, Karena:

- Adanya sikap tolong menolong antara Kardi dan Salim
- Adanya sikap setia kawan Antara Kardi dan Salim



Nilai agama/religi

berkaitan dengan aktivitas keagamaan, akhlak, sifat yang terpuji, sikap yang sesuai dengan aturan agama, dan sebagainya.



Aku mencoba sebisaku ikut mengurus pesantren tinggalan abah. Alhamdulillah ustadz-ustadz yang gede-gede masih setia mengajar di madrasah dan pesantren kita. Pengurus pesantren juga masih menganggap aku Nyai mereka dan mereka taati seperti saat abah masih hidup.

Ah, semuanya seperti berjalan biasa-biasa saja, abah. Hanya setiap malam ketika aku sendirian, aku selalu teringat abah. Pedih rasanya tak mempunyai kawan berbincang yang seperti abah, yang setia mendengarkan celotehku meski sepele, yang siap membantu memecahkan masalah yang aku lontarkan. Oh, abah. Kini aku mempunyai masalah besar dan abah tak ada di sampingku. — Nyai Sobir

Analisisnya?

- Nilai Religi/agama, karena:
- Menyangkut kepercayaan/ iman seseorang terhadap ajaran agama
- Mengucapkan kata-kata khas suatu keagamaan
- Membicarakan tentang hal-hal yang berkaitan tentang aktifitas suatu keagamaan

Ada Pertanyaan?



Nilai budaya



berkaitan dengan penerapan budaya atau dapat dalam kehidupan sehari-hari

Akhirnya malam ini, aku memutuskan untuk kerumah Nira. Sebelum memasuki halaman rumahnya, nampak banyak parkir Motor dan mobil disana-sini. Aku bertanya tanya dalam hati acara apa ini. Lalu mataku tersentak kaget ketika melihat sebuah janur kuning. Tiba-tiba pembantu Nira, Sumi memanggila membuatku kaget. "Loh Mbak Risa kok msi diulan, cepetan masuk acaranya mau dimulai thu?"

"Acaranya apa mbok?" tanyaku nih.

"resepsi pernikahannya Non Nira dan Mas Niko, mbak?"

Hatiku begitu sakit luar biasa kurasakan kepala ku ingin meledak. Darahku terasa mendidih. "Mereka kan adik kakak, mbok?" suariku terburu-buru.

"Mereka memang adik kakak tapi bukan sekandung, syah kecil mereka sudah di jodohkan," kata Mbok Sumi sembari meninggalkanku — Cerpen Sedih

Analisisnya

- Nilai Budaya, karena:
- Menyangkut tentang adat istiadat pernikahan.
- Janur Kuning.
- Adat Indonesia masih mengizinkan saudara Tiri untuk menikah (Bukan Saudara Kandung)
- Masih ada budaya perjodohan.

"Dalam pada itu, abah, telingaku yang tersebar di mana-mana, terus mendengar pembicaraan masyarakat. Beberapa tokoh masyarakat diam-diam membicarakan diriku dan pesantren kita. Mereka iba terhadap nasibku dan sekaligus memprihatinkan pesantren. Mereka sadar bahwa aku masih muda dan di sisi lain, pesantren kita butuh kiai laki-laki seperti umumnya pesantren-pesantren yang lain. Mereka, seperti juga aku, terbentur kepada pertanyaan: siapakah kiai laki-laki itu? Kemudian kudengar mereka menyepakati kriteria dan syarat-syarat siapa yang boleh mengawinku.

Mereka tidak rela kalau aku dipersunting orang 'biasa' yang tidak selevel abah. Mana ada orang yang selevel abah mau mendampingi? Masya Allah, abah. Apakah karena menjadi jandanya kiai seperti abah, lalu aku hanya dianggap obyek yang tidak berhak menentukan nasib sendiri?" — Nyai Sobir

Analisisnya	Ada Pertanyaan?
Nilai budaya, karena: • Menceritakan tentang kebudayaan masyarakat pesantren yang menurunkan warisan kepengurusan pesantren pada anak pendahulunya. • Masih ada budaya perijodohan.	



Lampiran 5
Materi pelajaran siklus II
pertemuan I

Membandingkan Hikayat dan Novel Indonesia/terjemahan

HIKAYAT DAN NOVEL MERUPAKAN BAGIAN DARI PROSA

- Prosa adalah suatu jenis tulisan yang dibedakan dengan puisi karena variasi ritme (*rhythm*) yang dimilikinya lebih besar, serta bahasanya yang lebih sesuai dengan arti leksikalnya. Kata prosa berasal dari bahasa Latin "prosa" yang artinya "terus terang".
- Jenis tulisan prosa biasanya digunakan untuk mendeskripsikan suatu fakta atau ide. Karenanya, prosa dapat digunakan untuk surat kabar, majalah, novel, ensiklopedia, surat, serta berbagai jenis media lainnya. Prosa juga dibagi dalam dua bagian, yaitu prosa lama dan prosa baru.

Prosa Lama

- Hikayat
- Sejarah
- Kisah
- Dongeng

Hikayat

- Hikayat adalah karya sastra Melayu lama berbentuk prosa yang berisi cerita, undang-undang silsilah raja-raja, agama, sejarah, biografi atau gabungan dari semuanya.
- Pada zaman dahulu, hikayat dibaca untuk melipur lara, membangkitkan semangat juang, atau sekedar meramaikan pesta.

Ciri-ciri hikayat :

1. Isi ceritanya berkisar pada tokoh raja atau keluarganya (istana sentris).
2. Bersifat paralogis, yaitu mempunyai logika tersendiri yang tidak sama dengan logika umum; ada juga yang menyebutnya fantastis.
3. Mempergunakan banyak kata arkais (klise). Misalnya, hatta, syahdan, sahibul hikayat, menurut empunya cerita, konon, tersebutlah perkataan dan lain-lain.
4. Nama pengarang biasanya tidak disebutkan (anonim).
5. Tema dominan dalam hikayat adalah petualangan. Contoh-contoh hikayat diantaranya "Hikayat Bayan Budiman", "Hikayat Panji Semirang", dan "Hikayat Hang Tuah". Biasanya di akhir kisah, tokoh utamanya berhasil menjadi raja/orang mulia.

• Dick Hartoko dan B. Rahimanto (1985:59) mengatakan bahwa hikayat adalah jenis prosa cerita Melayu Lama yang mengisahkan kebesaran dan kepahlawanan orang-orang suci di sekitar istana dengan segala kesaktian, keanghan, dan mirip cerita sejarah atau membentuk riwayat hidup.

Unsur-unsur Hikayat

Unsur Intrinsik

- Tema
- Amanat (nilai sosial, nilai religius, dsb)
- Tokoh dan Penokohan
- Alur (maju, mundur, campuran)
- Sudut pandang (orang pertama, orang ketiga)
- Setting (tempat, Waktu, Suasana)
- Gaya Bahasa (sarkasme, hiperbola, personifikasi, metafora, pleonasme, simbolik, ironi dsb)

Sejarah Hikayat

Hikayat merupakan bentuk cerita yang berasal dari Arab. Mulai dikenal di Indonesia sejak masuknya ajaran Islam ke Indonesia. Hikayat itu hampir mirip dengan dongeng, penuh dengan daya fantasi. Biasanya berisi cerita kehidupan seputar istana.

Kisah cerita anak-anak raja, pertempuran antarnegara, seorang pahlawan yang memiliki senjata sakti, dan sebagainya. Hikayat sering kali disebut sebagai dongeng istana. Tokoh dalam hikayat sudah dapat dipastikan raja, permaisuri, putra dan putri raja, juga para kerabat raja. Cerita terjadi di negeri Antah Berantah, dan selalu berakhir dengan kemenangan tokoh yang selalu berpihak pada hal yang benar.

Contoh-contoh Hikayat

- Hikayat Bayan Budiman
- Hikayat Hang Tuah
- Hikayat Raja-raja Pasai
- Hikayat Panji Semirang
- Hikayat Kalila dan Dimna
- Hikayat Indera Bangsawan
- Hikayat Si Miskin

Setelah ini kita akan membaca sebuah kutipan Hikayat yang berjudul Hang Tuah.



Di analisis ya!

Kutipan Hikayat Hang Tuah

Hang Tuah Diutus ke Majapahit

Raja Melaka mengutus Hang Tuah (Laksamana) mempersembahkan surat dan bingkisan ke hadapan raja Majapahit, mertua baginda. Maka Laksamana pun menjunjung duli (mematuhi). Maka dianugerahi persalin (bekal) dan emas sepuluh kati dan kain baju dua peti. Maka, Laksamana pun bermohonlah (pamit) kepada Bendahara dan temenggung, lalu berjalan keluar diiringkan oleh Hang Jebat dan Kesturi serta mengirimkan surat dan bingkisan, lalu turun ke perahu.

Setelah sudah datang ke perahu, maka surat dan bingkisan itu pun disambut oleh Laksamana (hang Tuah), lalu naik ke atas "Mendam Berahi". Maka Laksamana pun berlayar. Beberapa lamanya berlayar itu, maka sampailah ke Tuban. Maka Ranga dan Barit seketika pun berjalan naik ke Majapahit. Beberapa lamanya maka sampailah ke Majapahit. Maka dipersembahkan Patih Gajah Mada kepada Batara Majapahit, "Ya, Tuanku, utusan daripada anakanda Ratu Melaka datang bersama-sama dengan Ranga dan Barit. Ketika, Laksamana panglimanya." Setelah Sri Batara mendengar sembah Patih Gajah Mada demikian itu, maka titah Sri Batara, "Jika demikian, segeralah Patih berengkap."

Maka sembah Patih Gajah Mada, "Ya Tuanku, adapun patih dengan Laksamana itu terlalu sekali beraginya, pada bertawan pada tanah Melayu itu. Jikalau sekiranya dapat patik hendak cobakan beraninya itu." Maka titah Sri Batara, "Mana yang beranai pada Patih, kerjakanlah!" Maka Patih pun menyembah lalu keluar mengerahkan segala pegawai dan priyai akan menyambut surat itu. Setelah sudah lengkap, maka pergilah Patih dengan segala bunyi-bunyian, maka sampailah ke Tutan.

Maka Laksamana dan Hang Jebat dan Hang Kesturi pun berengkap memakai pakalan yang indah-indah. Maka surat dan bingkisan itu pun dinaikkan oleh Laksamana ke atas gajah. Maka Laksamana dan Hang Jebat dan Hang Kesturi pun naik kuda. Maka Rangga dan Barit Ketika pun naik kuda mengiringkan Laksamana. Maka di hadapan Laksamana orang berjalan memikul pedang berikat empat bilah berhulukan emas dan tumbak pengawinan bersampak emas empat puluh bilah dan lembing bersampakkan emas bertanam pudi yang merah empat puluh rangkap. Maka segala bunyi-bunyian pun dipalu orang terlalu ramai. Maka surat dan bingkisan itu pun diarak oranglah ke Majapahit.

Hatta beberapa lamanya berjalan itu, maka sampailah. Maka Laksamana dan Hang Jebat dan Hang Kesturi pun turun dari atas kuda, berjalan di atas gajah. Maka Rangga pun berjalan serta berkata, "Mengapa maka Laksamana turun dari atas kuda itu? Baik Laksamana naik kuda!" Maka kata Laksamana, "Hal Rangga, adapun adat segala rubalang Melayu itu, apabila nama tuannya dibawa pada sebuah negeri itu, maka hendaklah sangat-sangat dihormati dan takutkan nama tuannya itu. Jikalau sesuatu peri surat nama tuannya itu, sehingga mati sudahlah yang memberi itu sekali-kali tiada ia mau, dengan karena negeri Majapahit itu negeri besar."

Setelah Rangga mendengar kata Laksamana demikian itu, maka ia pun diam, lalu turun berjalan sama-sama dengan Laksamana. Maka surat dan bingkisan itu pun diarak masuk ke dalam kota, terlalu ramai orang melihat terlalu penuh sesak sepanjang jalan dan pasar. Maka kata Patih Gajah Mada pada penjurit dua ratus itu, "Hal, kamu sekalian, pergilah kamu mengamuk di hadapan utusan itu, tetapi engkau mengamuk itu jangan bersungguh-sungguh, sekadar coba kamu beraninya. Jika ia lari, gulung olehmumu sekali. Jika ia bertahan, kamu sekalian menyimpang, tetapi barang orang kita, maka yang terlintang bunuh olehmumu sekali, supaya main kita jangan diketahui." Maka penjurit dua ratus itu pun menyembah, lalu pergi ke tengah pasar.

Waktu itu sedang ramai. Maka prajurit itu pun berlari-lari sambil menghunus kerisnya, lalu mengamuk di tengah pasar itu, barang yang terlintang dibunuhnya. Maka orang di pasar itu gempar, berlari-lari kesana-kemari, tiada berketahuan. Maka penjurit dua ratus itu pun datanglah ke hadapan Laksamana; dan anak bayi priyai di atas kuda itu pun terkejut, melihat orang mengamuk itu terlalu banyak, tiada terlembali lagi. Maka barang mana yang ditempuhnya, habis pecah. Maka segala pegawai itu pun habis lari beterbangan dari atas kudanya, lalu berlari masuk kampung orang. Maka segala orang yang memalu bunyi-bunyian itu pun terkejutlah, habis lari ke atas kedai, ada yang lari ke belakang Laksamana. Setelah dilihat oleh Laksamana orang gempar itu, tiada berketahuan lakunya, maka segala orang yang di hadapan Laksamana itu pun habis lari. Maka prajurit yang dua ratus itu pun kelihatanlah. Dilihat orang yang mengamuk itu terlalu banyak, seperti ribut datangnya, tiada berkeputusan.

Maka Laksamana pun tersenyum-senyum seraya memegang hulu keris panjangnya itu. Maka Hang Jebat, Hang Kesturi pun tersenyum-senyum, seraya memegang hulu kerisnya, berjalan dari kiri kanan Laksamana. Maka Rangga dan Barit Ketika pun terkejut, disangkanya orang yang mengamuk itu bersungguh-sungguh. Maka Rangga pun segera menghunus kerisnya, seraya berkata, "Hal Laksamana, ingat-ingat, karena orang yang mengamuk itu terlalu banyak." Maka sahut Laksamana seraya memengkis, katanya, "Cih, mengapa pula begitu, bukan orangnya yang hendak digertak-gertak itu." Maka Laksamana dan Hang Jebat, Hang Kesturi pun berjalanlah seorang orang Melayu pun tiada yang undur dan tiada bergerak.

Maka kata Laksamana, "Hai segala tuan-tuan sekalian, seorang pun jangan kamu undur dan bergerak. Jika kamu undur, sekarang ini juga kupenggal leher kamu!" Maka dilihat oleh Barit ketika, orang mengamuk banyak datang seperti belalang itu, maka Barit ketika pun segera undur ke belakang gajah itu. Maka prajurit yang dua ratus itu pun berbagi tiga, menyimpang ke kanan dan ke kiri dan ke hadapan Laksamana mengamuk itu, ke belakang Laksamana. Maka Laksamana pun berjalan juga di hadapan gajah itu. Maka prajurit itu pun berbalik pula dari belakang Laksamana. Maka Barit ketika pun lari ke hadapan berdiri di belakang Laksamana itu. Maka, Laksamana pun tersenyum-senyum seraya berkata, "Cih, mengapa begitu, bukan orangnya yang hendak digertak gerantang itu." Maka, Laksamana dan Hang Jebat, Hang Kesturi pun berjalan juga, dengan segala orangnya dan tiada dihindarkannya orang mengamuk itu.

Maka Ranga, dan Barit ketika pun heran melihat berani Laksamana dan segala Melayu-melayu itu, setelah dilihat oleh penjurit dua ratus itu, Laksamana dan segala orangnya tiada bergerak dan tiada dihindarkannya lawan itu, maka prajurit itu pun mengamuk pula ke belakang Laksamana. Seketika lagi datang pula prajurit itu mengamuk ke hadapan Laksamana, barang yang terlentang dibunuhnya dengan tempik soraknya, katanya, "Bunuhlah akan segala Melayu itu," seraya mengusir ke sana kemari barang yang terlentang dibunuhnya. Maka prajurit dua ratus itu pun bersungguh-sungguh rupanya.

Maka, sahut Laksamana, "Jika sebanyak ini prajurit Majapahit, tiada, kuhindarkan; tambahkan sebanyak ini lagi, pun tiada aku takut dan tiada aku hindarkan. Jika ada barang seorang saja akan Melayu ini, maka negeri Majapahit ini pun habislah aku binasakan, serta Patih Gajah Mada pun aku bunuh," serta ditendangnya bumi tiga kali. Maka bumi pun bergerak-gerak. Maka, Laksamana pun mengengis pula, katanya "Cih, tahanan bekas tanganku baik-baik." Maka, prajurit itu pun sekonyong-konyong lari, tiada berketahuan pergiannya. Maka, sirai dan bingkisan itu pun sampailah ke peseran. Maka sirai itu pun disambut oleh Raden Aria, lalu dibacanya di hadapan Sri Batara. Maka, Laksamana dan Hang Jebat, Hang Kesturi pun naik ke peseran.

Maka segala bingkisan itu pun disambut oranglah. Maka, titah Sri Batara, "Hai Laksamana, kita pun hendak mengutus ke Melaka, menyuruh menyambut anak kita Ratu Malaka, karena kita pun terlalu amat rindu dendam akan anak kita. Di dalam pada itu pun yang kita harap akan membawa anak kita kedua itu ke Majapahit ini hanyalah Laksamana," Maka, sembah Laksamana, "Ya Tuanku, benarlah seperti titah andika Batara itu." Maka Batara pun memberi peralihan akan Laksamana dan Hang Jebat, Hang Kesturi dengan selengkap pakaian. Maka titah Sri Batara, "Hai Laksamana, duduklah hampir kampung Patih Gajah Mada." Maka sembah Laksamana, "Daulat tuanku, mana titah patik junjung." Maka Sri Batara pun berangkat masuk. Maka Patih Gajah Mada, dan Laksamana pun bermohonlah, lalu keluar kembali ke rumahnya. Maka akan Laksamana pun diberi tempat oleh Patih Gajah Mada hampir kampungnya.

Bagaimana analisis unsur intrinsik Hikayat tersebut?



Unsur-unsur intrinsik:

Temas:

Tokoh dan Karakter:

Alur plot:

Setting:

Tempat:

Waktu:

Suasana:

Sudut pandang:

Gaya Bahasa:

Pesan/amanat:

Selamat Mengerjakan



Tema :

- Perjuangan seorang kesatria



Tokoh dan Karakter

- Raja Melaka = Suka memerintah, bijaksana
- Hang Tuah (Laksamana) = pemberani, kesatria, bertanggung jawab, patuh
- Hang Jebat = Setia kawan, pemberani
- Hang Kesturi = setia kawan, pemberani
- Ranga = pemberani,
- Barit = pemberani
- Patih Gajah Mada = Tukang hasut, licik, pembohong
- Batara Majapahit = mudah di tipu, gegabah
- Prajurit = gegabah, penurut
- Raden Aria = patuh

Alur / Plot

- Alur Maju



Setting

- Tempat: Majapahit, Pasar, Istana
- Waktu: Siang Hari
- Suasana: Mencekam, riuh



Sudut Pandang

- Orang Ketiga
Maka Laksamana dan Hang Jebat dan Hang Kesturi pun berlempap memakai pakaian yang indah-indah.



Gaya Bahasa	Pesan / Amanat
• Hiperbola kita pun hendak mengutus ke Melaka, menyuruh menyambut anak kita Ratu Malaka, karena kita pun terlalu amat rindu dendam akan anak kita	• Kebenaran akan selalu menang • Jangan mudah untuk di hasut



Lampiran 6
Materi pelajaran siklus II
pertemuan II



Membandingkan unsur intrinsik dan ekstrinsik Hikayat dengan novel Indonesia/terjemahan



Ayo kita mengingat kembali mengenai hikayat

Apa pengertian hikayat?
Apakah ciri-ciri hikayat?
Apa sajakah unsur-unsur hikayat?

Novel

DEFINISI NOVEL

Menurut Drs. Jacob Sumardjo

Novel adalah bentuk sastra yang paling populer di dunia. Bentuk sastra paling banyak dicetak dan paling banyak beredar. Banyak daya simulasinya yang luas pada masyarakat.

Menurut Dr. Nurhadi, Dr. Dawud, Dra. Yuni Pratiwi, M.Pd, Dra. Hild Rani, M. Pd.

Novel adalah bentuk karya sastra yang di dalamnya terdapat nilai-nilai budi daya sosial, moral, dan pendidikan.

Menurut Drs. Rostamaji, M.Pd. Agus priantoro, S.Pd.

Novel merupakan karya sastra yang mempunyai dua unsur, yaitu intrinsik dan unsur ekstrinsik yang kedua saling berhubungan karena sangat berpengaruh dalam kehidupan sebuah karya sastra.

Menurut Paulus Tukari, S.Pd.

Novel adalah karya sastra yang berbentuk prosa yang mempunyai unsur intrinsik.

Jenis-jenis novel

- Novel detektif
- Novel roman
- Novel mistery
- Novel Gothic
- Novel criminal
- Novel science fiction(sf)

Ciri-ciri novel

Novel adalah salah satu karya fiksi berbentuk prosa.

Ciri-ciri novel antara lain:

ditulis dengan gaya narasi, yang terkadang dicampur deskripsi untuk menggambarkan suasana;

bersifat realistik, artinya merupakan tanggapan pengarang terhadap situasi lingkungannya;

bentuknya lebih panjang, biasanya lebih dari 10.000 kata; dan

alur ceritanya cukup kompleks.

Unsur-unsur Novel

Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun sebuah karya sastra dari dalam karya sastra itu sendiri.

Sedangkan unsur yang membangun karya sastra dari luar karya sastra tersebut dinamakan unsur ekstrinsik.

Unsur Intrinsik

Macam-macam unsur intrinsik

- Tema
- Alur
- Tokoh dan Penokohan
- Sudut Pandang
- Latar/Setting
- Amanat
- Gaya bahasa

Tema

adalah permasalahan utama yang menjiwai seluruh cerita/karangan. Tema dapat ditemukan dengan mengidentifikasi konflik yang terdapat dalam cerita tersebut. Tema biasanya dirumuskan dalam kalimat/ pernyataan yang singkat & padat.

Misalnya :
Tema : percintaan, kehidupan sosial, lingkungan hidup, agama, dsb.

Alur (*plot*)

merupakan pengembangan cerita yang terbentuk oleh hubungan sebab-akibat. Secara umum, jalan ceritanya terdiri atas bagian-bagian berikut :

1. Pengenalan situasi cerita (*exposition*),
2. Pengungkapan peristiwa (*complication*),
3. Menuju pada adanya konflik (*rising action*),
4. Leraian
5. Puncak konflik / Klimaks (*turning point*),
6. Penyelesaian (*ending*).

Penokohan

adalah cara pengarang menggambarkan dan mengembangkan karakter tokoh-tokoh dalam cerita. Untuk menggambarkan karakter seorang tokoh, pengarang dapat menggunakan teknik-teknik berikut.

Teknik *analitik*, karakter tokoh diceritakan secara langsung oleh pengarang.

Teknik *dramatik*, karakter tokoh dikemukakan melalui penggambaran fisik dan perilaku tokoh, penggambaran lingkungan kehidupan tokoh, penggambaran tata kebahasaan tokoh, pengungkapan jalan pikiran tokoh, penggambaran oleh tokoh lain.

Sudut pandang (*point of view*)

adalah posisi pengarang dalam ceritanya. Bisa jadi ia menjadi tokoh dalam ceritanya tersebut (pengarang berada di dalam cerita). Namun, bisa juga dia hanya menjadi pencerita saja (pengarang berada di luar cerita).

Sudut pandang dibagi menjadi dua yaitu :

- Sudut pandang orang pertama
- Sudut pandang orang ketiga
- Sudut pandang campuran

ada sudut pandang orang pertama, posisi pengarang berada di dalam cerita. Ia terlibat dalam cerita dan menjadi salah satu tokoh dalam cerita (bisa tokoh utama atau tokoh pembantu).

Salah satu ciri sudut pandang orang pertama adalah penggunaan kata ganti 'aku' dalam cerita. Oleh karena itu, sudut pandang orang pertama sering disebut juga sudut pandang akuan.

S.P. orang pertama terbagi lagi menjadi dua yaitu :

- S.P. orang pertama pelaku utama (Tokoh 'aku' menjadi tokoh utama dalam cerita).
- S.P. orang pertama pelaku sampingan (Tokoh 'aku' hanya berperan sebagai tokoh pendamping/pembantu saja).

Sudut pandang orang ketiga:

ada sudut pandang orang ketiga, pengarang berada di luar cerita. Artinya dia tidak terlibat dalam cerita. Pengarang berposisi tak ubahnya seperti dalang atau penonton saja.

Salah satu sudut pandang orang ketiga adalah penggunaan kata ganti 'dia' atau 'nama-nama tokoh'. Oleh sebab itu, sudut pandang ini disebut pula sudut pandang diaan.

Latar atau Setting

Adalah segala keterangan mengenai waktu, ruang, dan suasana terjadinya lakuan/peristiwa dalam cerita.

Latar terbagi menjadi tiga yaitu :

- Latar waktu
- Latar tempat
- Latar suasana

Amanat

Adalah pesan yang ingin disampaikan pengarang kepada pembaca.

Amanat dalam cerita bisa berupa nasihat, anjuran, atau larangan untuk melakukan/tidak melakukan sesuatu. Yang jelas, amanat dalam sebuah cerita pasti bersifat positif.

Misalnya :

Berlakunya kita selalu berbakti kepada orang tua.

Janganlah kita senang berbohong.

Unsur Ekstrinsik



Subjektivitas Pengarang

• SIKAP, KEYAKINAN, Pandangan Hidup

Lingkungan Pengarang

- Politik
- Sosiologis
- Ekonomi

Biografi Pengarang

Nama Nih. Dini merupakan singkatan dari Nurhayati Wahidini. Nih. Dini dilahirkan pada tanggal 29 Februari 1938 di Semarang, Jawa Tengah.

Karyanya yang terkenal adalah "Pada Sebuah Kapal" (1972), "La Barka" (1975), "Namaku Hiroko" (1977), "Orang-orang Tran" (1983), "Pertemuan Dua Hati" (1988), dan sebagainya. Ia adalah perempuan penulis sastra terkemuka kita.

Jika kita hendak mengenalnya, sangat mudah jika kita menulis setongkalan cerita kenangan seperti "Sebuah Lorong di Kotaku" (1979), "Padang Hening di Belakang Rumah" (1979), "Langit dan Bumi Sangat Rami" (1979), "Sekayu" (1981), dan "Kuncup Berani" (1982). Semuanya itu, secara sangat jelas menggambarkan kehidupan masa belanya di Semarang.

Keadaan Psikologis

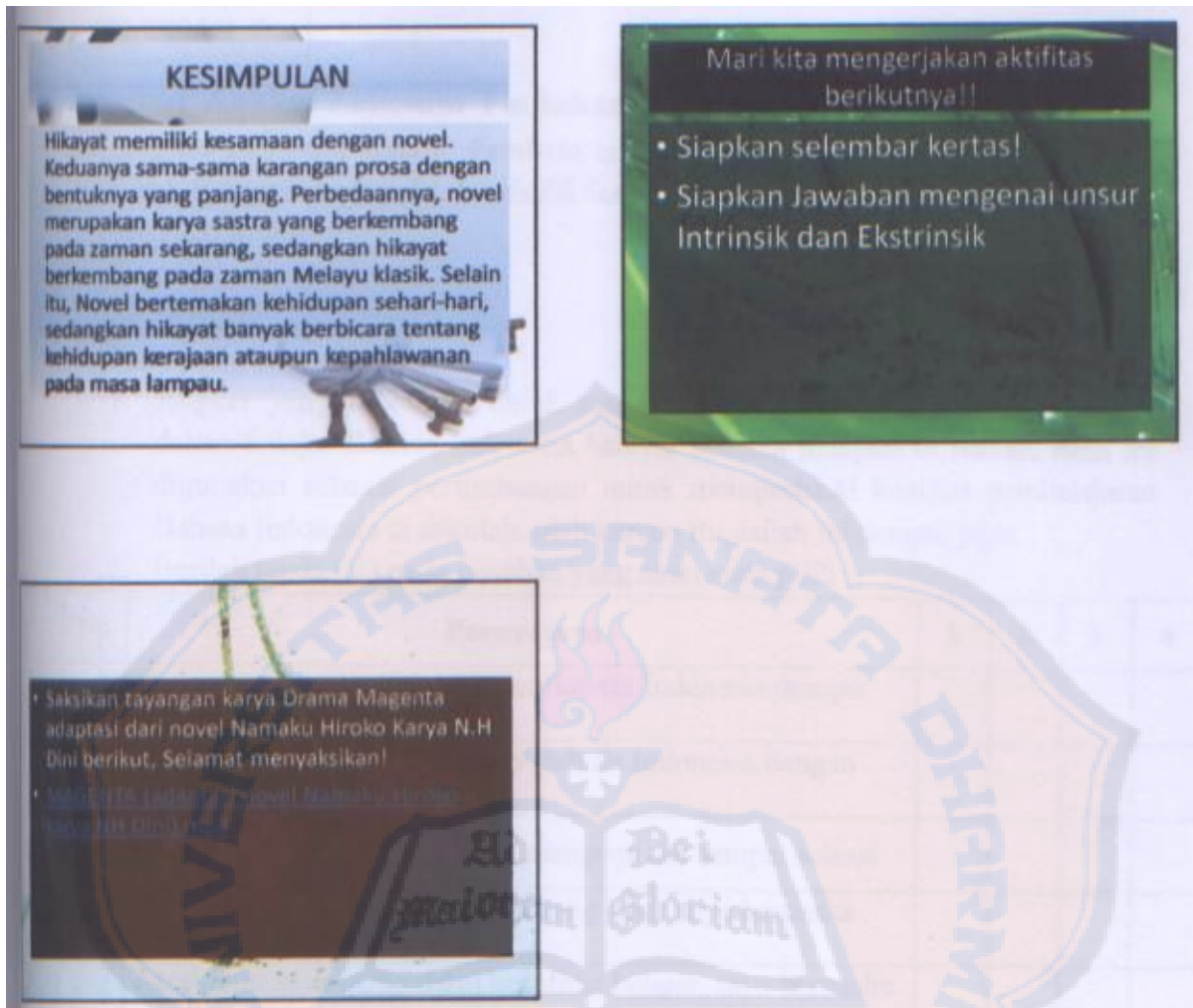
- Keadaan psikologis pengarang maupun pembaca

Pandangan Hidup Suatu Bangsa

Agama

Berbagai karya seni

AYO ULANG KEMBALI, APA ITU UNSUR INTRINSIK DAN UNSUR EKSTRINSIK DALAM KARYA SASTRA?



KESIMPULAN

Hikayat memiliki kesamaan dengan novel. Keduanya sama-sama karangan prosa dengan bentuknya yang panjang. Perbedaannya, novel merupakan karya sastra yang berkembang pada zaman sekarang, sedangkan hikayat berkembang pada zaman Melayu klasik. Selain itu, Novel bertemakan kehidupan sehari-hari, sedangkan hikayat banyak berbicara tentang kehidupan kerajaan ataupun kepahlawanan pada masa lampau.

Mari kita mengerjakan aktifitas berikutnya!!

- Siapkan selembar kertas!
- Siapkan Jawaban mengenai unsur Intrinsik dan Ekstrinsik

- Saksikan tayangan karya Drama Magenta adaptasi dari novel Namaku Hiroko Karya N.H Dini berikut, Selamat menyaksikan!
- MAGNETIS (adaptasi novel Namaku Hiroko karya N.H Dini)

LAMPIRAN 7

Lembar Angket Sebelum Tindakan**A. Angket Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI IPS 1
SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu**

Identitas Siswa

Nama :

No. Absen :

Petunjuk pengisian

1. Angket yang diberikan untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia baik di sekolah maupun di rumah. hasil ini digunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. oleh karena itu, isilah ini dengan jujur.
2. Berilah tanda (√) pada jawaban yang akan anda pilih

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Saya selalu mengerjakan tugas Bahasa Indonesia dengan sebaik-baiknya				
2	Saya tidak mengerjakan tugas Bahasa Indonesia dengan serius				
3	Apabila ada tugas saya selalu mengerjakan sampai selesai				
4	Meskipun saya mendapat nilai yang jelek saya berusaha untuk memperbaikinya				
5	Meskipun saya mengalami kesulitan belajar, saya berusaha untuk mencari solusinya				
6	Setiap ada pekerjaan rumah, saya selalu ingin cepat mengerjakannya				
7	Saya akan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru tanpa di suruh orang tua				
8	Saya akan belajar lebih giat melebihi biasanya, apabila menghadapi ujian				
9	Saya akan berusaha mendapatkan nilai yang paling tinggi				
10	Setelah guru menjelaskan, saya sering mengajukan pertanyaan				
11	Saya tidak pernah mengajukan pertanyaan setelah guru menjelaskan				
12	Saya selalu memperhatikan berita dari media massa yang berhubungan dengan pelajaran Bahasa Indonesia				
13	Meskipun soal ulangan sulit, saya berusaha mengerjakan sendiri				

14	Dalam mengerjakan tugas saya berusaha mengerjakan sendiri tanpa bantuan orang lain				
15	Saya cepat bosan dengan tugas yang rutin, tugasnya selalu sama setiap pertemuan				
16	Saya cepat bosan dengan materi yang di ulang-ulang				
17	Saya tidak pernah menyampaikan pendapat dalam kegiatan pembelajaran				
18	Saya selalu mempertahankan pendapat dalam diskusi maupun memberi tanggapan				
19	Saya selalu yakin materi Bahasa Indonesia memberikan manfaat bagi saya kedepan				
20	Ketika saya berpendapat dalam belajar Bahasa Indonesia, saya yakin pendapat saya dapat memberikan informasi yang benar				
21	Saya tertarik dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia				
22	Saya tidak tertarik mengikuti setiap pelajaran Bahasa Indonesia				
23	Saya tertarik mengikuti setiap pelajaran Bahasa Indonesia				
24	Saya senang jika pelajaran Bahasa Indonesia akan di mulai				
25	Saya senang membaca buku-buku Bahasa Indonesia				
26	Apabila guru menerangkan, saya memperhatikan dengan seksama				
27	Ketika guru menerangkan, saya mengobrol dengan teman				
28	Ketika guru menerangkan saya berusaha mencatat hal-hal penting				
29	Meskipun tidak ada tugas, saya selalu berusaha belajar dari soal-soal latihan yang ada pada buku pelajaran				
30	Saya selalu mengulangi membaca materi yang diberikan oleh guru di rumah				

Keterangan:

- 1 : sangat kurang Setuju**
2 : kurang setuju
3 : setuju
4 : sangat setuju

Lembar Angket Setelah Tindakan

A. Angket Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu

Identitas Siswa

Nama :

No. Absen :

Petunjuk pengisian

1. Angket yang diberikan untuk mengetahui seberapa besar motivasi siswa dalam belajar Bahasa Indonesia baik di sekolah maupun di rumah. hasil ini digunakan sebagai pertimbangan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah. oleh karena itu, isilah ini dengan jujur.
2. Berilah tanda (√) pada jawaban yang akan anda pilih.

No	Pernyataan	1	2	3	4
1	Saya selalu mengerjakan tugas Bahasa Indonesia dengan sebaik-baiknya setelah guru menggunakan multimedia <i>PowerPoint</i>				
2	Saya tidak mengerjakan tugas Bahasa Indonesia dengan serius setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
3	Apabila ada tugas saya selalu mengerjakan sampai selesai setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
4	Meskipun saya mendapat nilai yang jelek saya berusaha untuk memperbaikinya setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
5	Meskipun saya mengalami kesulitan belajar, saya berusaha untuk mencari solusinya setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
6	Setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia, setiap ada pekerjaan rumah, saya selalu ingin cepat mengerjakannya				
7	Setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia, Saya akan mengerjakan tugas yang diberikan tanpa di suruh orang tua				
8	Setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia, Saya akan belajar lebih giat melebihi biasanya, apabila menghadapi ujian				

9	Setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia, saya akan berusaha mendapatkan nilai yang paling tinggi				
10	Setelah guru menjelaskan materi Bahasa Indonesia menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia, saya sering mengajukan pertanyaan				
11	Saya tidak pernah mengajukan pertanyaan setelah guru menjelaskan materi Bahasa Indonesia menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
12	Saya selalu memperhatikan berita dari media massa yang berhubungan dengan Bahasa Indonesia setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
13	Meskipun soal ulangan sulit, saya berusaha mengerjakan sendiri setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
14	Dalam mengerjakan tugas saya berusaha mengerjakan sendiri tanpa bantuan orang lain setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
15	Saya cepat bosan dengan tugas yang rutin, tugasnya selalu sama setiap pertemuan setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
16	Saya cepat bosan dengan materi yang di ulang-ulang setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
17	Saya tidak pernah menyampaikan pendapat dalam kegiatan pembelajaran setelah guru menjelaskan materi menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
18	Saya selalu mempertahankan pendapat dalam diskusi maupun memberi tanggapan setelah guru menjelaskan materi menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
19	Saya selalu yakin materi Bahasa Indonesia memberikan manfaat bagi saya kedepan setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
20	Setelah guru menjelaskan materi menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia, jika saya berpendapat, saya yakin pendapat saya dapat memberikan informasi yang benar				
21	Saya tertarik dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
22	Saya tidak tertarik mengikuti setiap pelajaran Bahasa Indonesia setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
23	Saya tertarik mengikuti setiap pelajaran Bahasa				

	Indonesia setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
24	Saya senang pelajaran Bahasa Indonesia akan di mulai jika guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
25	Saya senang membaca buku-buku Bahasa Indonesia setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
26	Apabila guru menerangkan menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia, saya memperhatikan dengan seksama				
27	Ketika guru menerangkan menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia, saya mengobrol dengan teman				
28	Ketika guru menerangkan menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia, saya berusaha mencatat hal-hal penting				
29	Meskipun tidak ada tugas, saya selalu berusaha belajar dari soal-soal latihan yang ada pada buku pelajaran Bahasa Indonesia setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				
30	Saya selalu mengulangi membaca materi yang diberikan oleh guru di rumah setelah guru menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia				

Keterangan:

- 1 : sangat kurang Setuju**
2 : kurang setuju
3 : setuju
4 : sangat setuju

LAMPIRAN 8**Lembar Observasi****Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Multimedia *PowerPoint***

Siklus / Pertemuan Ke : I/II

Hari/ Tanggal : Kamis, 26 April 2012

Pokok Bahasan : Mengidentifikasi alur, penokohan, dan latar cerpen yang didengar

1. Guru

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Guru memberikan salam	√	
2	Guru memimpin doa sebelum memulai pelajaran	√	
3	Guru melakukan apersepsi	√	
4	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
5	Guru menyajikan materi dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia	√	
6	Guru mengkombinasikan penyajian pembelajaran menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia dan metode pembelajaran	√	
7	Guru melakukan evaluasi	√	
8	Guru menyimpulkan		√
9	Guru menutup pelajaran		√

2. Siswa

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Suasana pembelajaran siswa di dalam kelas kondusif	√	
2	Siswa tertarik dengan penggunaan <i>PowerPoint</i> multimedia	√	
3	Siswa memperhatikan pelajaran selama menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia	√	

3. Peralatan/ Fasilitas Multimedia *PowerPoint*

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Ketersediaan ruangan	√	
2	Terdapat komputer/ laptop	√	
3	Terdapat LCD	√	
4	Terdapat papan layar	√	

A. Lembar Observasi Motivasi**1. Guru**

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat siswa	√	
2	Memberi motivasi siswa	√	

2. Siswa

Sumber Data	Unsur yang di observasi	Ya	Tidak
Siswa	1. Tekun menghadapi tugas	√	
	2. Ulet menghadapi kesulitan belajar	√	
	3. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk mengerjakan tugas		√
	4. Selalu ingin memperoleh prestasi	√	
	5. Menunjukkan minat terhadap masalah materi pelajaran bahasa Indonesia yang belum di ketahui	√	
	6. Lebih senang bekerja mandiri		√
	7. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin		√
	8. Mempertahankan Pendapat	√	
	9. Tidak mudah melepaskan hal yang di yakini	√	
	10. Ketertarikan terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia	√	
	11. Senang terhadap mata pelajaran	√	

	12. Selalu memperhatikan pelajaran bahasa Indonesia		√
	13. Keinginan untuk memecahkan masalah soal-soal latihan	√	

Lembar Observasi

Kegiatan Pembelajaran Menggunakan Multimedia *PowerPoint*

Siklus / Pertemuan Ke : II/II

Hari/ Tanggal : Kamis, 3 Mei 2012

Pokok Bahasan : mengidentifikasi novel Indonesia dan novel
terjemahan sebagai bentuk karya sastra

1. Guru

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Guru memberikan salam	√	
2	Guru memimpin doa sebelum memulai pelajaran	√	
3	Guru melakukan apersepsi	√	
4	Guru menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
5	Guru menyajikan materi dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia	√	
6	Guru mengkombinasikan penyajian pembelajaran menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia dan metode pembelajaran	√	
7	Guru melakukan evaluasi	√	
8	Guru menyimpulkan	√	
9	Guru menutup pelajaran	√	

2. Siswa

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Suasana pembelajaran siswa di dalam kelas kondusif	√	
2	Siswa tertarik dengan penggunaan <i>PowerPoint</i> multimedia	√	
3	Siswa memperhatikan pelajaran selama menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia	√	

3. Peralatan/ Fasilitas Multimedia *PowerPoint*

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Ketersediaan ruangan	√	
2	Terdapat komputer/ laptop	√	
3	Terdapat LCD	√	
4	Terdapat papan layar	√	

B. Lembar Observasi Motivasi

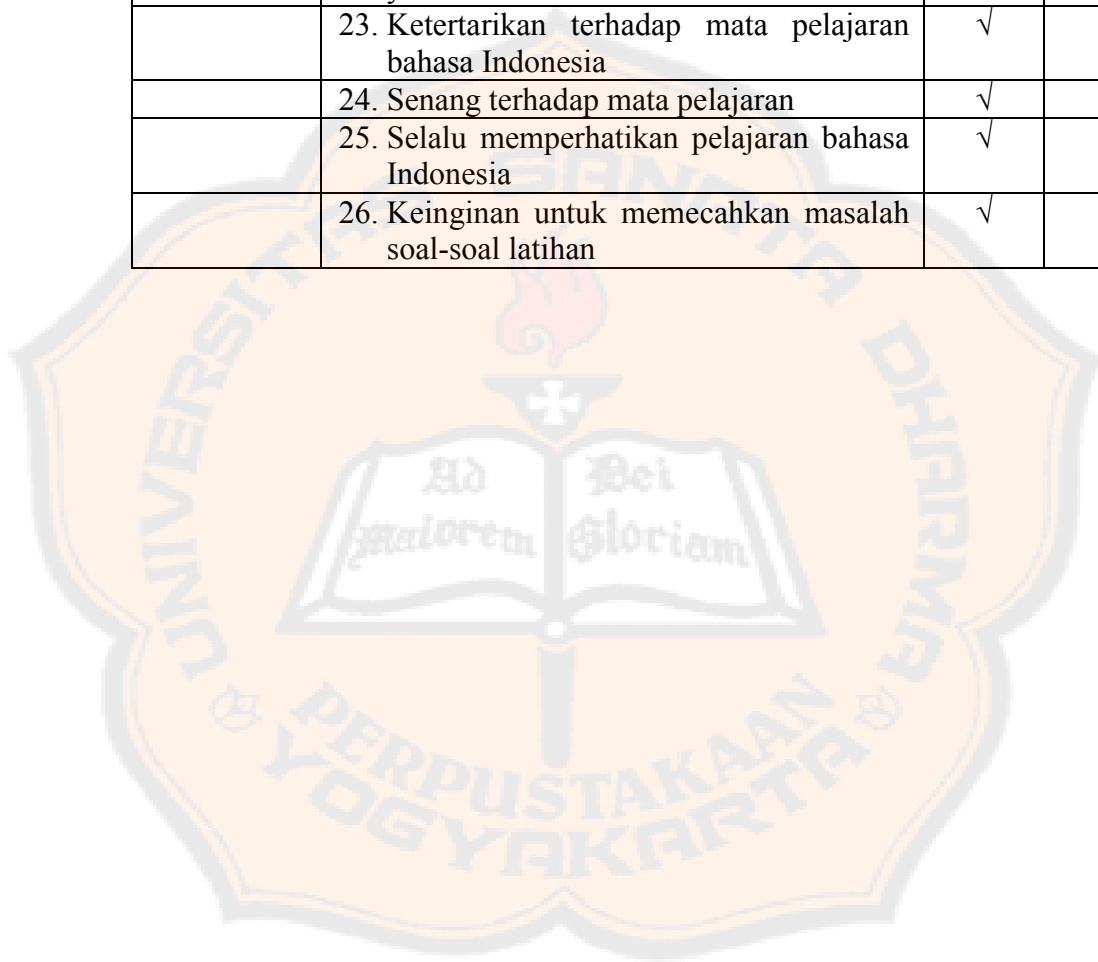
1. Guru

No	Aspek yang diamati	Ya	Tidak
1	Menghargai pendapat siswa	√	
2	Memberi motivasi siswa	√	

2. Siswa

Sumber Data	Unsur yang di observasi	Ya	Tidak
Siswa	14. Tekun menghadapi tugas	√	
	15. Ulet menghadapi kesulitan belajar	√	
	16. Tidak memerlukan dorongan dari luar untuk mengerjakan tugas		√
	17. Selalu ingin memperoleh prestasi	√	
	18. Menunjukkan minat terhadap masalah	√	

	materi pelajaran bahasa Indonesia yang belum di ketahui		
	19. Lebih senang bekerja mandiri	√	
	20. Cepat bosan pada tugas-tugas rutin		√
	21. Mempertahankan Pendapat	√	
	22. Tidak mudah melepaskan hal yang di yakini	√	
	23. Ketertarikan terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia	√	
	24. Senang terhadap mata pelajaran	√	
	25. Selalu memperhatikan pelajaran bahasa Indonesia	√	
	26. Keinginan untuk memecahkan masalah soal-soal latihan	√	



LAMPIRAN 9**Transkrip Hasil Wawancara Guru**

1. Apa yang Bapak ketahui mengenai *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

Pembelajaran dilakukan menggunakan media dikomputer sehingga siswa dapat mudah menangkap apa yang disampaikan dengan perantara media yang dibuat sendiri.

2. Bagaimana tanggapan Bapak mengenai *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

Pada intinya bagus, bisa membantu memudahkan anak untuk lebih menangkap apa yang diajarkan, pesan.

3. Apakah *PowerPoint* multimedia pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas?

Jawaban:

Pernah, di ruang multimedia dan di kelas.

4. Menurut Bapak apakah dengan menerapkan *PowerPoint* multimedia siswa akan tertarik mengikuti pelajaran?

Jawaban:

Menarik, juga, tetapi kadang kala itu tidak, tergantung bagaimana kita untuk mempersiapkan penyajiannya.

5. Apa kelebihan dari *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

Kelebihannya kita sebagai guru memang cepat, terus anak bisa lebih fokus.

6. Apa kendala-kendala dari *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

Persiapan, harus menyiapkan itu *double* ya artinya menyiapkan materi lalu menyiapkan *PowerPoint* itu memerlukan waktu.

7. Multimedia apa saja yang biasanya digunakan oleh Bapak dalam mengajar?

Jawaban:

CD, pemutaran Film, video drama.

8. Bagaimana tanggapan Bapak apabila *PowerPoint* multimedia diterapkan di kelas?

Jawaban:

Ya, intinya baik, tapi tadi, ya, perlu persiapan, guru harus sungguh-sungguh menyiapkan itu, kalau tidak ya. Pokoknya, harus menyediakan waktu khusus untuk itu. Tapi kalau nanti awal-awal ya, tapi kalau pada akhir.... Kita tiap tahun pakai itu, untuk awalnya saja sih.

9. Apakah Bapak selalu memberikan kesempatan bertanya kepada siswa?

Jawaban:

Ya, selalu.

10. Bagaimana sikap Bapak, apabila siswa ingin menyampaikan pendapatnya?

11. Bagaimana sikap Bapak, apabila ada siswa yang menyampaikan pendapat kurang tepat?

Jawaban nomor 10 dan 11:

Ya, kita mencoba untuk menerima apa yang menjadi pendapatnya, kita tampung. Dan kita jangan sekali-kali langsung menyalahkan, misalnya pendapat tidak tepat, itu jangan, tapi kita mencoba untuk, ya, kita besarkan dulu lalu nanti kita sampaikan oh ini kekurangannya seperti ini, tapi kita tetap tidak bisa atau tidak boleh mengadili, artinya pendapatmu salah, itu tidak bisa, karena itu akan mematikan untuk siswa untuk kreatif.

12. Biasanya bagaimana cara Bapak memotivasi siswa?

Jawaban:

Ya, salah satunya saya menurut istilah lain itu pamer ya, artinya setelah menulis lalu saya mencoba untuk menunjukkan kepada anak, ini motivasi saja, itu keuntungan yang kita dapat dari sisi materi, lalu ilmu, dikenal, itu motivasi.

13. Apakah siswa tekun menghadapi tugas?

Jawaban:

Mengeluh iya, awalnya ketika diberikan tugas pasti mengeluh.

14. Apakah siswa ulet menghadapi kesulitan belajar?

Jawaban:

Keuletan ini kalau kita lihat untuk siswa sekarang ini beda dengan yang dulu, artinya mereka untuk tingkat keuletan keseriusan mereka ini sekarang ini nampaknya mulai berkurang, sedikit-sedikit mengeluh sedikit-sedikit mengeluh.

15. Apakah siswa tidak memerlukan dorongan dari luar untuk mengerjakan tugas?

Jawaban:

Ya, harusnya begitu ya, jadi motivasi ini juga dari diri siswa sendiri, guru, lalu juga dari orang tua artinya dari keluarga untuk bagaimana kalau membuat siswa itu jadi lebih bersemangat tidak hanya sedikit-sedikit mengeluh sedikit-sedikit mengeluh itu tadi, tapi membutuhkan suatu dorongan dari, khususnya dari orang tua ketika di rumah.

16. Apakah siswa selalu ingin berprestasi?

Jawaban:

Kalau itu, harapannya seperti itu ya, jadi seluruh siswa itu termotivasi untuk mendapatkan nilai yang baik. Tapi, kadang kala ya, untuk mencapai itu beberapa siswa melakukan jalan pintas, nyontek, ngepe itu kan.

17. Apakah siswa berminat terhadap masalah materi bahasa Indonesia yang belum diketahui?

Jawaban:

Kalau itu saya mengamati ini, nampaknya kurang ya, untuk membaca saja itu mereka malas apa lagi untuk mempersiapkan untuk materi berikutnya mereka itu, ya, hanya beberapa saja siswa yang demikian.

18. Apakah siswa lebih senang bekerja sendiri?

Jawaban:

Kalau saya lihat ya bekerja kelompok itu ya, kalau ditunggu guru serius, tetapi kalau tidak ya sudah.

19. Apakah siswa cepat bosan pada tugas-tugas rutin?

Jawaban:

Iya, mereka sangat bosan ketika selalu diberi tugas merasa apa ya, mungkin malas atau ya dengan berbagai macam alasan, itu ya.

20. Apakah siswa mempertahankan pendapat, ketika berpendapat?

Jawaban:

Ada, ada juga yang demikian kalau siswa mencoba untuk mencoba untuk mempertahankan pendapat tetapi ada juga yang saat itu lalu menyerah tapi ada beberapa siswa yang cukup bagus untuk itu.

21. Apakah siswa tertarik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia?

22. Apakah siswa senang terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia?

Jawaban nomor 21 dan 22:

Ya, kalau pertanyaan itu saya kurang memahami tetapi kita mencoba untuk menyajikan satu hal yang menarik sehingga pelajaran bahasa ini menjadi sesuatu yang menarik tapi masalah mereka senang atau tidak, ya harapannya senang.

23. Apakah siswa selalu memperhatikan pelajaran bahasa Indonesia?

Jawaban:

Ada sebagian, tetapi sebagian juga, ya termasuk beberapa siswa itu, lalu jam pelajaran juga mempengaruhi, ya misalnya bahasa Indonesia itu siang hari, siang hari suruh baca novel atau hikayat, oh, sudahlah, wis bubar.

24. Apakah siswa ingin memecahkan masalah soal-soal latihan pelajaran bahasa Indonesia?

Jawaban:

Iya.



**TRANSKRIP WAWANCARA SISWA SETELAH MENGIKUTI
PELAJARAN BAHASA INDONESIA MENGGUNAKAN *POWERPOINT*
MULTIMEDIA**

I. MARIA IKE SUSILOWATI

1. Apa yang Anda ketahui mengenai *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

PowerPoint merupakan slide-slide yang berisikan pokok-pokok informasi dari suatu pokok bahasan, salah satunya pelajaran.

2. Bagaimana tanggapan Anda mengenai *PowerPoint* multimedia ?

Jawaban:

PowerPoint multimedia sangat menarik dan dapat merangkup materi yang bagus.

3. Apakah *PowerPoint* multimedia pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas?

Jawaban:

Pernah.

4. Apakah dengan menerapkan *PowerPoint* multimedia anda tertarik mengikuti pelajaran?

Jawaban:

Tanggapannya, menurutku mudah dipahami, jadi terlihat jelas, juga tidak lama-lama-in. Kalau yang manualkan harus baca, nerangin ini, terus di catat gitu kan. Kalau misalkan *PowerPoint* tinggal ditunjukkan gitu, kita ngikutin, dengerin, nunjukin sambil nulis, gitu.

5. Apa kelebihan dari *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

PowerPoint itu menarik dan bisa membuat siswa lebih memperhatikan.

6. Apa kendala-kendala dari *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

Kalau dari kelemahannya, dari yang aku lihat anak-anaknya itu ada yang beberapa nggak nyatat, malas gitu. Cuma tertarik lihat gambarnya atau Cuma lihat medianya doang.

7. Media apa saja yang biasanya digunakan oleh Guru dalam mengajar?

Jawaban:

Buku, papan tulis, globe, dan lain-lain.

8. Bagaimana tanggapan Anda apabila *PowerPoint* multimedia diterapkan di kelas?

Jawaban:

Baik, saya setuju jika *PowerPoint* digunakan di kelas karena menarik dan bagus untuk menjelaskan materi pelajaran.

9. Apakah Anda tekun menghadapi tugas setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Iya, Tekun.

10. Apakah Anda ulet menghadapi kesulitan belajar setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, jelas ingin memecahkannya. Dilihat dari materi-materi yang sudah dijelaskan.

11. Anda Apakah Anda tidak memerlukan dorongan dari luar untuk mengerjakan tugas setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Kalau dari dorongan itu, terutama kalau saya pribadi itu dari diri sendiri. Soalnya kalau dari luar itu, kayaknya jarang. Cuma paling dari pihak orang tua apalagi saya di asrama.

12. Apakah Anda selalu ingin berprestasi setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, pastilah ingin, karena sebagai tujuan sebagai murid di sekolah.

13. Apakah Anda berminat terhadap masalah materi bahasa Indonesia yang belum diketahui setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Berminat.

14. Apakah Anda lebih senang bekerja sendiri setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Kalau menurutku sih, enaknya berkelompok. Tapi, menurutku, suka dukanya pribadi atau kelompok itu pasti ada. Tapi kalau enaknya, sih, lebih baik sendiri. Orang, kalau misalnya kelompok itu kadang juga ada beberapa anak yang tidak mengungkapkan pendapatnya.

15. Apakah Anda cepat bosan pada tugas-tugas rutin setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Tidak

16. Apakah Anda mempertahankan pendapat, ketika berpendapat setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Kalau misalnya saya berpendapat, saya lebih mengutamakan, lebih menghargai pendapat orang lain. Kalau misalkan menurut saya pendapat saya benar, tapi menurut orang lain salah, saya lebih baik, apa ya, yah, menghargai daripada mempertahankan. Jadi lebih baik menghargai.

17. Apakah Anda tidak mudah melepaskan hal yang anda yakini setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Kalau misalkan, itu dari diri sendiri anggapan saya benar, ya saya tetap mempertahankan.

18. Apakah Anda tertarik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Jelas, iya. Tidak tahu, dari SMP memang suka pelajarannya, terus gak tahu kenapa gurunya pasti enak semua.

19. Apakah Anda senang terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Senang.

20. Apakah Anda selalu memperhatikan pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Selalu. Tidak pernah absen kayaknya.

21. Apakah Anda ingin memecahkan masalah soal-soal latihan pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Tentu, biasanya bahas ini ya, biasanya tanya sama guru.

II. EDWARD ARIA JALU TAUFAN PUTERA

1. Apa yang Anda ketahui mengenai *PowerPoint* multimedia ?

Jawaban:

PowerPoint itu kan, yang saya ketahui ya, dari komputer. terus tujuannya biar, biar kayak kemarin itu untuk pembelajaran.

2. Bagaimana tanggapan Anda mengenai *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

Tanggapannya sih sudah bagus, cuma, *PowerPoint*nya bagus tapi yang neranginnya itu lho, kurang begitu menarik. Menarik sih menarik, Cuma kurang begitu. Juga di, apa ya,

Jadi anak-anaknya itu pada ngantuk, kebanyakan yang aku lihat.

3. Apakah *PowerPoint* multimedia pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas?

Jawaban:

Kalau pembelajaran di kelas itu ada. Tapi nggak seluruh pelajaran. Ada dulu kalau misalkan sebelum ada LCD itu kan ke Mulmet (ruang multimedia) itu *PowerPoint*, trus yaudah sama sih, menarik juga. Terus juga lebih mengerti, lebih paham gitu, setelah menggunakan *PowerPoint*.

4. Apakah dengan menerapkan *PowerPoint* multimedia anda tertarik mengikuti pelajaran?

Jawaban:

Ya, karena *PowerPoint* dapat menerangkan dengan menarik dan memuat siswa lebih memperhatikan.

5. Apa kelebihan dari *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

Bisa tampilin gambar yang menarik, bisa animasi dan dapat memasukan materi pelajaran dengan lebih menarik lagi. apa, murid-murid atau anak-anaknya itu fokus yang ke yang ada di *PowerPoint*nya. Kalau cuma ngomong-ngomong gitu, kan, kadang anak-anakkan bosan, jadi kalau *PowerPoint* itu kayak, ya, lebih menarik gitu kan soalnya ada gambar-gambarnya. Anak-anaknya juga jadi tertarik untuk melihat.

6. Apa kelemahan dari *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

Kelemahannya itu, apa ya, kelemahannya mungkin, bedanyakan, anak-anak jadi tertarik, kalau itu menarik *PowerPoint*nya. Kelemahannya kalau gak menarik anak-anak juga ya gak jadi fokus. Jadi pengajarnya lagi sama inti dari *PowerPoint*nya.

7. Media apa saja yang biasanya digunakan oleh Guru dalam mengajar?

Jawaban:

Mediannya, ya, papan tulis, secara langsung, buku, ngomong, nulis, alat peraga itu ya kalau setiap pelajaran kan beda, kalau geografi terus ada kayak peta, globe, kalau bahasa Inggris juga ada yang kayak dengerin itu lho, ya, listening, pake *tape*.

8. Bagaimana tanggapan Anda apabila *PowerPoint* multimedia diterapkan di kelas?

Jawaban:

Tanggapannya, ya, bagus sih, orang kalau *PowerPoint* itu kan, kita kan fokus ke yang didepan. Juga, tapi harusnya juga ada mediatornya, maksudnya ada yang bisa tegas gitu lho, kalau misalkan ada yang tidak fokus di tegur, gitu.

9. Apakah Anda tekun menghadapi tugas setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Kalau tekun sih, sama seperti sebelum pakai *PowerPoint*. Cuma kalau pakai *PowerPoint* itu lebih “dong”. Kan, kemarin sebelum pakai *PowerPoint* kan, di ajari pak Budi itukan Cuma pak Budi itu kan ngomong, ngomong melulu, cumakan bosen. Kalau kemarinkan *PowerPoint* jadi lebih donk, lebih mengerti, lebih paham. Jadi bisa mengerjakan itu, soal-soal.

10. Apakah Anda ulet menghadapi kesulitan belajar setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Lebih ulet sih, kayaknya sama kayak dulu sih kalau Bahasa Indonesia kan memang suka Bahasa Indonesia, gitu lho, jadi ya, sama aja. Cuma lebih tertantang lagi kalau pakai *PowerPoint*, sama di ajari oleh PPL gitu.

11. Anda Apakah Anda tidak memerlukan dorongan dari luar untuk mengerjakan tugas setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Kalau dorongan itu sih, perlulah dari orang tua, dari temen, kalau gak ada mereka kan gak mungkin kan jalan, kalau misalkan saya malas misalkan, ada

yang memotivasi untuk belajar, atau biasa pas di kelas lagi nerangin “mbok itu fokus, nerangin, lihat, gitu.” Jadi tetap ada di pengaruhi, gitu. Jadi butuh dorongan dari orang lain.

12. Apakah Anda selalu ingin berprestasi setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Kalau prestasi itu semua orang pasti pengen, Cuma kan butuh proses, gitu, harus lebih belajar lagi.

13. Apakah Anda berminat terhadap masalah materi bahasa Indonesia yang belum diketahui setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

14. Apakah Anda lebih senang bekerja sendiri setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Dari dulu sih, yah *PowerPoint* kemarin? Lebih senang dekat, kerja kelompok bisa diskusi segalakan soalnya, jadi kalau ada yang gak “dong” bisa tanya, gitu, juga bisa ngutarain pendapat, misalnya oh si ini pendapatnya begini, kayak gitu.

15. Apakah Anda cepat bosan pada tugas-tugas rutin setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Kalau cepat bosan itu sih nggak sebetulnya, ya, Cuma kalau misalnya itu-itu terus sampe, ya, semua orang juga bosanlah, yang bukan tipe-tipe, tipikal orang bosenan ya juga pasti bosan.

16. Apakah Anda mempertahankan pendapat, ketika berpendapat setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Kalau mempertahankan pendapat, kalau saya merasa itu bener saya pertahanin. Kalau misalnya kan ternyata itu salah ya saya ikut yang benar.

17. Apakah Anda tidak mudah melepaskan hal yang anda yakini setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Itu sulit, kalau misalnya kita sudah yakin tentang kebenaran itu nggak gampang saya lepasin gitu, lho. Kecuali kalau misalkan ada keyakinan kalau keyakinan saya itu salah terus ada bukti-buktinya, oh, ini salah oh yaudah saya ambil yang benar. Kalau selama itu ada bukti yang bener-bener nguatn gitu lho.

18. Apakah Anda tertarik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Kayak tadi, sebelumnya saya dari dulu SMP, SD, saya tertarik dengan pelajaran bahasa Indonesia, hak, kalau *PowerPoint* sih, cuma lebih tertarik saja melihat materi yang disampaikan, tampilannya.

19. Apakah Anda senang terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Senang banget.

20. Apakah Anda selalu memperhatikan pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Kalau pelajarannya saya perhatikan, materinya saya perhatikan, Cuma tergantung menyampaikan gurunya aja. Kembali ke guru lagi.

21. Apakah Anda ingin memecahkan masalah soal-soal latihan pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, saya pingin, kalau itu sulit akan saya coba kerjain. Kalau tidak mengerti saya tanya.

III. BERNADETA DEWI CRISTIYANTI

1. Apa yang Anda ketahui mengenai *PowerPoint* multimedia ?

Jawaban:

PowerPoint multimedia yaitu menjelaskan tentang apa yang ada di *PowerPoint* itu lho, maksudnya untuk mengajarkan atau mendeskripsikan.

2. Bagaimana tanggapan Anda mengenai *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

Bagus, jadi bisa lebih jelas, lebih menarik dari penjelasan yang lainnya, seperti kayak fotokopian itu kan, kadang kita gak tertarik, kadang kita fotokopiannya dibuang. Kalo misalnya pake *PowerPoint* kan kita bisa ngopy, terus bisa belajar sendiri dirumah.

3. Apakah *PowerPoint* multimedia pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas?

Jawaban:

Pernah, pelajaran Ekonomi, Sosiologi, PPKN, banyak kok. Bahasa Indonesia pernah tapi jarang.

4. Apakah dengan menerapkan *PowerPoint* multimedia anda tertarik mengikuti pelajaran?

Jawaban:

Iya, karena lebih gak bosan, itukan sambil bisa, kan biasanya kalo *PowerPoint* kan ada gambar-gambarnya itu kan, itu jadi lebih menarik gitu, lho. Jadi gak ngantuk.

5. Apa kelebihan dari *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

Kelebihan *PowerPoint* multimedia tu, pertama lebih menarik, terus gak ngebosnin yang pasti kayak gitu, terus dapat lebih mudah dimengerti, terus anak-anak bisa fokus kesitu juga, sama lebih menari otomatis anak-anak tertarik buat ngeliat itu.

6. Apa kelemahan dari *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

Kelemahannya, mungkin ada beberapa anak yang orangnya tu bosenan, jadi, gak senang aja, misalnya pelajar pake *PowerPoint*, gitu. Paling juga ngomongnya tu bosen, gitu, kelihatannya.

7. Media apa saja yang biasanya digunakan oleh Guru dalam mengajar?

Jawaban:

PowerPoint terus, biasanya baru itu deh, oh ya, buku, terus fotocopian, papan tulis.

8. Bagaimana tanggapan Anda apabila *PowerPoint* multimedia diterapkan di kelas?

Jawaban:

Ya, bagus, tapi kalau misalnya pake *PowerPoint* gitu, harusnya dibikin lebih menarik lagi, gitu. Kemarin udah menarik sih, tapi maksudnya tu bikin gak bosenin gitu lho, jadi beda sama yang kemarin-kemarin gitu. Ya, mungkin agak beda.

9. Apakah Anda tekun menghadapi tugas setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, tekun. Kalau ada tugas dikerjain, gitu kan.

10. Apakah Anda ulet menghadapi kesulitan belajar setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, mesti langsung dihadapin, soalnya kalo ntar ditunda-tunda ntar takutnya malah gak dikerjain.

11. Anda Apakah Anda tidak memerlukan dorongan dari luar untuk mengerjakan tugas setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Pastinya, kan semua orangkan butuh semangat, dorongan, kalau toh, terutama juga kan saya anak asrama, jadi harus ada kerja sama, sama anak luar.

12. Apakah Anda selalu ingin berprestasi setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, tentunyalah.

13. Apakah Anda berminat terhadap masalah materi bahasa Indonesia yang belum diketahui setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Berminat, supaya pengen lebih tahu lagi apa sih sebenarnya bahasa Indonesia kan biasanya orangkan “bahasa Indonesia itu yo cuma mempelajari pokok-pokok bahasa Indonesia” tapi, padahal kalau misalnya, saya kan dari Tangerang, tapi ternyata pelajaran bahasa Indonesia itu susah, tiap hari digunain, gitu, lho. Ternyata apa yang selama ini kita gunain itu salah, dan dengan belajar pelajaran bahasa Indonesia itu kita tahu bagaimana yang benar.

14. Apakah Anda lebih senang bekerja sendiri setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Sendiri, kalau misalnya kelompok itu kadang ada yang ngerjain kadang ada yang nggak. Kadang ada yang ngatur-ngatur orang lain, gitu.

15. Apakah Anda cepat bosan pada tugas-tugas rutin setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Tergantung tugasnya sih, kalau misalnya tugasnya tu disuruh apa yang kayak kemarin-kemarin, gitu, gak ada perubahan, maksudnya kan, lebih enak kalau misalnya ada yang justru lebih dari kemarin, jadi tugas yang kemarin tuh, gampang, terus besoknya dibikin agak susah, jadi kitanya tuh ada tantangan buat ngerjainnya.

16. Apakah Anda mempertahankan pendapat, ketika berpendapat setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Iya, kalau misalnya saya berpendapat itu, ya kalau misalnya saya benar, sampai kapan ya bakalan ta' belain kalo itu benar.

17. Apakah Anda tidak mudah melepaskan hal yang anda yakini setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, tidak mudah, karena yang udah diyakini berarti kan udah tertanam dalam diri kita kan, jadi ya, itu yang harus aku jalanin.

18. Apakah Anda tertarik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Tertarik, karena bahasa Indonesia itu ternyata gak semudah apa yang kita bayangin gitu, lho, banyak banget apa yang bisa kita dapetin terutama membenarkan apa yang selama ini salah, gitu.

19. Apakah Anda senang terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Senang,

20. Apakah Anda selalu memperhatikan pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Tergantung gurunya, kalau gurunya bosenin, ya kadang ditinggal becanda ditinggal ngobrol-ngobrol sama temennya, tapi misalnya gurunya itu nggak bosenin, terus gak bikin ngentuk, gitu, yo, bakal diperhatiin.

21. Apakah Anda ingin memecahkan masalah soal-soal latihan pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, karena itu sebuah tantangan dalam belajar.

IV. ALFONSUS LINTANG SAMODRO HADISUSANTO H.

1. Apa yang Anda ketahui mengenai *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

PowerPoint multimedia adalah sebuah program komputer yang digunakan untuk pembelajaran siswa-siswa.

2. Bagaimana tanggapan Anda mengenai multimedia *PowerPoint*?

Jawaban:

Bagus, sih, lumayan bagus dengan tampilan menarik.

3. Apakah *PowerPoint* multimedia pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas?

Jawaban:

Pernah.

4. Apakah dengan menerapkan *PowerPoint* multimedia anda tertarik mengikuti pelajaran?

Jawaban:

Tertarik, dengan tampilannya yang menarik, membuat kita menjadi tertarik.

5. Apa kelebihan dari multimedia *PowerPoint*?

Jawaban:

Kelebihannya, ya, yang biasanya belajar dulu biasanya rame, sekarang jadi agak tertib, memperhatikan.

6. Apa kelemahan dari multimedia *PowerPoint*?

Jawaban:

Belum menemukan.

7. Media apa saja yang biasanya digunakan oleh Guru dalam mengajar?

Jawaban:

Medianya buku, poster, foto, *PowerPoint*, *Word*, dan banyak lagi.

8. Bagaimana tanggapan Anda apabila *PowerPoint* multimedia diterapkan di kelas?

Jawaban:

Baik, alasannya agar siswa-siswa itu lebih tertarik, memperhatikan gurunya.

9. Apakah Anda tekun menghadapi tugas setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Tergantung keadaan.

10. Apakah Anda ulet menghadapi kesulitan belajar setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Tergantung jga, misalnya kalo susah-susah bangetkan jadi males ngerjain tapi kalo misalnya ada yang bisa ditanyain, ya ditanyakan.

11. Anda Apakah Anda tidak memerlukan dorongan dari luar untuk mengerjakan tugas setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Perlu, dorongan dari guru, dari orang tua, dan dari teman-teman. Alasannya ya untuk lebih memotivasi diri.

12. Apakah Anda selalu ingin berprestasi setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Selalu ingin.

13. Apakah Anda berminat terhadap masalah materi bahasa Indonesia yang belum diketahui setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, lumayan sih, lumayan berminat. Penasaran.

14. Apakah Anda lebih senang bekerja sendiri setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Bekerja kelompok, karena kan kalau kelompok kan bisa satu ada yang ngerjain ini, terus satu ngerjain ini, jadi biar cepat selesai.

15. Apakah Anda cepat bosan pada tugas-tugas rutin setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Kadang cepat bosan, kadang enggak, ya tergantung banyaknya tugas.

16. Apakah Anda mempertahankan pendapat, ketika berpendapat setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Berpendapat, ya kalau pendapat saya benar ya saya pertahanin, tapi kalau ada yang lebih benar dari saya ya saya ikutin yang bener.

17. Apakah Anda tidak mudah melepaskan hal yang anda yakini setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya tidak mudah, karena hal yang diyakini itu kan, ya, dah sangat yakin gitu mah.

18. Apakah Anda tertarik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, lumayan sih, lumayan tertarik apa lagi kemarinkan pake *PowerPoint* itu, ada yang berbeda.

19. Apakah Anda senang terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Lumayan senang.

20. Apakah Anda selalu memperhatikan pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Tergantung sama gurunya sama tergantung dari mood diri sendiri. Kalau gurunya, biasanya kan udah jarangkan bercandanya, jadinya bikin kita ga perhatiin.

21. Apakah Anda ingin memecahkan masalah soal-soal latihan pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Selalu ingin, apalagi kalau berkelompok itu kan, lumayan membantu diri.

V. MARGARETHA CHRISTIATRI WULANDARI

1. Apa yang Anda ketahui mengenai *PowerPoint* multimedia?

Jawaban:

PowerPoint multimedia adalah sebuah media untuk membantu persentasi.

2. Bagaimana tanggapan Anda mengenai multimedia *PowerPoint*?

Jawaban:

PowerPoint mulitmedia bisa membuat persentasi lebih menarik, membuat audiensnya itu lebih memperhatikan.

3. Apakah *PowerPoint* multimedia pernah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas?

Jawaban:

Pernah, biologi, bahasa Indonesia. Tapi jarang.

4. Apakah dengan menerapkan *PowerPoint* multimedia anda tertarik mengikuti pelajaran?

Jawaban:

Ya, lebih tertarik.

5. Apa kelebihan dari multimedia *PowerPoint*?

Jawaban:

Ya, karena lebih menarik, ada gambar-gambarnya, videonya, ya cara penyajiannya gak kayak biasanya gitu, jadi kan, apa lagi anak-anak remaja itu

kan sukanya sesuatu yang baru, oh ini nggak biasa, jadi pengen tahu penasaran, gitu.

6. Apa kelemahan dari multimedia *PowerPoint*?

Jawaban:

Kalau aku sendiri sih nggak menemukan.

7. Media apa saja yang biasanya digunakan oleh Guru dalam mengajar?

Jawaban:

Biasanya sih Cuma media-media standar aja, paling yang pelajaran itu pasti, ada juga yang bawa koran ya yang itu-itu aja.

8. Bagaimana tanggapan Anda apabila *PowerPoint* multimedia diterapkan di kelas?

Jawaban:

Bagus karena bisa membuat persentasi, yang dalam hal ini pelajaran, jadi lebih menarik jadi nanti muridnya bisa lebih memperhatikan pelajaran, gitu.

9. Apakah Anda tekun menghadapi tugas setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, lebih tekun dari pada sebelumnya.

10. Apakah Anda ulet menghadapi kesulitan belajar setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, jadi kalau lagi belajar, nemuin kesulitan, ya cari pemecahan masalahnya.

11. Anda Apakah Anda tidak memerlukan dorongan dari luar untuk mengerjakan tugas setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Perlu, ya, karena dimanapun ya kalau mau ngerti sendiri kan kadang bisa, tapi bagaimanapun tetap butuh bantuan dari orang lain, gitu. Menyemangati atau ya, minta bantuan untuk ngerjain soal.

12. Apakah Anda selalu ingin berprestasi setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Selalu.

13. Apakah Anda berminat terhadap masalah materi bahasa Indonesia yang belum diketahui setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Berminat. Aku suka pelajaran Bahasa Indonesia.

14. Apakah Anda lebih senang bekerja sendiri setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Kalau aku lebih senang sendiri, kalau pun nanti kerja kelompok biasanya nanti yang banyak kerjanya cuma beberapa orang.

15. Apakah Anda cepat bosan pada tugas-tugas rutin setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Gak sih.

16. Apakah Anda mempertahankan pendapat, ketika berpendapat setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, apa lagi ketika aku yakin kalau pendapatku benar, gitu, jadi haru aku pertahankan.

17. Apakah Anda tidak mudah melepaskan hal yang anda yakini setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, kalau sudah yakin saya tidak muda melepas apa yang saya yakini.

18. Apakah Anda tertarik terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Tertarik.

19. Apakah Anda senang terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, senang, apalagi dari kecilkan aku suka baca, pelajaran bahasa Indonesia membantulah.

20. Apakah Anda selalu memperhatikan pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Kadang-kadang nggak sih, jadi tergantung situasi aja. Jadi kalau gurunya lagi, jengkelin gitu kadang kan, tapi kadang dari diri sendiri juga, ah lagi males ni, lagi gak mau. Tapi ya kalau lagi niat ya, perhatiin, aktif di kelas.

21. Apakah Anda ingin memecahkan masalah soal-soal latihan pelajaran bahasa Indonesia setelah menggunakan *PowerPoint* multimedia di kelas?

Jawaban:

Ya, ingin.

LAMPIRAN 10

FOTO SIKLUS I

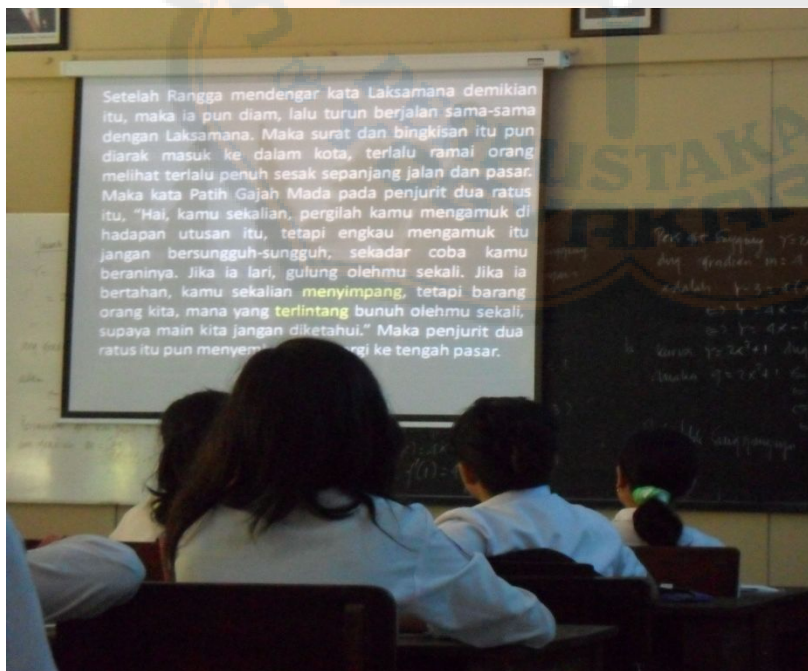




FOTO SIKLUS II







Hasil Angket Motivasi

Sebelum Tindakan

Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI IPS 1 SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu

NO	NAMA	NOMOR-NOMOR BUTIR																														JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	AGUS WIDODO																															0
2	ALFONSUS LINTANG SAMUDRO HALUKSANTIO H	3	1	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	4	2	2	1	3	3	3	3	1	2	3	3	3	1	3	2	74	
3	ANASTASIA HERLINAWATI	3	1	4	2	3	2	3	2	2	3	2	3	4	3	2	3	1	1	2	2	3	3	3	3	3	1	2	2	1	70	
4	BERNADET A DEWI CRISTYANTI																														0	
5	CHATARINA TITEN MUOLESTARI	3	2	3	4	4	3	3	4	4	2	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	83	
6	DHAN ARI NUGROHO	2	2	1	2	3	2	1	2	2	1	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	1	1	3	2	1	2	2	2	2	58	
7	DHANA PUSPA SARI SARUKSUK	3	2	3	1	3	1	3	3	2	3	1	3	2	2	3	2	2	3	1	1	3	1	3	3	2	3	2	3	2	68	
8	DICI APRILAWAN	3	1	2	1	2	1	3	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	1	1	2	52	
9	EDWARDI AJKA KALU TAUFAN PUTERA	2	2	2	3	2	1	1	2	2	3	2	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	1	3	2	1	2	1	2	2	57	
10	ELISABETH INDAH SARI MARDIYATI																														0	
11	HERIBERTUS AGUS PURWAKA																														0	
12	IBESTI PRADITA	1	2	2	2	3	2	3	2	3	1	2	2	1	3	2	3	2	1	3	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	64	
13	IRENE SARI KOMALU NAPTU	3	2	2	2	3	2	3	4	3	3	2	2	4	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	77	
14	JULIUS BIANTO SADEWO	3	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	1	2	1	3	58	
15	LAIURENSIA DESI PRIMA WATI	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	4	3	2	4	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	76	
16	MARGARETHA CHRISTIATRI WULANDARI																														0	
17	MAKLA IRE SUNILOWATI	4	1	4	3	3	3	4	4	3	3	1	3	3	1	2	2	1	2	4	3	4	1	4	3	3	3	2	4	3	86	
18	MARLA GORETI SUPRIHATIN	3	2	2	4	4	2	3	4	3	2	2	2	4	4	4	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	1	82	
19	PAITIN IRE AGRIYANTIN WAHYU PANGGA PUAR	3	1	3	2	4	3	2	2	2	3	1	3	3	2	1	2	1	3	2	3	2	1	3	2	1	3	1	2	2	64	
20	PRISTIANI	3	4	2	2	1	2	3	2	3	2	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	1	3	1	1	2	2	3	3	75	
21	RAHMA DEFI SAPRIANI	2	1	3	2	2	3	3	4	2	2	2	3	4	2	1	2	3	3	3	3	3	1	4	3	4	3	2	3	4	84	
22	ROBERTUS ARYA INDRA KARTIKA	3	2	3	3	3	2	1	3	3	2	1	2	2	2	3	1	2	3	2	3	1	2	2	2	1	2	2	1	2	57	
23	ROBERTUS DHAN AMRIANTO	3	2	2	3	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	3	2	3	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	54	
24	ROBERTUS DWI CAHYONO	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	1	1	1	1	2	2	1	2	2	71	
25	ROSALIA MELATI	2	2	2	3	3	2	2	1	2	2	3	1	2	2	4	4	2	1	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	81
26	RUSPITASARI	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	83	
27	SARA SITUMORANG	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	83	
28	SONYORE PHILIPS	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	1	2	1	1	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	2	1	1	2	3	2	77
29	THERESA KRISTY ITIA ARYANI	2	2	3	4	3	3	2	4	2	2	2	3	1	4	4	3	2	1	1	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	87	
30	WAHYU APRILIANI	4	1	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	4	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	79	
31	WAHYUNI	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	77	
32	YOHANES SHOF TRI WAHYUDI	2	1	3	3	3	2	2	1	1	1	2	2	3	3	2	2	2	1	2	2	3	1	2	2	3	1	1	2	3	3	65
33	YASHINTA KURNIA BRILYANTI	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	1	3	2	3	3	3	3	2	4	4	88	
34	Y JOHAN ASTUTI																															
35	YOSEPH YUDHA PRUYONO	3	2	3	2	2	2	3	1	3	2	1	2	2	2	3	1	1	1	3	3	2	1	2	4	4	4	4	4	3	2	62
36	YULIYANTI	2	2	2	2	2	2	3	4	3	2	2	1	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	75
37	Jumlah Total	2	53	78	80	82	69	75	84	83	69	58	64	80	70	78	76	58	67	77	64	72	57	70	65	67	67	60	60	71	2125	

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NP = \frac{2125}{2600} \times 100 = 81.73\%$$

Hasil Angket Motivasi

SIKLUS I

Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI IPS 1 SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu

NO	NAMA	NOMOR-NOMOR BUTIR																														JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	AGUS WIDODO	3	3	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	4	4	4	4	94	
2	ALFONSUS LINTANG SAMODRO HADEBUSANTO H	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	86	
3	ANASTASIA HERLINAWATI	2	3	3	3	3	3	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	2	2	4	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	4	87
4	BERNADETA DEWI KRISTIYANTI	4	2	3	4	2	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	2	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	2	99
5	CHATARINA TITIN MUGLESTARI	3	1	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	1	1	1	1	3	86
6	DHAN ARI NUGROHO	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	74
7	DIANA PUSPA SARI SARUNSIK	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	93
8	DEKI APRILAWAN	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	94
9	EDWARD ARIA JALU TAUFAN PUTERA	3	3	2	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	93
10	ELISABETH INDAH SARI MARDIYATI	2	3	4	4	4	2	4	4	2	1	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	87
11	HERIBERTUS AGUS PURWAKA	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	3	4	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	2	98
12	HESTI PRADIYA	3	3	3	3	4	3	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	97
13	IRENE SARI ROMAULI NARTU	2	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	95
14	JULIUS BIANTO SADIWO	4	3	3	3	3	3	4	3	3	1	4	2	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	97
15	LAURENSIA DESI PRIMA WATI	2	2	4	4	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	90
16	MARGARETHA CHRISTIATRI WULANDARI	2	3	2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	3	2	2	3	2	3	4	2	3	3	2	3	4	2	3	3	2	3	82
17	MARIA IKE SUSLOWATI	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	102
18	MARIA GORETI SUPRIHATIN	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	81
19	PAULUS AGUSTINUS WAHYU PANGGA PUAR	3	1	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	102
20	PRISTIANI	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	97
21	RAHMA DEFI SAFRIANI	3	1	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	93
22	ROBERTUS ARIA ENDRA KARTIKA	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	93
23	ROBERTUS DIAN APRIANTO	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	4	2	4	3	2	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	101
24	ROBERTUS DWI CAHYONO	3	2	2	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	2	3	2	4	4	2	3	3	3	4	4	3	4	2	4	98
25	ROSALIA MELATI	2	2	3	4	3	4	4	4	4	2	2	2	3	3	4	4	3	3	3	2	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	92
26	RUSPITASARI	3	2	3	3	3	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	93
27	SAJA SITUMORANG	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	4	2	4	3	2	4	4	3	4	2	3	2	4	3	4	3	3	3	95
28	SINYORE PHILIPS	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	2	3	91
29	THERESIA KRISTY TITA ARYANI	2	2	2	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	2	2	4	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	85
30	WAHYU APRILIANTI	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88
31	WAHYUNI	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	80
32	YOHANES SKOT TRI WAHYUDI	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	82
33	YASHINTA KURNIA BRILIYANTI	3	4	3	2	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	2	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	89
34	Y. JOHAN ASTUTI	2	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	2	3	4	2	79
35	YOSEPH YITISHA PRYONO	2	1	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	71
36	YULIYANTI	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	72
	JUMLAH TOTAL	2	107	102	117	114	108	118	119	117	92	107	98	121	110	108	106	104	99	119	109	111	109	109	108	105	111	108	109	96	96	3242

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NP = \frac{3242}{4320} \times 100 = 75,048\%$$

Hasil Angket Motivasi

SIKLUS II

Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas XI IPS 1 SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu

NO	NAMA	NOMOR-NOMOR BUTIR																														JUMLAH	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
1	AGUS WIDODO	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	79	
2	ALPHONSUS LINTANG SAMODIRO HADIPUSANTO H	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	109	
3	ANASTASIA HERLINAWATI	3	2	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	3	2	4	3	92
4	BERNADETA DEWI CRISTYANTI	2	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	44	3	147
5	CHATAJUNA YITIN MUGLESTARI	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	194
6	DHAN ARI NUGROHO	2	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	1	4	4	3	4	4	4	4	4	4	102
7	DIANA PUSPA SARI SARUKSUK	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	101
8	DIKI APRILAWAN	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	93
9	EDWARD ARIA JALU TAUFAN PUTERA	3	2	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	98
10	ELISABETH INDAH SARI MARDIYATI	3	2	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	88
11	HERBERTUS AGUS PURWAKA	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	3	104
12	HESTI PRADITA	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	4	3	4	4	4	4	3	3	3	99
13	KRENE SARI ROMAULI NAPIU	3	2	3	4	4	2	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	103
14	JULIUS BIANTO SADERO	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	105
15	LAURENSIA DESI PRIMA WATI	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	2	2	2	105
16	MARGARETHA CRISTIANI WULANDARI	2	2	2	4	4	3	3	4	4	2	2	2	3	4	3	2	2	2	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	2	3	3	90
17	MARIA IKE SUSELOWATI	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	106
18	MARIA GORETI SUPRIHATIN	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	2	3	2	3	3	2	2	96
19	PAULUS AGUSTINUS WAHYU PANGGA PUTAR	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	107
20	PRISTIANI	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	109
21	KAHMA DEFI SAFRIANI	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	103
22	ROBERTUS ARYA INDIRA KARTIKA																																4
23	ROBERTUS DIAN APRILANTO	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	112
24	ROBERTUS DWI CAHYONO	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	2	2	3	3	4	4	4	2	4	4	4	2	3	3	2	4	4	3	2	2	2	92
25	ROSALIA MELATI	2	3	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	96
26	RUSPIYASARI	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	90
27	SARA SITUMORONG	3	1	3	3	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	95
28	SENYORE PHILIPS	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	100
29	THERESIA KRISTY TITA ARYANI	3	2	3	4	3	4	4	4	4	2	2	3	4	4	3	3	4	1	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	94
30	WAHYU APRILIANI	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	4	107
31	WAHYUNI	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	91
32	YOHANES SKOT TRI WAHYUDI	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	103
33	YASHINTA KURNIA BRILYANTI	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	2	2	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	102
34	Y. JORAN ASTUTI	3	4	3	3	3	3	4	4	2	3	2	3	3	2	2	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	93
35	YOSEPH YUDHA PRIYONO	2	2	3	4	4	3	3	2	3	2	4	2	3	2	3	2	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	88
36	YULIYANTI	3	2	2	3	4	2	4	4	4	2	4	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	83
	JUMLAH TOTAL	2	101	106	122	122	119	123	122	127	102	121	104	119	117	122	117	111	105	122	113	124	120	122	118	113	119	110	113	143	103	3490	

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

$$NP = \frac{3490}{4200} \times 100 = 83,09\%$$

Lampiran 12
Surat Izin Penelitian dan
Surat Keterangan Penelitian



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
UNIVERSITAS SANATA DHARMA

Mrican, Tromol Pos 29 Yogyakarta 55002. Telp. (0274) 513301, 515352, Fax. (0274) 562363

Nomor : 119 /Pnlt/Kajur/IPBS/ IV / 2012

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala Sekolah
SMA Pangudi Luhur St. Louis IX
Sedayu

Dengan hormat,

Dengan ini kami memohonkan ijin bagi mahasiswa kami,

Nama : Maria Theresa
 No. Mahasiswa : 081024008
 Program Studi : Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah
 Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Semester : VIII (Delapan)

untuk melaksanakan penelitian dalam rangka persiapan penyusunan Skripsi / Makalah, dengan ketentuan sebagai berikut:

Lokasi : SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu
 Waktu : Bulan April - Mei 2012
 Topik/Judul : Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Multimedia pada
Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas XI IPS 1 Semester II
SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu tahun ajaran 2011/2012

Atas perhatian dan ijin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 17 April 2012

Wt. Dekan,

Kepala Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Endang S. Pd., M. Pd.
 NPP: 1680

Tembusan Yth.:

1. _____
 2. _____



YAYASAN PANGUDI LUHUR
SMA PANGUDI LUHUR SEDAYU
 TERAKREDITASI: A

Alamat : Jalan Wates Km.12, Argosari, Sedayu, Bantul, D.I. Yogyakarta. 55752 Telp.(0274) 7494179
 website : www.smaplsedayu.sch.id e-mail : info@smaplsedayu.sch.id

SURAT KETERANGAN
 Nomor : 20 / C / C.05 / V / 2012

Dengan surat ini kami menerangkan bahwa

nama : MARIA THERESA
 nomor mahasiswa : 081224008
 program studi : Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah
 jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
 fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 perguruan tinggi : Universitas Sanata Dharma Yogyakarta

telah selesai mengadakan penelitian di SMA Pangudi Luhur Sedayu pada tanggal 23 April 2012 s.d. 4 Mei 2012, dalam rangka penulisan skripsi berjudul "Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Multimedia pada Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas XI IPS.1 Semester II SMA Pangudi Luhur St. Louis IX Sedayu Tahun Ajaran 2011/2012".

Surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.



Agustinus Mujiya, S.Pd., FIC.

BIODATA PENULIS

Maria Theresa lahir di Pontianak, pada 14 Desember 1989. Ia menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) di TK Paroki Katedral, Sanggau, Kalimantan Barat, pada tahun 1996. Tahun 2002 ia menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Paroki Katedral, Sanggau, Kalimantan Barat. Pada tahun 2005 ia menyelesaikan pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Sugiyopranoto, Sanggau, Kalimantan Barat. Tahun 2008 ia menyelesaikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Don Bosco, Sanggau, Kalimantan Barat. Ia menempuh studi di Universitas Sanata Dharma pada tahun 2008 dengan mengambil program studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah, jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan lulus pada tahun 2012.