

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *POWERPOINT* MULTIMEDIA
UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA
KELAS XI SEMESTER 2 SMA SANTA MARIA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Disusun oleh: **Yohanes Galih**
Ari Pinundhi 07 1224 056

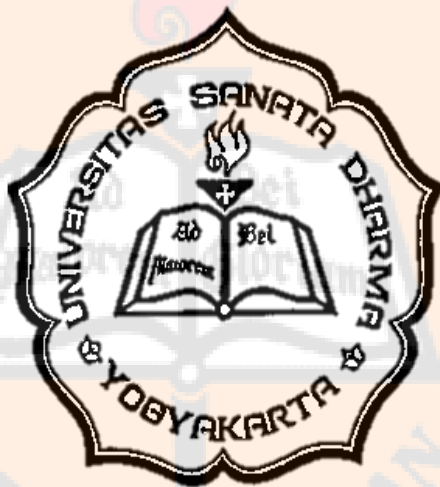
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA
INDONESIA JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA
DHARMA YOGYAKARTA**

2014

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *POWERPOINT* MULTIMEDIA
UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA
KELAS XI SEMESTER 2 SMA SANTA MARIA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Disusun oleh: **Yohanes Galih**
Ari Pinundhi 07 1224 056

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

2014

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

BERBASIS *POWERPOINT* MULTIMEDIA

UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA

KELAS XI SEMESTER 2 SMA SANTA MARIA YOGYAKARTA

Disusun Oleh:

Yohanes Galih Ari Pinudhi

07 1224 056

Telah disetujui oleh:

maiozem Gloriam

Pembimbing 1



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

pada tanggal, 8 April 2014

Pembimbing 2



Dr. Yuliana Setyaningsih, M.Pd.

pada tanggal, 8 April 2014

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS POWERPOINT MULTIMEDIA
UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA
KELAS XI SEMESTER 2 SMA SANTA MARIA YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:
Yohanes Galih Ari Pinundhi
07 1224 056

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji
pada tanggal, 28 April 2014
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan Panitia Penguji

	Nama lengkap	Tanda Tangan
Ketua	: Dr. Yuliana Setyaningsih, M.Pd.	
Sekretaris	: Riske Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum.	
Anggota	: Setya Tri Nugraha, S.Pd., M.Pd.	
Anggota	: Dr. Yuliana Setyaningsih, M.Pd.	
Anggota	: Riske Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum.	

Yogyakarta, 28 April 2014

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sanata Dharma

Dekan,



Rohandi, Ph.D.

MOTO

"Hidup akan membuat kita terjatuh, tapi kita dapat memilih
apakah ingin bangkit atau tidak"

Mr. Han, Karate Kid



HALAMAN PERSEMBAHAN

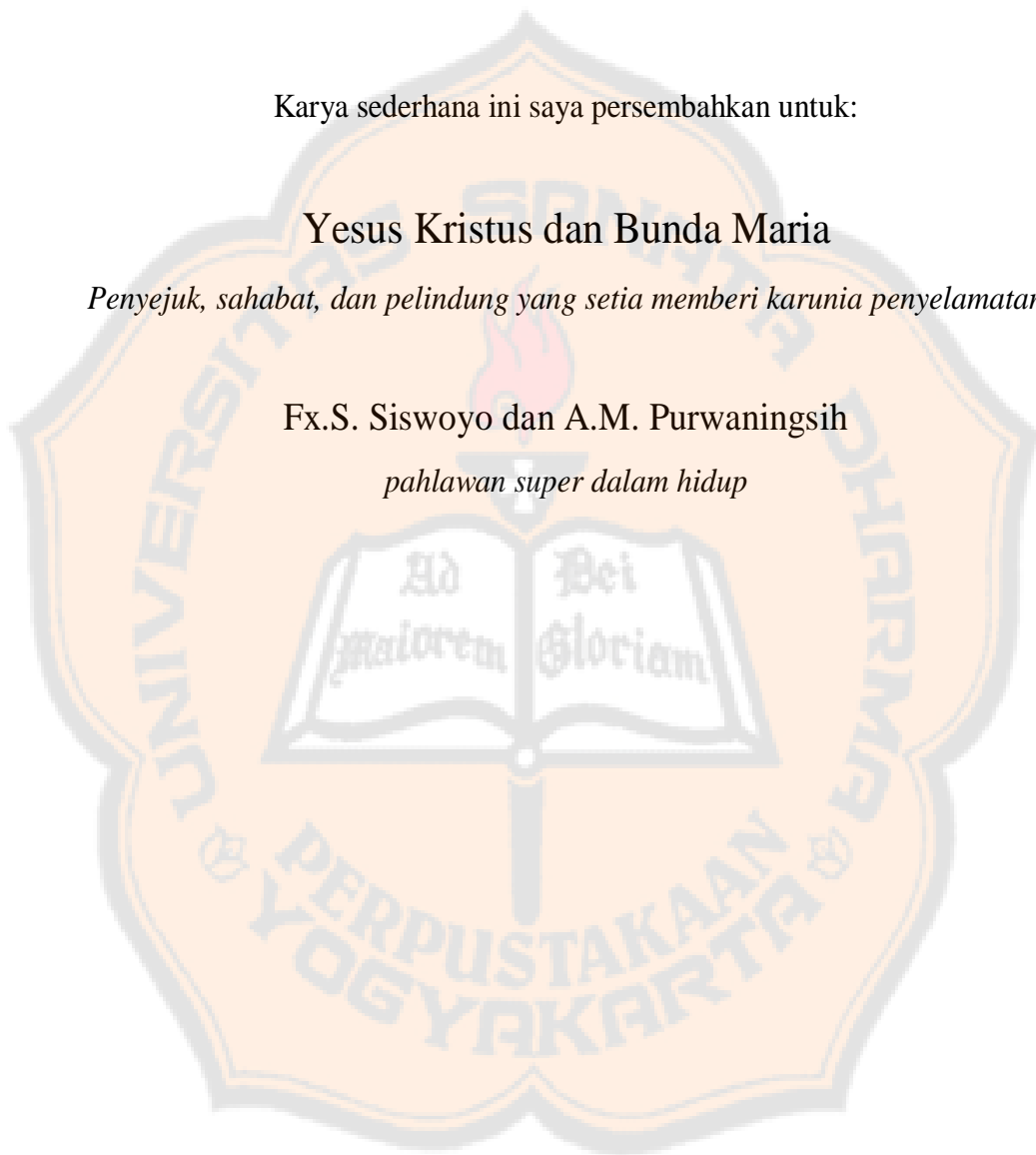
Karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

Yesus Kristus dan Bunda Maria

Penyejuk, sahabat, dan pelindung yang setia memberi karunia penyelamatan

Fx.S. Siswoyo dan A.M. Purwaningsih

pahlawan super dalam hidup



PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

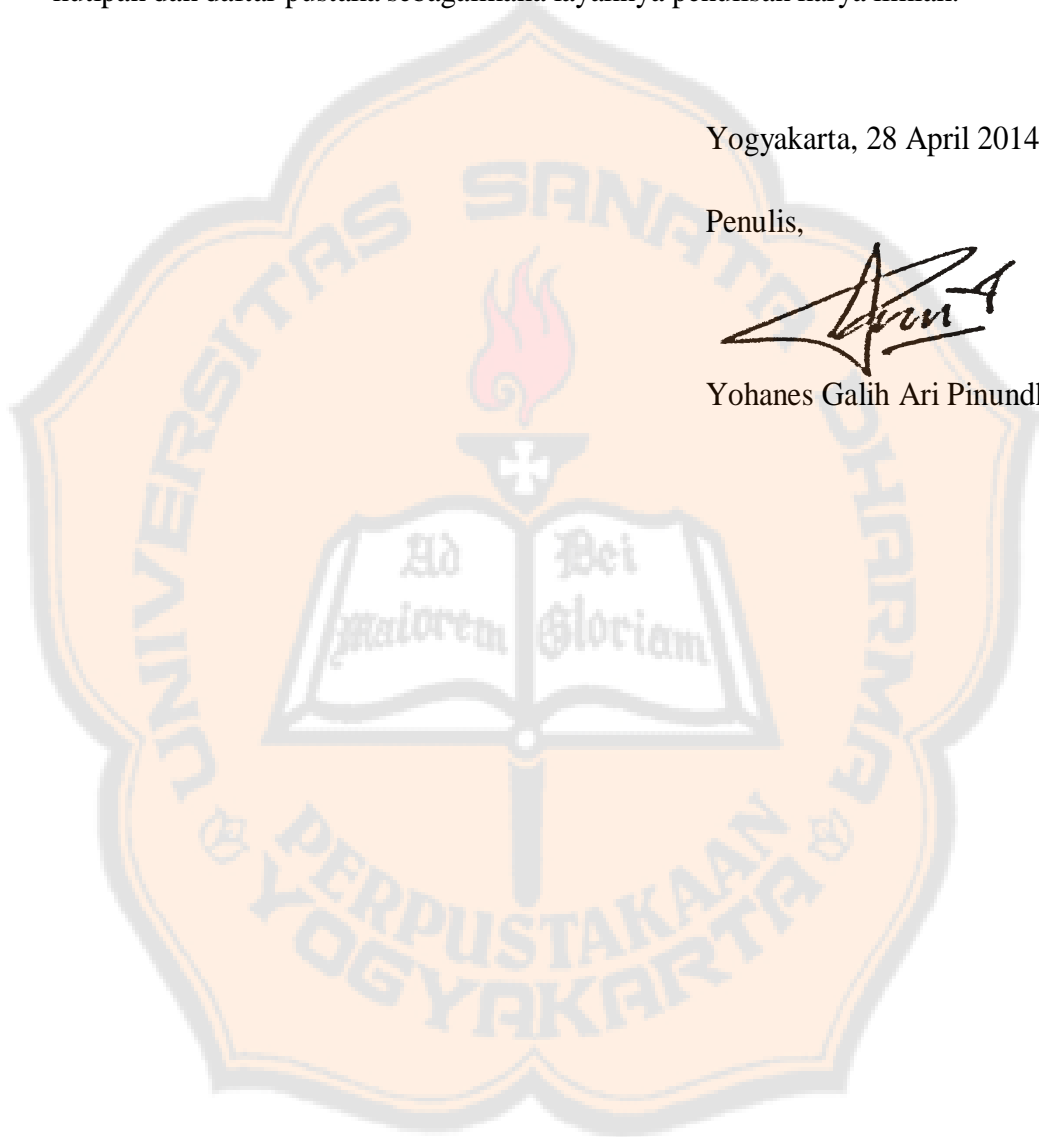
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya atau bagian karya orang lain, kecuali yang disebutkan di dalam kutipan dan daftar pustaka sebagaimana layaknya penulisan karya ilmiah.

Yogyakarta, 28 April 2014

Penulis,



Yohanes Galih Ari Pinundhi



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

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Universitas Sanata Dharma

Nama : Yohanes Galih Ari Pinundhi

Nomor Induk Mahasiswa : 07 1224 056

demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma sebuah karya ilmiah saya yang berjudul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *POWERPOINT* MULTIMEDIA
UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA
KELAS XI SEMESTER 2 SMA SANTA MARIA YOGYAKARTA**

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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Dibuat di Yogyakarta

Pada tanggal: 28 April

2014 Yang menyatakan,



Yohanes Galih Ari Pinundhi

ABSTRAK

Pinundhi, Yohanes Galih Ari. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis PowerPoint Multimedia untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Kelas XI Semester 2 SMA Santa Maria Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: PBSI, FKIP, Universitas Sanata Dharma.

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* multimedia untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia kelas XI semester 2 SMA Santa Maria Yogyakarta. Produk ini bertujuan untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang membantu siswa dan guru dalam pembelajaran, baik pembelajaran di kelas bersama guru maupun pembelajaran mandiri.

Penelitian pengembangan ini mengadaptasi prosedur penelitian dari Borg dan Gall yang disederhanakan menjadi tujuh langkah, yaitu (1) analisis kebutuhan, (2) pengembangan produk, (3) validasi ahli, (4) revisi tahap I, (5) uji coba lapangan, (6) revisi tahap II (penyempurnaan produk pengembangan), dan (7) produk akhir. Analisis kebutuhan dilaksanakan melalui observasi, kuesioner yang diisi oleh siswa, dan wawancara guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan diperoleh fakta bahwa guru tidak memanfaatkan media pembelajaran secara optimal sehingga pembelajaran menjadi monoton dan tidak merangsang ketertarikan siswa. Penulis menggunakan hasil analisis kebutuhan tersebut sebagai dasar dalam pengembangan produk.

Kualitas *PowerPoint* multimedia diketahui peneliti lewat penilaian ahli dan guru, serta uji coba lapangan. Penilaian media pembelajaran oleh ahli dan guru menunjukkan hasil rata-rata 88,7%, sedangkan umpan balik siswa sebesar 98,1%. Setelah melalui beberapa prosedur pengembangan, terciptalah sebuah media pembelajaran berbasis *PowerPoint* multimedia untuk keterampilan menyimak bahasa Indonesia kelas XI semester 2 yang terintegrasi dalam satu pilihan menu. Setiap unit media tersusun secara sistematis meliputi, apersepsi, standar kompetensi dan kompetensi dasar, indikator, materi, contoh soal dan uji kompetensi yang di dalamnya terdapat berbagai media yang disusun secara simultan meliputi, teks, rekaman audio, video dan animasi. Hasil penelitian ini sangat relevan dengan kurikulum 2013 karena sesuai dengan standar proses pembelajaran interaktif, inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang dan memotivasi peserta didik. Penelitian lanjutan sangat diperlukan guna mengetahui efektifitas dan pengaruh penggunaan media ini terhadap prestasi belajar siswa.

ABSTRACT

Pinundhi, Yohanes Galih Ari. 2012. *Learning Media Development Based Powerpoint Multimedia for Indonesian Language Listening Skill of XI Grade Second Semester of Santa Maria Yogyakarta Senior High School*. Thesis, Yogyakarta: PBSI, FKIP, Universitas Sanata Dharma.

This research is done for producing learning media based powerpoint multimedia for Indonesian Language listening skill of XI grade second semester of Santa Maria Yogyakarta Senior High School. This product is aimed to give an alternative learning media to help students and teacher in learning activity not only in class but it also helps students to learn at home.

This research development adapts the Borg and Gall's research procedure that is simplified becoming seven steps, those are (1) need analysis, (2) product development, (3) expert validation (4) first revision, (5) field trial (6) second revision (completing the developmental product) (7) the last product. The need analysis is done through observation, questionnaires that are filled by students, and the interview of Indonesian Language teacher. Based on the result of need analysis, it is gained a fact that teacher is not optimal in utilizing learning media therefore the learning process is monotonous and not stimulating the students' interest. Students need an exact learning media for supporting listening course. The researcher uses the result of the need analysis as the foundation in product development.

The quality of PowerPoint multimedia is known by the researcher through the expert and teacher evaluation, and field trial. The expert and teacher evaluation of learning media shows the average result 88.7%, while the students feed back result 98.1%. After getting some developmental procedure, the learning media based PowerPoint multimedia for Indonesian Language listening skill XI grade second semester that is integrated in one option menu was created covering apperception, Standar Competence and Basic Competence, indicator, learning subject (material), sample question and competency test which includes various medias that composed in simultaneous covers texts, audio recording, video and animation. These results are very relevant to the standart curriculum of 2013, because it is suit with the standart learning proccess, inspiring, fun, creative, challenging and motivating learners. Further, the studies are needed to determine the effectiveness and usage of this media againts student achievement.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Yesus Kristus atas kasih, berkat dan karunia-Nya yang berlimpah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Multimedia untuk Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia Kelas XI Semester 2 SMA Santa Maria Yogyakarta”. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini dapat terwujud bukan hanya karena kerja keras peneliti, melainkan juga berkat bimbingan, dukungan, doa dan saran dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rohandi, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
2. Dr. Yuliana Setyaningsih, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan dosen pembimbing 2 yang dengan sabar telah membimbing dan memberi kritik yang membangun sehingga penulis termotivasi untuk menyelesaikan skripsi.
3. Rishe Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum., selaku Wakil Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa, dan Sastra Indonesia yang memberikan motivasi kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
4. Setya Tri Nugraha, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang dengan sabar telah membimbing, memberi masukan, dan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Para dosen PBSI yang penuh kesabaran mendidik dan mendampingi penulis di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.
6. Staf administrasi sekretariat PBSI yang telah membantu segala keperluan perkuliahan penulis.
7. Kepala Sekolah SMA Santa Maria yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

8. Dra. Ch. Sri Sukarsiwi selaku guru mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA Santa Maria yang telah membantu dan memberikan masukan untuk peneliti dalam melaksanakan penelitian.
9. Siswa kelas XI IPS 2 SMA Santa Maria Yogyakarta yang mendukung terlaksananya penelitian ini.
10. Keluarga penulis yang tercinta, Bapak FX. Susatyo Siswoyo dan Ibu A.M. Purwaningsih yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan. Kakak F.Prahastuti Maharani dan Adik Ag. Grahito Doto Indro yang selalu memberikan semangat dan dukungan untuk penulis.
11. Chyntia Radeani yang setia mendampingi, memberi semangat, motivasi dan kritik, serta membantu segala kesulitan penulis.
12. Teman-teman PBSI, khususnya angkatan 2007 atas keceriaan, kebersamaan, dan kerja sama yang telah terjalin selama ini.
13. Keluarga besar Perkap Insadha, terlebih Hendra Garonk, Vera Manyun, Bagus, dan Nanda yang memotivasi dan mendoakan penulis agar menyelesaikan skripsi ini.
14. Semua pihak yang membantu dan terlibat dalam pembuatan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebut namanya satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna. Walaupun demikian, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 28 April

2014 Penulis

Yohanes Galih Ari Pinundhi

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN KEASLIAN KARYA	vi
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
2.1 Rumusan Masalah	3
3.1 Tujuan Penelitian	3
4.1 Spesifikasi Produk	4
5.1 Manfaat Pengembangan	4
6.1 Batasan Istilah	5
7.1 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Penelitian yang Relevan	8
2.2 Kajian Pustaka	12
2.2.1 Pengembangan	12
2.2.2 Media Pembelajaran	13
2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	13
2.2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	14

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2.2.2.3 Jenis Media Pembelajaran	15
2.2.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	15
2.2.3 Multimedia dalam Pembelajaran	17
2.2.3.1 Pengertian Multimedia	17
2.2.3.2 Kelebihan Multimedia	18
2.2.3.3 Prinsip Desain Multimedia	20
2.2.4 Pembelajaran Berbantuan Komputer	22
2.2.4.1 Pengertian Pembelajaran Berbantuan Komputer	22
2.2.4.2 Jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer	24
2.2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbantuan Komputer	26
2.2.5 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>PowerPoint</i> Multimedia	27
2.2.5.1 Pengertian <i>PowerPoint</i>	27
2.2.5.2 Kelebihan <i>PowerPoint</i>	28
2.2.5.3 Kekurangan <i>PowerPoint</i>	28
2.2.6 Keterampilan Menyimak	29
2.2.7 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)	30
2.3 Kerangka Berpikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	35
3.1 Jenis Penelitian	35
3.2 Model Pengembangan	35
3.3 Prosedur Pengembangan	36
3.4 Uji Coba Produk Pengembangan	39
3.4.1 Desain Uji Coba	39
3.4.2 Subjek Uji Coba	41
3.5 Jenis Data	41
3.6 Instrumen Pengumpulan Data	41
3.6.1 Observasi	41
3.6.2 Kuesioner	42

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3.6.3 Wawancara	43
3.6.4 Instrumen Penilaian Produk Pengembangan	43
3.6.5 Kuesioner Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba Produk Pengembangan	44
3.7 Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Paparan dan Analisis Data Hasil Analisis Kebutuhan	47
4.1.1 Paparan dan Analisis Data Hasil Observasi	47
4.1.2 Paparan dan Analisis Data Hasil Kuesioner	48
4.1.3 Paparan dan Analisis Data Hasil Wawancara	57
4.2 Hasil Penilaian Produk Pengembangan	58
4.3 Hasil Uji Coba Produk Pengembangan	61
4.4 Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba Produk Pengembangan	62
4.5 Revisi Produk Pengembangan	65
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kajian Produk Pengembangan	67
5.2 Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	72
LAMPIRAN	74
BIOGRAFI PENULIS	131

DAFTAR TABEL

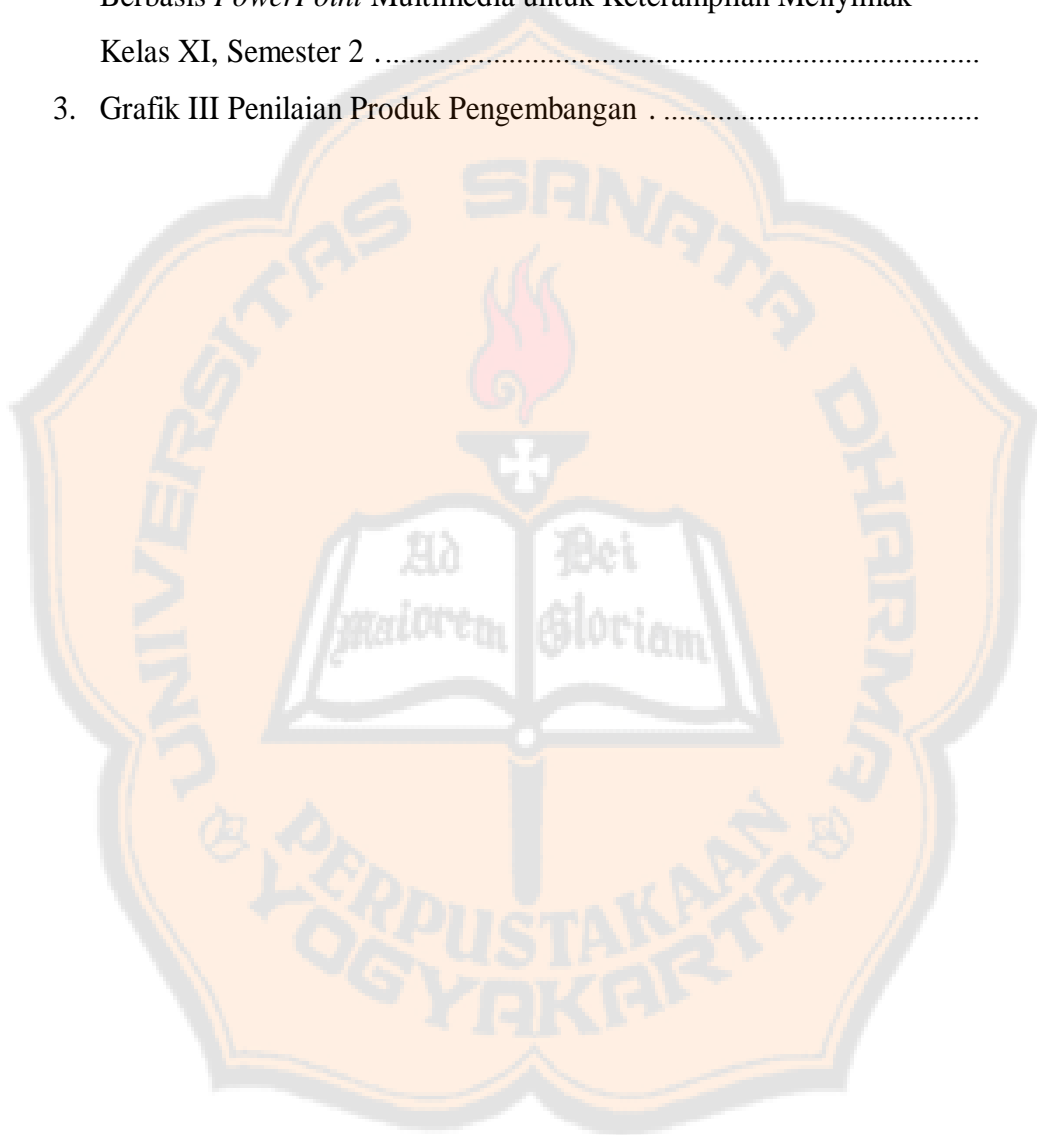
1. Tabel 2.1 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pelajaran Bahasa Indonesia Aspek Mendengarkan Kelas XI SMA	33
2. Tabel 3.1. Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk <i>PowerPoint</i> Multimedia	40
3. Tabel 3.2. Kisi-kisi Kuesioner Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba Produk Pengembangan	40
4. Tabel 3.3. Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Siswa	42
5. Tabel 3.4. Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Bahasa Indonesia	43
6. Tabel 3.5. Kriteria Penilaian Produk	45
7. Tabel 3.6. Kriteria Revisi Produk Pengembangan	46
8. Tabel 4.1. Paparan dan Analisis Data Hasil Observasi	48
9. Tabel 4.2. Posisi Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia di Sekolah	49
10. Tabel 4.3. Kemenarikan Pembelajaran Menyimak Bahasa Indonesia di Sekolah	49
11. Tabel 4.4. Media Pembelajaran Menyimak yang Digunakan Guru	50
12. Tabel 4.5. Kesesuaian Media Pembelajaran dengan Materi Pembelajaran Menyimak Bahasa Indonesia	50
13. Tabel 4.6. Media yang Disukai oleh Siswa dalam Pembelajaran Menyimak	51
14. Tabel 4.7. Intensitas Penggunaan <i>PowerPoint</i> Multimedia untuk Pembelajaran Menyimak Bahasa Indonesia di Sekolah	51
15. Tabel 4.8. Kegunaan <i>PowerPoint</i> Multimedia dalam Pembelajaran Menyimak	52
16. Tabel 4.9. Tipe Belajar Siswa	52
17. Tabel 4.10 Penyajian Materi Menyimak Selama Ini	53
18. Tabel 4.11. Tema Bahan Simakan yang Disukai Siswa	53
19. Tabel 4.12. Metode Pembelajaran Menyimak yang Disukai Siswa	54

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

20. Tabel 4.13. Bentuk Penilaian yang Disukai Siswa	54
21. Tabel 4.14. Bentuk Tugas yang Disukai Siswa	55
22. Tabel 4.15. Bentuk Soal yang Disukai Siswa	55
23. Tabel 4.16. Kesulitan dalam Mempelajari Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia	56
24. Tabel 4.17. Paparan dan Analisis Hasil Wawancara Guru Bahasa Indonesia Kelas XI SMA Santa Maria Yogyakarta	57
25. Tabel 4.18. Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba Produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>PowerPoint</i> Multimedia	63
26. Tabel 4.19. Rangkuman Komentar dan Saran Siswa terhadap Uji Coba Produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>PowerPoint</i> Multimedia	64
27. Tabel 4.20 Revisi Produk Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Kelas XI Semester 2 SMA Santa Maria Yogyakarta	66

DAFTAR GAMBAR

1. Gambar I Kerucut Pengalaman Edgar Dale	18
2. Bagan II Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis <i>PowerPoint</i> Multimedia untuk Keterampilan Menyimak Kelas XI, Semester 2	38
3. Grafik III Penilaian Produk Pengembangan	59



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara siswa dengan guru dalam kegiatan pendidikan yaitu kegiatan belajar yang dilakukan siswa dan kegiatan mengajar oleh guru. Komponen guru sangat berperan dalam membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Seorang guru dituntut mempunyai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang profesional dalam membelajarkan siswanya agar dapat mencapai proses pembelajaran yang efektif, efisien, menarik, dan juga dicapai hasil pembelajaran yang bermutu tinggi.

Guru yang profesional memiliki empat kompetensi seperti yang digariskan pada UU No. 19 tahun 2003 tentang guru dan dosen, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Kompetensi pedagogik menuntut guru agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik (Anitah, 2010). Pembelajaran yang baik dapat terlaksana jika guru dapat merencanakan atau merancang pembelajaran dengan sistematis dan cermat. Salah satu komponen yang perlu mendapat perhatian dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Pemilihan media ini benar-benar perlu mendapat perhatian karena fungsi media sangat strategis dalam pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran akan menarik dan mudah dipahami oleh siswa bila guru merancang media secara cermat dan dapat menggunakan sesuai fungsinya.

Mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia khususnya pembelajaran menyimak, memerlukan kemampuan guru dalam mengelola proses belajar

mengajar sehingga keterlibatan siswa dapat optimal, yang akhirnya berdampak pada pemerolehan hasil belajar. Kenyataan selama ini, banyak guru yang belum menyesuaikan penggunaan media pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Alasan yang sering muncul antara lain terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Pada pembelajaran menyimak bahasa Indonesia juga ditemui masalah yang didasari oleh keterbatasan guru tersebut yaitu kenyataan bahwa guru hanya mengajarkan materi tanpa praktik menyimak secara langsung, media yang digunakan guru dalam pembelajaran menyimak juga cenderung monoton dan tidak merangsang ketertarikan siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi peneliti dan teman-teman mahasiswa saat praktik pengalaman lapangan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma dan juga saat analisis kebutuhan penulisan skripsi ini. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran, karena sesungguhnya betapa banyak jenis media yang bisa dipilih, dikembangkan, dan dimanfaatkan sesuai dengan kondisi waktu, biaya, maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

Melihat permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* multimedia untuk keterampilan menyimak siswa kelas XI, semester 2. Media *PowerPoint* dipilih peneliti karena media ini sesuai dengan sembilan kriteria media pembelajaran yang dikatakan oleh Hubbart (dalam Ena, 2001:371) yaitu kriteria biaya, ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan,

kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Selain itu, media *PowerPoint* bisa memberikan banyak manfaat bagi pembelajaran bahasa, *PowerPoint* bisa menampilkan teks, gambar, suara, dan video (Ena, 2001). Peneliti memilih SMA Santa Maria Yogyakarta sebagai objek penelitian karena dalam pembelajaran menyimak di sekolah tersebut, media yang digunakan guru masih kurang variatif dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran menyimak bahasa Indonesia masih rendah. Harapan dari penelitian ini adalah tersusunnya suatu media pembelajaran yang dapat membantu siswa SMA Santa Maria Yogyakarta dalam memahami pembelajaran bahasa Indonesia khususnya kompetensi dasar menyimak, sehingga pembelajaran menjadi semakin menarik dan berkualitas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran berbasis

PowerPoint multimedia untuk keterampilan menyimak bahasa Indonesia kelas XI semester 2 SMA Santa Maria Yogyakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah tersusunnya media pembelajaran berupa *PowerPoint* multimedia untuk membantu pembelajaran bahasa Indonesia khususnya keterampilan dasar menyimak kelas XI semester 2 SMA Santa Maria Yogyakarta.

1.4 Spesifikasi Produk

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis *PowerPoint* multimedia untuk keterampilan menyimak mata pelajaran bahasa Indonesia untuk SMA kelas XI, semester 2. *PowerPoint* multimedia berisi audio, video, animasi, teks materi, dan latihan soal yang telah disusun secara sistematis, disertai keterangan yang mudah dipahami siswa sehingga pembelajaran dapat optimal. Hasil *PowerPoint* multimedia dimasukkan dalam *DVD* disertai buku pedoman penggunaan dan RPP (rencana pelaksanaan pembelajaran).

Peralatan yang digunakan untuk mengembangkan produk meliputi perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan bahan penunjang. Perangkat keras meliputi (1) *Notebook* dengan spesifikasi *Intel Core i3-350M*, *2.26 Ghz*, *memori 4 GB RAM*, *HDD 320 GB*, (2) *Speaker* aktif (3) *Headphone*, (4) *Microphone*, (5) *Printer Canon iP 1880*, dan (6) *Hardisk Eksternal 500 GB*. Perangkat lunak meliputi (1) *Microsoft Office 2007*, (3) *Photoscape* (4) *Coreldraw X4*, (5) *Audacity* (6) *Windows Media Player*, (7) *Pinnacle Studio*, (8) *Wondershare QuizCreator*, (10) *Easy Gif Animator* dan (11) *Adobe Flash Player*. Bahan penunjang meliputi (1) *DVD R*, (2) *DVD case*, dan (3) label *DVD*.

1.5 Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki manfaat sebagai berikut.

1.5.1 Bagi Guru Bidang Studi Bahasa Indonesia

Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan alternatif media yang digunakan guru untuk pembelajaran keterampilan

dasar menyimak bahasa Indonesia, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, efisien dan efektif.

1.5.2 Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu pemahaman siswa Kelas XI Semester 2 SMA Santa Maria dalam mempelajari keterampilan dasar menyimak bahasa Indonesia. Produk pengembangan ini bisa dimiliki oleh siswa untuk belajar kembali, mengulang kembali proses belajar yang sudah didapatkan di dalam kelas sebelumnya.

1.5.3 Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan maupun perangsang bagi mahasiswa atau peneliti lain yang ingin mengembangkan profesionalitas dengan mengembangkan media pembelajaran untuk disumbangkan bagi dunia pendidikan.

1.6 Batasan Istilah

Batasan istilah dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg & Gall via Setyosari, 2010: 194). Pengembangan menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan kemudian direvisi dan seterusnya.

1.6.2 Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat pelajaran yang sudah diisi program. Program yang dimaksud adalah materi pembelajaran yang disusun untuk disampaikan kepada siswa dalam berbagai bentuk sajian dan model agar mudah diserap oleh siswa (Widharyanto, 2003: 52).

1.6.3 PowerPoint

Microsoft PowerPoint merupakan bagian dari program *microsoft office* yang memiliki kegunaan sebagai program presentasi. Program ini memiliki kemampuan dalam menampilkan informasi yang interaktif dengan dilengkapi berbagai *effect* animasi berupa gambar, grafik bahkan teks sampai *movie file* (*wikipedia*).

1.6.4 Multimedia

Multimedia diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi (Anitah, 2010: 56).

1.6.5 Pembelajaran Menyimak

Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang tidak disampaikan si pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 1984:19).

1.6.6 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan dengan memperhatikan dan berdasarkan standar kompetensi serta kompetensi dasar yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (Mulyasa, 2007: 19).

1.7 Sistematika Penulisan

Penelitian pengembangan ini terdiri dari lima bab, yaitu (1) pendahuluan, (2) landasan teori, (3) metodologi penelitian, (4) hasil pengembangan dan pembahasan, dan (5) penutup. Bab pertama yaitu pendahuluan, berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk, manfaat penelitian, batasan istilah, dan sistematika penulisan. Bab kedua adalah landasan teori, dalam bab ini dipaparkan penelitian yang relevan, kajian pustaka dan kerangka berpikir. Bab ketiga yaitu metodologi penelitian, berisi jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk pengembangan, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data. Bab keempat adalah hasil pengembangan dan pembahasan, paparan dan analisis data hasil analisis kebutuhan, hasil penilaian produk pengembangan, hasil uji coba produk pengembangan, umpan balik siswa terhadap uji coba produk pengembangan, dan revisi produk pengembangan, dan kajian produk pengembangan. Bab terakhir adalah penutup berisi kajian produk pengembangan, dan saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu pertama dilakukan oleh Dinugrahani (2005) dengan judul *Pengembangan Silabus dan Materi Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Rekaman untuk SMA Negeri 1 Wedi Klaten Kelas X Semester 1 Tahun Ajaran 2004/2005*. Ada empat tujuan penelitian antara lain: pertama, menentukan kriteria pengembangan materi pembelajaran menyimak dengan media rekaman untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Wedi Klaten. Kedua, tersusunnya silabus. Ketiga, tersusunnya materi pembelajaran menyimak dengan media rekaman untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Wedi Klaten. Penelitian ini diawali dengan analisis kebutuhan untuk memperoleh gambaran pengajaran materi menyimak dengan media rekaman yang sesuai dengan minat siswa. Data diperoleh dari observasi langsung di dalam kelas, kuesioner, dan wawancara dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia. Penelitian ini menghasilkan silabus dan materi pembelajaran menyimak dengan empat kriteria pengembangan dengan media rekaman untuk siswa kelas X SMA Negeri 1 Wedi Klaten, yaitu: 1) memilih dan menyajikan bahan yang disesuaikan dengan tingkat sosial budaya siswa, 2) mengembangkan materi pembelajaran membutuhkan bahan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan minat siswa, 3) menyampaikan materi hendaknya disajikan secara menarik dan variatif serta disesuaikan dengan jam pembelajaran yang disediakan, 4) latihan-latihan disajikan lebih menarik dan lebih banyak melibatkan siswa.

Penelitian yang kedua dilakukan Prihayati (2006) dengan judul *Pengembangan Silabus dan Materi Pembelajaran Keterampilan Menyimak dengan Media Audiovisual untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar (Studi kasus di SD Kanisius Demangan Baru, Yogyakarta, Tahun Ajaran 2005/2006)*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa silabus dan materi pembelajaran keterampilan menyimak dengan media audiovisual kelas III SD Kanisius Demangan Baru Yogyakarta. Pengembangan produk ini diawali dengan langkah analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi di kelas, penyebaran angket atau kuesioner dan wawancara dengan guru kelas III SD Kanisius Demangan Yogyakarta. Hasil akhir dari pengembangan silabus dan materi pembelajaran itu dikaji berdasarkan teori yang digunakan. Silabus dan materi pembelajaran dikembangkan berdasarkan kurikulum 2004.

Penelitian ketiga yaitu penelitian Yanuartiningsih (2007) dengan judul *Pengembangan Silabus dan Materi Pembelajaran Menyimak Kritis dengan Media Rekaman Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk Siswa Kelas X Semester 1 SMA Negeri 2 Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2007/2008*. Penelitian pengembangan ini bertitik tolak pada KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) dikhususkan pada pembelajaran menyimak menggunakan pendekatan belajar siswa aktif dalam pembelajaran bahasa. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah 1) tersusunnya model silabus pembelajaran keterampilan menyimak kritis dengan media rekaman, 2) tersusunnya materi

pembelajaran keterampilan kritis dengan media rekaman. Penelitian pengembangan ini diawali dengan analisis kebutuhan untuk memperoleh gambaran tentang pengajaran materi menyimak dengan media rekaman yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa. Data diperoleh dari kuesioner, angket penelitian, dan wawancara dengan guru bidang studi Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sleman Yogyakarta. Penelitian ini menghasilkan silabus pembelajaran menyimak yang dapat digunakan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia untuk siswa kelas X, juga menghasilkan materi pembelajaran menyimak dengan media rekaman untuk siswa kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 2 Sleman.

Penelitian keempat, yaitu penelitian yang dilakukan Nugroho Yogo Pardiyo (2009), dengan judul *Pengembangan Media Audio dan Audio-Visual untuk Keterampilan Menyimak Kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul, Yogyakarta*. Penelitian ini memiliki dua tujuan yaitu untuk mengetahui media audio dan audiovisual yang sesuai dengan kompetensi dasar menyimak kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul dan menyusun media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak siswa kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul. Proses pengembangan produk media audio dan audiovisual dilakukan dengan (1) pengambilan data yang berbentuk kuesioner terhadap siswa kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul dan wawancara dengan guru bahasa Indonesia kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul sehubungan dengan penggunaan media audio dan audiovisual untuk pembelajaran menyimak, (2) proses pengembangan media audio dan audiovisual pembelajaran menyimak kelas X, (3) penilaian produk oleh

dua orang dosen dan guru bahasa Indonesia kelas X, (4) uji coba produk menyimak yang berupa audio, dan (5) revisi produk dari hasil penilaian para ahli dan umpan balik siswa. Hasil penelitian ini berupa produk menyimak media audio dan audiovisual yang sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran menyimak kelas X.

Penelitian ini berbeda dengan keempat penelitian yang telah diuraikan di atas. Perbedaan terletak pada produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* multimedia untuk keterampilan menyimak bahasa Indonesia kelas XI semester 2. *PowerPoint* multimedia dipilih dan dikembangkan karena jika digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan. Telah menjadi pengetahuan umum bahwa penggunaan media merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media dipandang penting karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti sebagai calon guru tertantang untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* multimedia untuk memenuhi salah satu tanggung jawab guru tersebut.

2.2 Kajian Pustaka

2.2.1 Pengembangan

Istilah pengembangan dekat dengan istilah lain, yaitu penelitian. Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall via Setyosari (2010:194) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Dalam dunia pendidikan, penelitian pengembangan memfokuskan kajiannya pada bidang desain atau rancangan, baik berupa model desain dan desain bahan ajar, atau produk misalnya media.

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2008:164). Menurut Borg & Gall via Setyosari (2010:199), pengembangan berbeda dengan penelitian pendidikan karena tujuan pengembangan adalah menghasilkan produk berdasarkan temuan-temuan uji lapangan kemudian direvisi dan seterusnya. Penelitian pendidikan tidak dimaksudkan untuk menghasilkan produk, melainkan menemukan pengetahuan baru melalui penelitian dasar atau untuk menjawab permasalahan-permasalahan praktis di lapangan melalui penelitian terapan.

Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan mengandung tiga pengertian pokok. Pertama, produk tersebut tidak hanya meliputi perangkat keras, seperti modul, buku teks, video dan film pembelajaran atau perangkat keras yang sejenisnya, tetapi juga perangkat lunak seperti kurikulum, evaluasi, model pembelajaran, prosedur dan proses pembelajaran, dan lain-lain. Kedua, produk

tersebut dapat berarti produk baru atau memodifikasi produk yang sudah ada. Ketiga, produk yang dikembangkan merupakan produk yang betul-betul bermanfaat bagi dunia pendidikan, terutama bagi guru dalam mempermudah pelaksanaan pembelajaran dan keempat, produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan, baik secara praktis maupun keilmuan.

2.2.2 Media Pembelajaran

Proses pengajaran bahasa Indonesia memerlukan media sebagai alat bantu pembelajaran. Untuk kepentingan itu, berikut ini peneliti menjelaskan hal-hal yang terkait dengan media pembelajaran. Hal ini berfungsi sebagai pengetahuan awal peneliti terhadap media pengajaran bahasa secara umum, hingga nantinya peneliti bisa memilih media pembelajaran yang efektif diterapkan bagi siswa kelas XI semester 2 SMA Santa Maria Yogyakarta.

2.2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah alat belajar yang sudah diisi program. Media juga berarti pembawa pesan yang berasal dari sumber pesan kepada penerima pesan (Farida Mukti via Widharyanto, dkk., 2003:52). Pendapat Farida Mukti dipertegas oleh Widharyanto, dkk., bahwa program yang dimaksud adalah materi pembelajaran yang disusun untuk disampaikan kepada siswa dalam berbagai bentuk sajian dan model agar siswa mudah menyerap materi pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat sebelumnya, Latuheru (1988) mengatakan sesuatu dikatakan sebagai media pembelajaran apabila media tersebut dijadikan sarana untuk menyampaikan pesan, atau tujuan pembelajaran. Tujuan

pembelajaran dapat tercapai karena media adalah sarana untuk menarik dan memperbesar perhatian, serta membantu siswa masuk dalam pengalaman yang sulit, dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran membantu perkembangan pikiran siswa secara teratur tentang hal yang mereka alami, dan membantu siswa agar berusaha sendiri berdasarkan pengalaman yang sulit ditangkap oleh indera.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang membawakan informasi untuk suatu tujuan pembelajaran agar menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa untuk menerima pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Informasi dalam media pembelajaran bisa didapatkan dari buku-buku, rekaman, internet, film, dan sebagainya.

2.2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum menurut Supriatna (2009), media pembelajaran mempunyai manfaat antara lain: (1) memperjelas penyajian suatu pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan nyata dan memungkinkan siswa belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya. (4) dengan sifat yang unik pada siswa juga dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda-beda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran yang sama untuk setiap siswa, masalah ini dapat diatasi dengan

media pembelajaran dalam kemampuannya: (a) memberikan perangsang yang sama, (b) menyamakan pengalaman, dan (c) menimbulkan persepsi yang sama.

2.2.2.3 Jenis media pembelajaran

Berdasarkan indera yang terlibat, media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia (Munadi, 2010). Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Dan multimedia merupakan media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran.

2.2.2.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Kriteria pemilihan media pembelajaran merujuk pada hal-hal yang menjadi pertimbangan dalam memilih media pembelajaran untuk digunakan atau dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Widharyanto, dkk. (2003:53) mengatakan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang pemakaiannya dapat memfasilitasi siswa agar siswa dapat dengan mudah mengkonstruksi pengetahuan yang sedang dipelajarinya. Sekurang-kurangnya terdapat enam syarat pemilihan media, yaitu harus sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dikembangkan; harus sesuai dengan karakteristik siswa; harus disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia; harus disesuaikan dengan

ketersediaan sumber; harus disesuaikan dengan ketersediaan dana, tenaga, dan fasilitas; dan harus dipertimbangkan keluwesan, kepraktisan, dan daya tahan media. Melengkapi pendapat Widharyanto, dkk., Hubbart (Ena, 2001:371) menyampaikan sembilan kriteria untuk memilih media pembelajaran yaitu kriteria biaya, ketersediaan fasilitas pendukung, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk diubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan.

Karakteristik siswa merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media. Karakteristik siswa mengacu pada tipe belajar pada masing-masing siswa. Menurut Widharyanto, (2003: 15) ada tiga tipe belajar siswa meliputi tipe visual, tipe auditori dan tipe kinestetik. Siswa dengan tipe visual lebih mudah menerima informasi berupa gambaran visual seperti informasi tertulis, catatan, diagram, dan gambar. Siswa dengan tipe ini paling baik belajar dengan menulis poin-poin penting dan membuat gambaran tentang apa yang sedang mereka pelajari. Mereka mengikuti instruksi tertulis lebih baik dari pada instruksi lisan.

Tipe Auditori sangat erat kaitannya dengan pembelajaran verbal, diskusi, dan dengan mendengarkan apa yang dikatakan orang lain. Informasi tertulis mungkin hanya sedikit membantu sampai informasi itu diungkapkan dengan kata-kata atau dibaca dengan keras. Siswa dengan tipe auditori senang berpartisipasi dalam diskusi dan debat kelas, demikian juga mendiskusikan masalah secara verbal. Mereka lebih suka mendengarkan penjelasan guru daripada membaca buku pelajaran. Siswa dengan tipe kinestetik, belajar dengan cara menggerakkan,

melakukan, dan meraba. Siswa kinestetik paling baik belajar melalui pendekatan dengan sentuhan, mereka senang melakukan pekerjaan dengan tangan mereka.

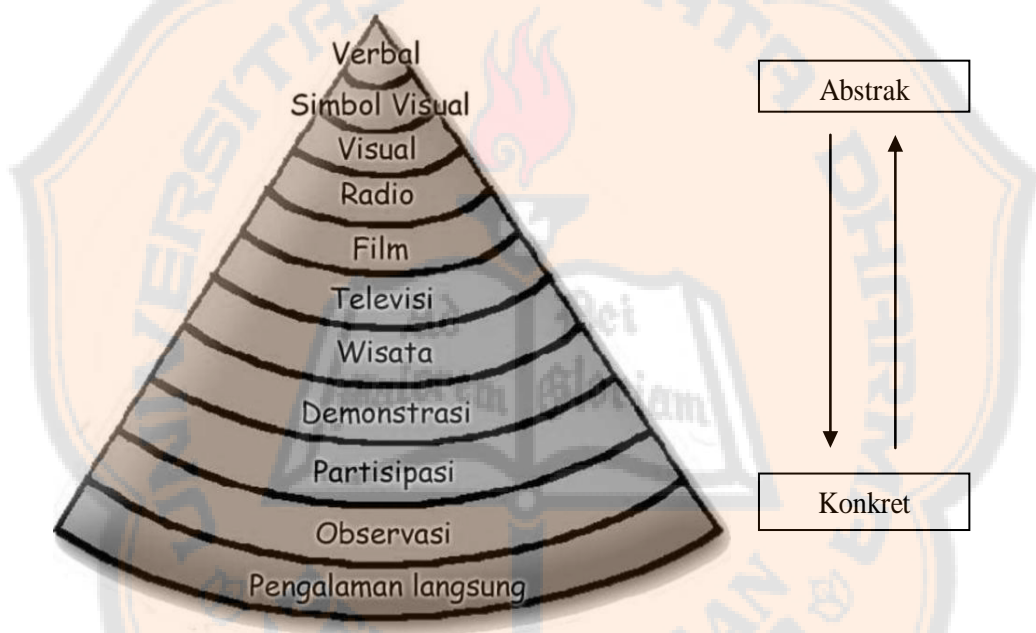
2.2.3 Multimedia dalam Pembelajaran

2.2.3.1 Pengertian Multimedia

Penggunaan multimedia di dalam pendidikan diharapkan mampu mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar. Beberapa pakar telah mendefinisikan konsep multimedia. Supriatna mengemukakan bahwa multimedia adalah penggunaan berbagai jenis media (teks, suara, grafik, animasi, dan video) untuk menyampaikan informasi. Multimedia diartikan sebagai penggunaan berbagai jenis media secara berurutan maupun simultan untuk menyajikan suatu informasi (Anitah, 2010:56).

Sesuai dengan Anitah, Munir (2008) mengatakan bahwa multimedia merangkum berbagai media di dalam satu *software* pembelajaran yang interaktif. Multimedia menyajikan teks, grafik, gambar, video, animasi, audio dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Kelengkapan media dalam teknologi multimedia melibatkan pendayagunaan seluruh panca indera sehingga daya imajinasi, kreativitas, dan emosi peserta didik berkembang ke arah yang baik. Penggunaan multimedia juga akan memberikan rangsangan yang lebih baik dengan terintegrasinya media audio visual dalam satu *software* yang berisi media pembelajaran. Saat ini, multimedia cenderung sinonim dengan pembelajaran berbantuan komputer atau format *computer-based* yang mengkombinasikan teks, grafis, audio, bahkan video dalam satu penyajian digital tunggal dan koheren.

Multimedia merupakan media pembelajaran yang efektif dan efisien berdasarkan kemampuannya menyentuh panca indera: penglihatan, pendengaran, sentuhan (Schade dalam Munir, 2008:232). Hal tersebut didukung juga oleh Edgar Dale yang mengadakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari abstrak hingga hal yang paling kongkrit. Klasifikasi tersebut dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*Cone of Experience*), berikut gambarnya :



Gambar I
Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Dari kerucut pengalaman tersebut dapat diketahui bahwa multimedia memberikan pengalaman kongkret untuk siswa karena multimedia menggabungkan berbagai media menjadi satu kesatuan.

2.2.3.2 Kelebihan Multimedia

Multimedia pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih

menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Ariasdi, 2009). Selain itu multimedia juga mempunyai beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh media lain.

Kelebihan yang pertama, multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik. Untuk bisa menyajikan multimedia, pembuat harus menentukan terlebih dahulu umpan balik jenis mana yang seharusnya diberikan kepada pembelajar. Umpan balik yang bisa diterapkan dalam pembelajaran menggunakan multimedia adalah melalui konsep permodelan, latihan, dukungan, artikulasi, dan refleksi (Collins dalam Nazrul melalui Munir, 2008:236). Hasil umpan balik tersebut diharapkan bisa meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Kedua, multimedia memberikan kebebasan kepada siswa untuk menentukan proses belajar. Materi yang disajikan dalam sejumlah data yang sudah terintegrasi memungkinkan pengajar menampilkan kembali materi-materi tersebut secara cepat dan mudah. Hal ini memungkinkan siswa untuk menentukan topik dan proses belajar yang disukainya.

Kelebihan yang ketiga yaitu multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran menggunakan multimedia dapat dilakukan secara kelompok maupun perorangan. Sekalipun kelompok, pada dasarnya proses belajar berlangsung secara perorangan (Gadge dalam Munir, 2008:239). Multimedia menyediakan peluang yang sangat besar

terhadap kontrol pembelajar. Dalam mendefinisikan unsur pembelajar, Baker (dalam Munir, 2008) menetapkan unsur-unsur pengguna berdasarkan perintah-perintah, apa yang dipelajari, langkah-langkah belajar yang bagaimana, arah proses belajar yang diambil, dan gaya serta proses pembelajaran yang diambil. Kontrol pengguna memungkinkan siswa bekerja menurut strategi mereka, tetapi dengan memberikan kontrol pengguna yang lengkap (menyediakan menu, *hiperlink*, petunjuk, umpan balik, dll.) akan membuat siswa mendapat arahan dan motivasi.

2.2.3.3 Prinsip Desain Multimedia

Multimedia dibuat tidak hanya untuk membuat pembelajaran menjadi menarik tetapi harus lebih menjadikan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan bermanfaat bagi peserta didik. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, tentunya pengembangan multimedia pembelajaran harus memerhatikan beberapa prinsip pengembangan multimedia.

Mayer (2009) membagi beberapa prinsip-prinsip desain multimedia sebagai berikut:

- 2.2.3.3.1 Prinsip multimedia: murid-murid bisa belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar-gambar daripada kata-kata saja.
- 2.2.3.3.2 Prinsip kedekatan ruang: murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan saling berdekatan daripada saat disajikan saling berjauhan dalam halaman atau layar.

- 2.2.3.3.3 Prinsip keterdekatan waktu: murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dan gambar-gambar terkait disajikan secara simultan daripada bergantian.
- 2.2.3.3.4 Prinsip koherensi: murid-murid bisa belajar lebih baik jika materi ekstra disisihkan daripada dimasukkan. Prinsip ini dijabarkan menjadi tiga versi yang saling melengkapi, yaitu (a) pembelajaran si murid akan terganggu jika kata-kata dan gambar-gambar menarik, namun tidak relevan, ditambahkan ke presentasi multimedia, (b) pembelajaran murid terganggu jika suara dan musik menarik, namun tidak relevan ditambahkan ke presentasi multimedia, (c) pembelajaran murid meningkat jika kata-kata, yang tidak diperlukan disingkirkan dari presentasi multimedia.
- 2.2.3.3.5 Prinsip modalitas: murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada dari animasi dan teks *on-screen*, yakni, murid-murid bisa belajar lebih baik saat kata-kata dalam pesan multimedia disajikan sebagai teks yang terucapkan daripada teks yang tercetak.
- 2.2.3.3.6 Prinsip redundansi: murid bisa belajar lebih baik dari animasi dan narasi daripada dari animasi, narasi dan teks.
- 2.2.3.3.7 Prinsip perbedaan individu: pengaruh desain lebih kuat bagi murid-murid berpengetahuan rendah daripada murid-murid bepengetahuan tinggi, dan bagi murid-murid dengan kemampuan spasial tinggi daripada spasial rendah.

2.2.4 Pembelajaran Berbantuan Komputer

Dunia pendidikan terus bergerak secara dinamis, khususnya untuk menciptakan media, metode dan materi pendidikan yang semakin interaktif dan komprehensif. Para ahli pendidikan telah mencoba untuk meneliti dan menciptakan metode-metode belajar yang baru, seperti *Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA)*, *Cara Belajar Siswa Mandiri (CBSM)* dan Pembelajaran Berbantuan Komputer. Semuanya itu dirumuskan dengan tujuan agar siswa dapat lebih mudah dan sederhana untuk mencerna secara logis materi pendidikan yang sudah ditetapkan.

2.2.4.1 Pengertian Pembelajaran Berbantuan Komputer

Pembelajaran Berbantuan Komputer diadopsi dari istilah *Computer Aided Instruction (CAI)*. Pembelajaran Berbantuan Komputer (CAI) terkait langsung dengan pemanfaatan komputer dalam (kegiatan) pembelajaran didalam dan diluar kelas, baik secara individu maupun secara kelompok. CAI dapat diartikan sebagai bentuk pembelajaran yang menempatkan komputer dalam peran guru, dimana siswa berinteraksi secara langsung dengan komputer dan kontrol sepenuhnya ditangan siswa sehingga memungkinkan siswa belajar sesuai kemampuan dan memilih materi (pembelajaran) sesuai kebutuhannya (Wihardjo, 2007:1).

Perkembangan komputer baik dalam segi kuantitas, kualitas, maupun teknologinya cenderung sangat pesat belakangan ini. Hal ini menyebabkan semakin banyaknya jumlah kepemilikan perangkat komputer dengan aplikasi yang bervariasi pula. Perkembangan komputer yang begitu pesat mengharuskan para pendidik untuk mengoptimalkan fungsi dan aplikasinya dalam bidang

pendidikan. CAI merupakan salah satu bentuk pemanfaatan komputer tersebut. Berbagai hasil penelitian menunjukkan bahwa belajar dengan menggunakan alat bantu komputer dalam bentuk aplikasi CAI ternyata lebih efektif dibanding dengan alat bantu lainnya (Herman DS., 1995, Bright, 1983 via Wihardjo, 2007:7).

Agar diperoleh efektivitas belajar yang tinggi sebagaimana terungkap dalam penelitian tersebut, aplikasi CAI harus dikembangkan dengan benar. Dengan kata lain, aplikasi CAI yang dibuat secara sembarang atau asal jadi tentunya tidak banyak manfaatnya. Oleh karena itu, pembuatan aplikasi CAI harus direncanakan dengan matang dan mengikuti prinsip-prinsip instruksional. Perencanaan itu dimulai dengan pemilihan perangkat lunak yang akan digunakan. Permasalahannya adalah bagaimana seorang pengembang program CAI memilih perangkat lunak yang sesuai. Perangkat lunak yang dipilih tentunya yang sudah dikuasainya, apabila belum maka dia akan mempelajarinya. Sedangkan aplikasi CAI suatu materi pelajaran bidang tertentu sebaiknya dibuat oleh seseorang yang ahli dalam bidang tersebut dan dalam hal ini adalah guru yang bersangkutan. Salah satu aspek yang memainkan peranan penting dalam kesuksesan implementasi CAI adalah tersedianya materi ajar elektronik yang dirancang sesuai dengan kebutuhan. Dengan tersedianya materi ajar tersebut pada berbagai topik dan juga tingkatan akan sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar. Bentuk bantuan tersebut dapat berupa penelusuran topik dengan cepat, kelengkapan sumber belajar, penyimpanan yang kompak, dan visualisasi penjelasan secara interaktif.

2.2.4.2 Jenis Pembelajaran Berbantuan Komputer

CAI dapat dikelompokkan menjadi enam yaitu: tutorial, latihan dan praktik, simulasi, permainan, pemecahan masalah, dan informasional. Berikut penjelasan mengenai enam jenis pengelompokan tersebut.

2.2.4.2.1 Tutorial

Tutorial bertujuan untuk menyampaikan atau menjelaskan materi tertentu, dimana komputer menyampaikan materi, mengajukan pertanyaan dan memberikan umpan balik sesuai dengan jawaban siswa. Dalam menyajikan materi, tutorial dapat dibedakan menjadi tutorial linier dan tutorial bercabang. Tutorial linier menyajikan suatu topik ke topik berikutnya sesuai urutan yang telah ditetapkan oleh pemrogram, sehingga siswa tidak dapat memilih materi pembelajaran sesuai dengan keinginan dan kemampuannya. Dengan demikian, karena siswa harus mempelajari materi yang sama, tutorial linier mengabaikan perbedaan individu.

Sebaliknya, pada tutorial bercabang perbedaan individu diperhatikan dengan memberikan kebebasan kepada siswa untuk mempelajari materi sesuai keinginan dan kemampuannya. Penyajian materi dan topik pada tutorial bercabang menyesuaikan dengan pilihan dan kemampuan siswa. Dalam hal ini, tutorial bercabang memiliki kelebihan dibanding tutorial linier, karena: a) siswa dapat menentukan materi yang akan dipelajari, b) pembelajaran lebih menarik, kreatif dan fleksibel, dan c) pembelajaran lebih efektif.

2.2.4.2.2 Latih dan praktik

Latih dan praktik dapat diterapkan pada siswa yang sudah mempelajari konsep (kemampuan dasar) dengan tujuan untuk memantapkan konsep yang telah dipelajari, dimana siswa sudah siap mengingat kembali atau mengaplikasikan pengetahuan yang telah dimiliki.

2.2.4.2.3 Simulasi

Simulasi digunakan untuk memperagakan sesuatu (keterampilan) sehingga siswa merasa seperti berada dalam keadaan yang sebenarnya. Simulasi banyak digunakan pada pembelajaran materi yang membahayakan, sulit, atau memerlukan biaya tinggi, misalnya untuk melatih pilot pesawat terbang atau pesawat tempur.

2.2.4.2.4 Permainan

Jenis permainan ini tepat jika diterapkan pada siswa yang senang bermain. Bahkan, jika didesain dengan baik sebagai sarana bermain sekaligus belajar, maka akan lebih meningkatkan motivasi belajar siswa.

2.2.4.2.5 Pemecahan masalah

Pemecahan masalah mirip dengan latih dan praktik, namun dengan tingkat kesulitan lebih tinggi, karena siswa tidak sekedar mengingat konsep-konsep atau materi dasar, melainkan dituntut untuk mampu menganalisis dan sekaligus memecahkan masalah.

2.2.4.2.6 Informasional

Informasional biasanya menyajikan informasi dalam bentuk daftar atau tabel Informasional menuntut interaksi yang sedikit dari pemakai.

2.2.4.3 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Berbantuan Komputer

Kelebihan komputer sebagai media pembelajaran adalah: (1) meningkatkan perhatian dan konsentrasi siswa, (2) meningkatkan motivasi siswa, (3) menyesuaikan materi dengan kemampuan siswa, (4) mereduksi penggunaan waktu penyampaian materi, (5) membuat pengalaman belajar lebih menyenangkan, memuaskan dan menguatkan siswa, (6) dapat mengakomodasi banyak siswa dan menjalankan fungsinya dengan sedikit kesalahan, (7) komputer tidak mudah lelah, benci, lupa dan marah, (8) dapat menggunakan fasilitas penyimpanan untuk mengetahui kemajuan belajar siswa, (9) bersifat tanggap dan bersahabat sehingga siswa belajar tanpa tekanan psikologis, (10) materi dapat didesain lebih menarik, (11) tingkat kemampuan dan kecepatan belajar dapat dikontrol oleh siswa sehingga siswa dapat belajar dan berprestasi sesuai dengan kemampuannya, dan (12) dapat mendorong guru untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mengenai komputer.

Pada sisi lain, CAI juga memiliki kekurangan, antara lain : (1) dikembangkan dalam dialog terbatas sehingga tidak dapat menjawab semua permasalahan siswa, (2) tidak dapat melihat teknik siswa dalam menjawab soal, (3) pengembangan CAI memerlukan biaya, waktu dan tenaga yang tidak sedikit, (4) pada kasus khusus, CAI hanya dapat dijalankan pada spesifikasi komputer tertentu, (5) kecepatan perkembangan teknologi komputer memerlukan upgrade yang terus menerus, (6) penilaian tidak mempertimbangkan apakah siswa sedang lelah, mengantuk atau sakit, (7) pada umumnya (hanya) menilai hasil akhir, bukan proses belajar, dan (8) komputer tidak dapat meniru tingkah laku guru.

2.2.5 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Multimedia

Saat ini banyak aplikasi multimedia yang dapat digunakan untuk media pembelajaran, salah satunya adalah *Microsoft PowerPoint*. Program ini sudah sangat terkenal luas di masyarakat. Alasannya karena program ini jauh lebih mudah dalam pemrogramannya, relatif lebih efisien dalam hal waktu pembuatan dan mudah pula diterapkan di dalam kelas, terlebih jika sekolah yang bersangkutan memiliki sarana penunjang berupa laboratorium TI atau komputer dan bahasa.

Berdasarkan konsep-konsep sebelumnya, peneliti berkesimpulan bahwa media pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif diterapkan dikelas XI SMA adalah media *PowerPoint*. Hal tersebut karena kelengkapan fasilitas yang ada di *PowerPoint* mendukung peneliti untuk menghasilkan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara nyata kepada pembelajar. Untuk lebih jelas, berikut ini peneliti memaparkan beberapa hal berkaitan dengan media *PowerPoint* untuk pembelajaran bahasa Indonesia.

2.2.5.1 Pengertian *PowerPoint*

Microsoft PowerPoint merupakan bagian dari program *microsoft office* yang memiliki aplikasi sebagai program presentasi. Program ini adalah salah satu aplikasi yang ditawarkan oleh *microsoft* yang memiliki kemampuan dalam menampilkan informasi yang interaktif dengan dilengkapi berbagai *effect* animasi berupa gambar, grafik bahkan teks sampai *movie file*. Selain itu dengan menggunakan *PowerPoint* kita dapat merancang dan membuat presentasi yang profesional dengan mudah dan cepat. Yang lebih menarik bahwa program

PowerPoint ini juga dapat diintegrasikan dengan aplikasi-aplikasi lainnya, sehingga dapat lebih menarik dan mudah dalam menyampaikan materi-materi pembelajaran.

2.2.5.2 Kelebihan *PowerPoint*

Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, berikut adalah beberapa kelebihan menggunakan *PowerPoint* yaitu: (1) penyajiannya menarik karena ada permainan warna, huruf dan animasi, baik animasi teks maupun animasi gambar atau foto, (2) lebih merangsang anak untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang bahan ajar yang tersaji, (3) pesan informasi secara visual mudah dipahami peserta didik, (4) tenaga pendidik tidak perlu banyak menerangkan bahan ajar yang sedang disajikan, (5) dapat diperbanyak sesuai kebutuhan, dan dapat dipakai secara berulang-ulang, dan (6) dapat disimpan dalam bentuk data optik atau magnetik. (CD / Disket / *Flashdisk*), sehingga praktis untuk dibawa ke mana-mana.

2.2.5.3 Kekurangan *PowerPoint*

Selain beberapa kelebihan, *PowerPoint* juga memiliki kekurangan yaitu dalam hal keterbatasan untuk siswa memberikan umpan balik dalam proses pembelajaran, namun mengingat *microsoft PowerPoint* merupakan program yang sangat populer, banyak aplikasi yang mendukung dan melengkapi seperti *openoffice*, *ispring presenter*, *whondershare quiz creator* dan masih banyak yang lainnya, sehingga keterbatasan tersebut bisa diatasi.

2.2.6 Keterampilan Menyimak

Tujuan pengajaran keterampilan berbahasa adalah untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa siswa. Terampil berbahasa berarti terampil menyimak, terampil berbicara, terampil membaca, dan terampil menulis dalam bahasa Indonesia yang baik dan benar (Tarigan: 1987: 22).

Tarigan (2008:2) menyatakan bahwa dalam memperoleh keterampilan berbahasa, biasanya diperoleh manusia secara berurutan. Mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak bahasa kemudian berbicara; sesudah itu membaca dan menulis. Menyimak dan berbicara dipelajari sebelum memasuki sekolah, sedangkan membaca dan menulis dipelajari di sekolah. Menyimak adalah suatu proses kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan, 2008: 31).

Tujuan umum dari menyimak adalah memperoleh informasi, menangkap isi, serta memahami makna komunikasi yang hendak disampaikan sang pembicara melalui ujaran, sedangkan tujuan khusus dari menyimak dapat terlihat dari ragamragam menyimak (Tarigan, 2008: 37). Terdapat dua ragam menyimak, yaitu menyimak ekstensif dan menyimak intensif. Menyimak ekstensif adalah sejenis kegiatan menyimak mengenai hal-hal yang lebih umum dan lebih bebas terhadap suatu ujaran, tidak perlu di bawah bimbingan langsung dari seorang guru. Yang tergolong dalam menyimak ekstensif adalah menyimak sosial, menyimak sekunder, menyimak estetik, dan menyimak pasif.

Menyimak intensif adalah kegiatan menyimak secara lebih bebas dan lebih umum serta perlu di bawah bimbingan langsung para guru, karena menyimak jenis ini diarahkan pada suatu kegiatan yang jauh lebih diawasi, dikontrol terhadap satu hal tertentu. Jenis menyimak intensif terdiri dari menyimak kritis, menyimak konsentrasi, menyimak kreatif, menyimak eksploratif, menyimak interogatif, dan menyimak selektif (Tarigan, 2008: 43-46). Jadi yang dimaksud dengan menyimak adalah kegiatan mendengarkan lambang-lambang lisan disertai dengan konsentrasi dan pemahaman dengan tujuan untuk memperoleh dan menghimpun informasi selengkapnyanya dan sebanyak mungkin, baik dengan atau tanpa diawasi atau dikontrol secara langsung oleh guru.

2.2.7 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan dengan memperhatikan dan berdasarkan standar kompetensi serta kompetensi dasar yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (Mulyasa, 2007: 19).

Secara umum tujuan KTSP adalah untuk memandirikan dan memberdayakan satuan pendidikan melalui pemberian kewenangan (otonomi) kepada lembaga pendidikan dan mendorong sekolah untuk melakukan pengambilan keputusan secara partisipatif dalam pengembangan kurikulum, sedangkan secara khusus tujuan dari KTSP adalah meningkatkan mutu pendidikan, meningkatkan kepedulian warga sekolah dan masyarakat, dan meningkatkan kompetensi yang sehat antar satuan pendidikan. KTSP diterapkan

sebagai salah satu wujud reformasi pendidikan yang memberikan otonomi kepada sekolah dan satuan pendidikan untuk mengembangkan kurikulum sesuai dengan potensi, tuntutan, dan kebutuhan masing-masing untuk mewujudkan sekolah yang efektif, produktif, dan berprestasi. Penerapan KTSP memungkinkan guru merencanakan, melaksanakan, dan menilai hasil belajar peserta didik dalam mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar sebagai cermin penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari.

Prinsip-prinsip pengembangan KTSP yaitu pertama, berpusat pada potensi, perkembangan, serta kebutuhan peserta didik dan lingkungannya, yang artinya bahwa peserta didik memiliki posisi sentral dalam mengembangkan potensinya. Kedua, beragam dan terpadu, bahwa KTSP memperhatikan keberagaman karakteristik peserta didik dan pengembangan secara terpadu. Ketiga, tanggap terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, artinya bahwa kurikulum mendorong peserta didik untuk mengikuti dan memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Keempat, relevan dengan kebutuhan, pengembangan kurikulum harus mempertimbangkan dan memperhatikan pengembangan integritas pribadi, kecerdasan spritual, keterampilan berpikir, kreativitas sosial, dan kemampuan akademik. Kelima, menyeluruh dan berkesinambungan, substansi kurikulum mencakup kompetensi, bidang kajian keilmuan, dan mata pelajaran yang direncanakan dan disajikan secara berkesinambungan. Keenam, belajar sepanjang hayat, kurikulum diarahkan

pada proses pengembangan, pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat. Ketujuh, seimbang antara kepentingan global, nasional dan lokal.

Sesuai dengan KTSP, guru sangat berperan dalam perencanaan pembelajaran. Ada beberapa hal yang harus dilakukan guru setelah KTSP disusun. Seorang guru bahasa Indonesia diharapkan mampu, (1) mengalokasikan waktu selama rentang waktu tertentu (semester) bahkan rentang waktu satu tahun, (2) merumuskan indikator pencapaian kompetensi secara benar, (3) menentukan materi pokok atau bahan pembelajaran, dan (4) mampu merencanakan pembelajaran yang tepat.

KTSP memiliki dua komponen utama yang harus dikembangkan menjadi media pembelajaran. Kedua komponen ini merupakan kompetensi minimal yang harus dikuasai siswa. Kompetensi dasar adalah kompetensi minimal dalam mata pelajaran yang harus dimiliki oleh peserta didik. Kompetensi yang dicapai melalui pembelajaran satu materi pokok menghasilkan satu kompetensi dasar. Kompetensi ini menjadi bagian dari standar kompetensi, yaitu kompetensi yang dapat dilakukan atau ditampilkan untuk satu mata pelajaran (Soewandi, 2007:4).

Peneliti memilih aspek keterampilan menyimak untuk dikembangkan medianya. Standar kompetensi dan kompetensi dasar keterampilan menyimak kelas XI SMA Semester 2 berdasarkan KTSP dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

Tabel 2.1
Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Pelajaran Bahasa Indonesia Aspek
Mendengarkan Kelas XI SMA

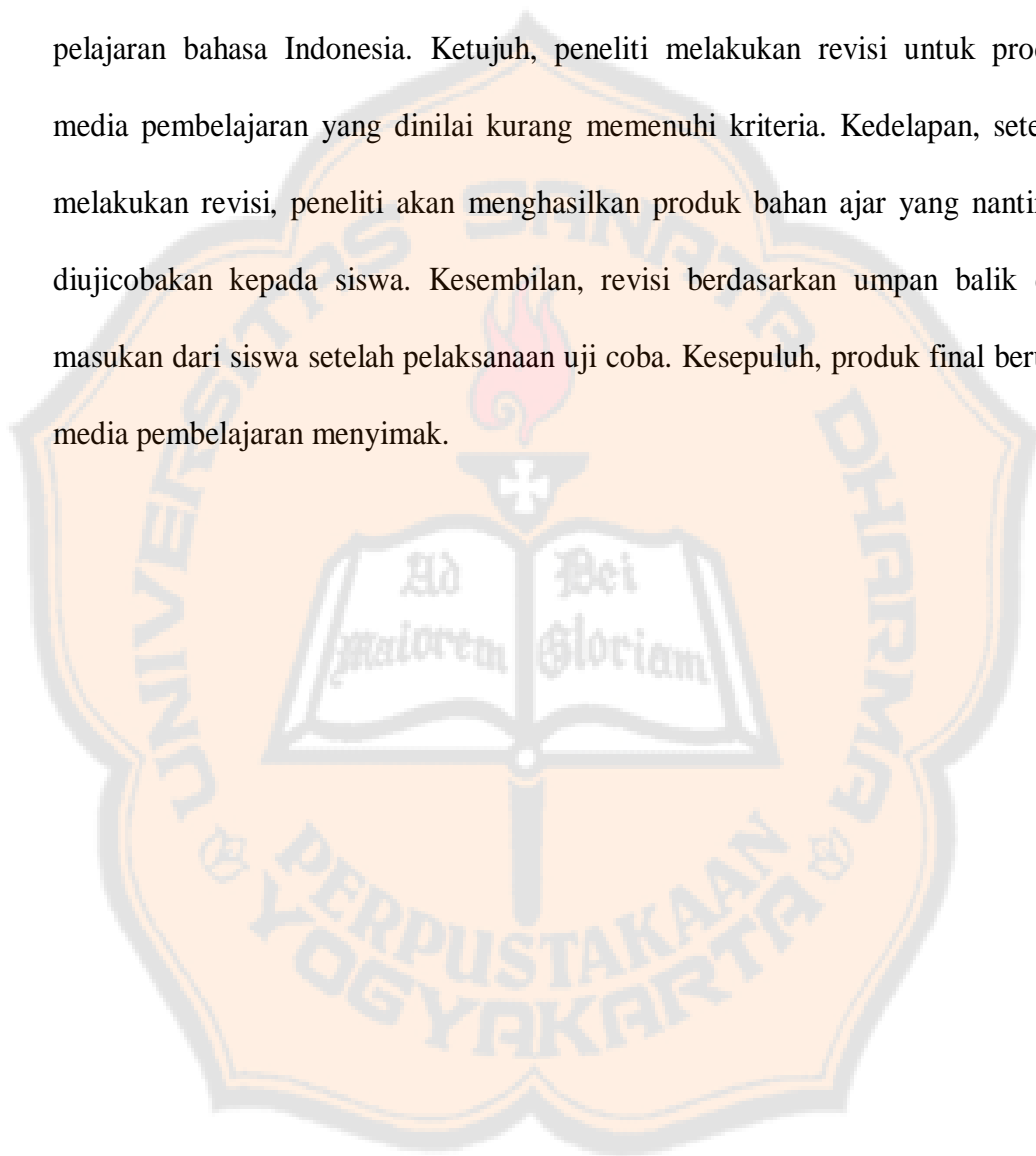
Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
9. Mendengarkan Memahami pendapat dan informasi dari berbagai sumber dalam diskusi atau seminar	9.1 Merangkum isi pembicaraan dalam suatu diskusi atau seminar 9.2 Mengomentari pendapat seseorang dalam suatu diskusi atau seminar
13. Mendengarkan Memahami pembacaan cerpen	13.1 Mengidentifikasi alur, penokohan, dan latar dalam cerpen yang dibacakan 13.2 Menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan

2.3 Kerangka Berpikir

Media pembelajaran berbasis *PowerPoint* untuk keterampilan menyimak kelas XI semester 2 SMA Santa Maria Yogyakarta ini dikembangkan dengan dasar kerangka berpikir sebagai berikut. Pertama, teori mengenai pengembangan, media pembelajaran, multimedia dalam pembelajaran, pembelajaran berbantuan komputer, pengembangan media pembelajaran berbasis microsoft *PowerPoint*, keterampilan menyimak digunakan untuk memilih media apa yang akan dikembangkan. Kedua, pengembangan media pembelajaran ini mengacu pada kurikulum yang berlaku, yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) serta memperhatikan kebutuhan kongkrit peserta didik, khususnya dalam pembelajaran menyimak. Ketiga, berdasarkan teori dan kurikulum tersebut, peneliti menyusun kriteria pengembangan media pembelajaran. Keempat, peneliti melakukan analisis kebutuhan pembelajar dengan observasi, wawancara, dan menyebar kuesioner.

Kelima, berdasarkan kriteria pengembangan bahan ajar dan hasil analisis kebutuhan pembelajar, peneliti menyusun media pembelajaran. Keenam, hasil pengembangan dinilai oleh ahli pengembangan dan guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia. Ketujuh, peneliti melakukan revisi untuk produk media pembelajaran yang dinilai kurang memenuhi kriteria. Kedelapan, setelah melakukan revisi, peneliti akan menghasilkan produk bahan ajar yang nantinya diujicobakan kepada siswa. Kesembilan, revisi berdasarkan umpan balik dan masukan dari siswa setelah pelaksanaan uji coba. Kesepuluh, produk final berupa media pembelajaran menyimak.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* multimedia untuk keterampilan menyimak kelas XI, semester 2, SMA Santa Maria Yogyakarta. Produk yang dihasilkan berupa *DVD PowerPoint* multimedia yang dioperasikan melalui komputer.

3.2 Model Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran menyimak berbasis *PowerPoint* multimedia ini disesuaikan dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak kelas XI, semester 2, SMA Santa Maria Yogyakarta. Terdapat dua standar kompetensi dan empat kompetensi dasar yang dikembangkan. Pertama, standar kompetensi (9) memahami pendapat dan informasi dari berbagai sumber dalam diskusi atau seminar yang meliputi kompetensi dasar, (9.1) merangkum isi pembicaraan dalam suatu diskusi atau seminar dan (9.2) mengomentari pendapat seseorang dalam suatu diskusi atau seminar. Kedua, standar kompetensi (13) memahami pembacaan cerpen meliputi kompetensi dasar, (13.1) mengidentifikasi alur, penokohan, dan latar dalam cerpen yang dibacakan dan (13.2) menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.

Standar kompetensi dan kompetensi dasar di atas menjadi dasar pengembangan bahan ajar menyimak bahasa Indonesia untuk kelas XI semester 2

di SMA Santa Maria Yogyakarta. SK dan KD di atas dipilih dengan mempertimbangkan hasil analisis kebutuhan dan sarana serta prasarana yang tersedia di sekolah.

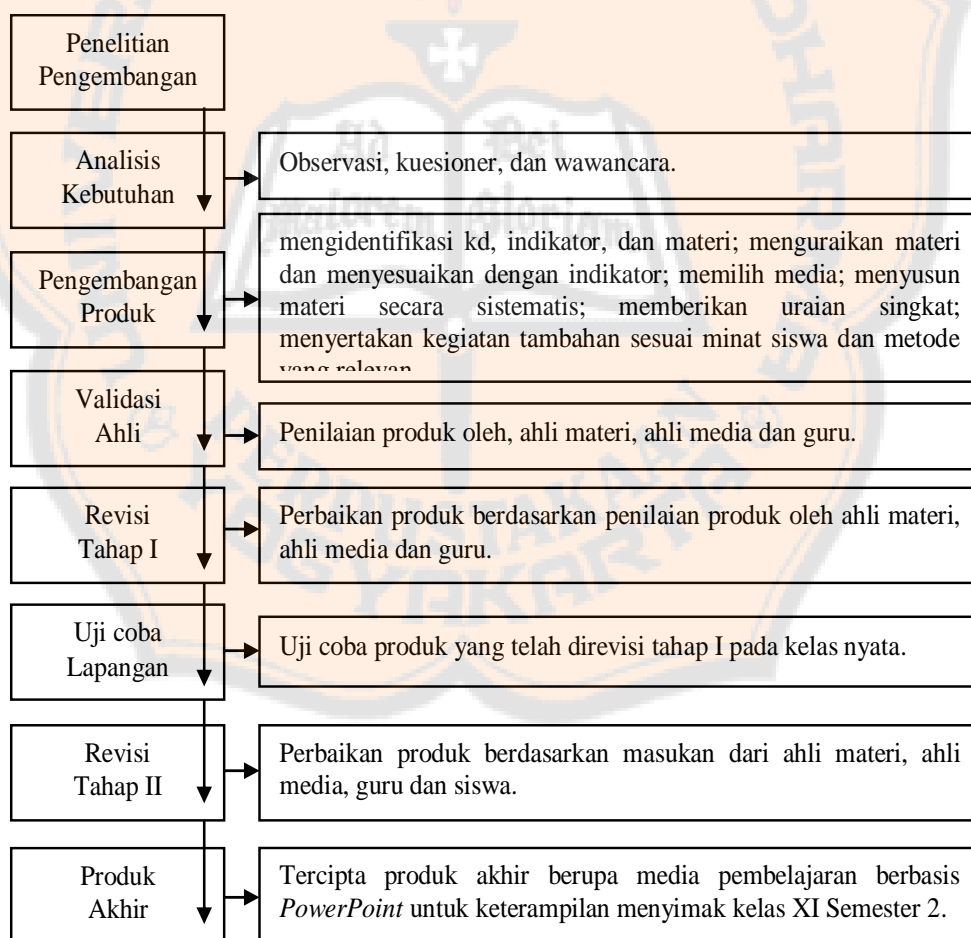
3.3 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* multimedia untuk keterampilan menyimak kelas XI, semester 2, SMA Santa Maria Yogyakarta ini mengadopsi prosedur Borg dan Gall (1989 *via* Arifin, 2011: 128-132) yang sudah disederhanakan. Borg dan Gall menjabarkan prosedur meliputi sepuluh langkah yaitu penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*), perencanaan (*planning*), pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*), uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), merevisi hasil uji coba (*main product revision*), uji coba lapangan (*main field testing*), penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*), uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), serta diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).

Langkah-langkah yang telah dikemukakan tersebut bukan merupakan langkah baku yang harus diikuti. Setiap pengembang dapat memilih dan menentukan langkah yang paling tepat bagi penelitiannya berdasarkan kondisi dan kendala yang dihadapi (Dwiyogo, 2004: 6). Peneliti mengadaptasi dan menyederhanakan sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan milik Borg dan Gall tersebut di atas menjadi tujuh langkah. Pertama, analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam prosedur

pengembangan produk ini. Analisis kebutuhan dilakukan dengan kuesioner, wawancara dan observasi untuk mengetahui informasi tentang kebutuhan siswa. Informasi ini diperoleh dari siswa kelas XI dan guru bahasa Indonesia SMA Santa Maria Yogyakarta. Kedua, pengembangan produk meliputi: (a) mengidentifikasi kompetensi dasar, indikator, dan materi pokok yang terdapat dalam kurikulum, (b) menguraikan materi dan menyesuaikan dengan indikator hasil belajar yang akan dicapai, (c) memilih media yang relevan bagi proses pembelajaran, (d) menyusun aspek-aspek materi yang dikembangkan secara sistematis, (e) memberikan uraian singkat setiap aspek materi agar memudahkan siswa untuk mempelajari media tersebut, dan (f) menyertakan beberapa kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa beraktivitas sesuai dengan minat siswa dan metode yang relevan (Widharyanto, 2003:55). Ketiga, validasi ahli dilaksanakan melalui kegiatan penilaian produk oleh dua dosen ahli pengembangan dari PBSI dan guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia SMA Santa Maria Yogyakarta. Penilaian dilakukan untuk mengetahui apakah produk layak untuk diujicobakan. Keempat, revisi tahap I merupakan tahap untuk mengkaji ulang komponen-komponen media pembelajaran yang telah disusun. Pengkajian ulang ini didasarkan pada masukan yang diberikan oleh dua dosen PBSI dan guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia. Masukan ini kemudian digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran menyimak, sehingga diperoleh media yang mendekati ideal dan efektif. Kelima, uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk pengembangan media pembelajaran menyimak juga untuk mendapat masukan, tanggapan, kritik, saran, dan penilaian

kelayakan produk yang telah disusun dari siswa. Keenam, revisi tahap II dilakukan untuk penyempurnaan produk pengembangan berdasarkan masukan dari guru dan siswa yang terlibat dalam pelaksanaan uji coba. Ketujuh, setelah dilakukan revisi tahap II dan penyempurnaan produk akan dihasilkan produk akhir berupa media pembelajaran menyimak berbasis *PowerPoint* multimedia yang siap digunakan dalam pembelajaran menyimak kelas XI, semester 2 SMA Santa Maria Yogyakarta. Ketujuh langkah penelitian pengembangan ini dapat digambarkan dalam bagan berikut.



Bagan II
Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Multimedia
untuk Keterampilan Menyimak Kelas XI, Semester 2

3.4 Uji Coba Produk Pengembangan

Uji coba produk dilakukan dengan maksud untuk mengetahui tingkat efektivitas dan efisiensi produk pengembangan media pembelajaran. Uji coba produk ini juga dimaksudkan untuk mendapatkan respon berupa masukan, saran, tanggapan, dan penilaian mengenai kelayakan produk pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* multimedia untuk keterampilan menyimak.

3.4.1 Desain Uji Coba

Dalam penelitian ini, uji coba produk dimaksudkan untuk mengetahui efektivitas produk pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* multimedia untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia untuk Kelas XI Semester 2 SMA Santa Maria Yogyakarta. Uji coba dilakukan dengan meminta penilaian dari Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma, serta guru mata pelajaran Bahasa Indonesia serta siswa Kelas XI SMA Santa Maria Yogyakarta. Penilaian produk yang dibuat, hanya meliputi penilaian program, tidak dinilai pengaruhnya terhadap prestasi siswa.

Penilaian dilakukan dengan cara melakukan demo terhadap produk yang telah dihasilkan. Hasil uji coba tersebut nantinya akan digunakan sebagai dasar revisi, apakah produk pengembangan yang dihasilkan sudah layak atau belum untuk digunakan dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia di SMA kelas XI semester 2. Berikut adalah kisi-kisi penilaian yang akan digunakan sebagai dasar instrumen penilaian terhadap produk yang dikembangkan.

Tabel 3.1
Kisi-kisi Instrumen Penilaian Produk *PowerPoint* Multimedia

No	Butir-butir Penilaian	Aspek Penilaian	Jumlah
1	Format <i>PowerPoint</i> multimedia	Kejelasan petunjuk penggunaan	1
		Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada media	1
		Pemilihan jenis dan ukuran <i>font</i>	1
		Kemudahan penggunaan media	1
		Kelengkapan media pembelajaran (SK,KD, Indikator, Materi, Rekaman, Contoh Soal, Uji Kompetensi)	1
2	Subtansi <i>PowerPoint</i> multimedia	Kesesuaian media dengan SK,KD dan Indikator	1
		Kejelasan isi media (rekaman, materi, soal)	1
3	Bahasa <i>PowerPoint</i> multimedia	Penggunaan tanda baca dan kalimat sesuai ejaan yang disempurnakan (EYD)	1
		Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan	1
		Keefektifan kalimat yang digunakan	1

Tabel 3.2
Kisi-kisi Kuesioner Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba Produk Pengembangan

No	Butir-Butir Kuesioner	Jumlah
1	Ketertarikan terhadap model pembelajaran dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia	1
2	Kemudahan Pengoperasian <i>PowerPoint</i> multimedia	1
3	Keterpahaman terhadap penyusunan menu atau tombol pada <i>PowerPoint</i> multimedia	1
4	Kesesuaian pemilihan warna dan animasi pada <i>PowerPoint</i> multimedia	1
5	Keterbacaan jenis dan ukuran huruf pada <i>PowerPoint</i> multimedia	1
6	Keterpahaman bahasa petunjuk pada <i>PowerPoint</i> multimedia	1
7	Kesesuaian <i>PowerPoint</i> multimedia terhadap SK dan KD	1
8	Keterpahaman materi dan rekaman pada <i>PowerPoint</i> multimedia	1
9	Kesesuaian durasi pembelajaran dengan <i>PowerPoint</i> multimedia	1
10	Saran untuk perbaikan <i>PowerPoint</i> multimedia	1

3.4.2 Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 2 dosen pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma, guru bahasa Indonesia kelas XI SMA Santa Maria Yogyakarta, dan 24 siswa kelas XI IPS 2, SMA Santa Maria Yogyakarta.

3.5 Jenis Data

Jenis data dalam penelitian pengembangan ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa informasi hasil dari wawancara, observasi, dan kuesioner. Data kuantitatif berupa skor dari tiap-tiap butir kuesioner siswa dan perolehan nilai dari penilaian produk hasil pengembangan baik dari ahli dan guru pengampu bidang mata pelajaran Bahasa Indonesia.

3.6 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dari penelitian pengembangan ini berupa, observasi, kuesioner analisis kebutuhan, pedoman wawancara, instrumen penilaian produk pengembangan dan kuesioner umpan balik siswa terhadap uji coba produk pengembangan.

3.6.1 Observasi

Pengamatan (observasi) merupakan cara untuk mendapatkan informasi dengan cara mengamati objek secara cermat dan terencana (Nurgiyantoro, 2010: 93). Observasi dalam penelitian pengembangan ini dilaksanakan ketika kegiatan belajar mengajar (menyimak) berlangsung di kelas.

3.6.2 Kuesioner

Kuesioner atau angket merupakan serangkaian (daftar) pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada peserta didik (dalam penelitian: responden) mengenai masalah-masalah tertentu, yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari peserta didik (responden) tersebut (Nurgiyantoro, 2010:

91). Kuesioner digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa dan sebagai alat untuk menilai produk pengembangan *PowerPoint* multimedia untuk keterampilan menyimak yang ditujukan kepada guru bahasa Indonesia kelas XI SMA Santa Maria Yogyakarta yang akan dikembangkan oleh peneliti. Berikut kisi-kisi kuesioner kebutuhan siswa.

Tabel 3.3
Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Siswa

No	Butir Pertanyaan	Jumlah
1	Posisi keterampilan menyimak bahasa Indonesia di sekolah	1
2	Kemenarikan pembelajaran menyimak bahasa Indonesia di sekolah	1
3	Media yang digunakan guru dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia	1
4	Kesesuaian media pembelajaran dengan materi pembelajaran menyimak bahasa Indonesia	1
5	Media yang disukai oleh siswa untuk pembelajaran menyimak bahasa Indonesia	1
6	Intensitas penggunaan <i>PowerPoint</i> multimedia untuk pembelajaran menyimak bahasa Indonesia	1
7	Kegunaan <i>PowerPoint</i> multimedia untuk pembelajaran menyimak bahasa Indonesia	1
8	Tipe-tipe belajar siswa	1
9	Penyajian materi pembelajaran menyimak bahasa Indonesia selama ini	1
10	Tema bahan simakan yang disukai siswa	1
11	Metode pembelajaran yang disukai siswa	1
12	Bentuk penilaian yang disukai siswa	1
13	Bentuk tugas yang disukai siswa	1
14	Bentuk soal yang disukai siswa	1
15	Kesulitan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran menyimak	1

3.6.3 Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mendapatkan informasi dari responden dengan melakukan tanya jawab sepihak (Nurgiyantoro, 2010: 96). Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi tentang pembelajaran bahasa Indonesia dari guru bahasa Indonesia SMA Santa Maria Yogyakarta khususnya keterampilan menyimak.

Tabel 3.4
Kisi-kisi Pedoman Wawancara guru Bahasa Indonesia

No	Butir-butir Pertanyaan	Jumlah
1	Metode pembelajaran yang digunakan	1
2	Media pembelajaran yang digunakan	2
3	Kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran menyimak	1
4	Sikap siswa saat mengikuti pembelajaran menyimak	1
5	Bentuk penilaian yang digunakan	1
6	Bentuk soal yang digunakan	1

3.6.4 Instrumen Penilaian Produk Pengembangan

Instrumen penilaian produk pengembangan digunakan sebagai penilaian pada produk *PowerPoint* multimedia yang telah tersusun. Penilaian produk pengembangan akan dilakukan oleh ahli, yaitu dua dosen program studi PBSI dan satu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil penilaian digunakan sebagai dasar pertimbangan revisi terhadap produk bahan ajar yang dikembangkan. Kisi-kisi instrumen penilaian kisi-kisi instrumen penilaian produk *PowerPoint* multimedia dapat dilihat pada **Tabel 3.1**.

3.6.5 Kuesioner Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba Produk Pengembangan

Kuesioner umpan balik siswa terhadap uji coba produk pengembangan digunakan untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap produk pengembangan berupa *PowerPoint* multimedia untuk pembelajaran menyimak. Pembagian kuesioner dilakukan setelah pelaksanaan uji coba di kelas nyata dalam kegiatan pembelajaran menyimak Bahasa Indonesia untuk satu kompetensi dasar. Kisi-kisi kuesioner umpan balik yang ditujukan kepada siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dapat dilihat pada **Tabel 3.2**.

3.7 Teknik Analisis Data

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif persentase. Pencarian persentase dimaksudkan untuk mengetahui status sesuatu yang dipersentasekan dan disajikan tetap berupa persentase, kemudian ditafsirkan dengan kalimat yang bersifat kualitatif (Arikunto, 1991: 195-196).

Penghitungan deskriptif persentase ini mempunyai langkah-langkah, yaitu

(a) menghitung jumlah responden, (b) mengoreksi jawaban kuesioner dari responden, (c) menghitung frekuensi jawaban responden, dan (d) memasukkan ke dalam rumus. Perhitungan deskriptif persentase ini diolah dengan cara frekuensi dibagi dengan jumlah responden dikali 100 persen, seperti dikemukakan Sudjana (2001: 129) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Persentase

N : Jumlah responden

f : Frekuensi Jawaban

100% : Bilangan tetap

Teknik analisis data berupa penilaian produk oleh ahli dan guru Bahasa Indonesia menggunakan kriteria penilaian produk. Kriteria penilaian produk digunakan untuk mengetahui kualifikasi produk pengembangan. Berikut adalah kriteria penilaian produk pengembangan bahan ajar menyimak yang diadaptasi dari kriteria penilaian milik Nurgiyantoro (2010: 253).

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Produk

Interval Persentase Tingkat Pencapaian	Nilai	Kualifikasi
85% - 100%	5	Sangat Baik
75% - 84%	4	Baik
60% - 74%	3	Cukup baik
40% - 59%	2	Kurang baik
0% - 39%	1	Sangat kurang

Untuk mendapatkan persentase dari nilai yang telah ditentukan, digunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan persentase skor penilaian, dicari interval yang sesuai untuk menentukan nilai final atau pada skala lima. Nilai final inilah yang dijadikan dasar perlu tidaknya adanya revisi. Pengambilan keputusan terhadap hasil penilaian produk pengembangan diperlukan suatu kriteria yang memadai.

Kriteria tersebut diambil dari penilaian acuan patokan menurut Nurgiyantoro (2010) yang telah dimodifikasi oleh peneliti. Kriteria tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut.

Tabel 3.6
Kriteria Revisi Produk Pengembangan

Interval Persentase Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Keterangan
85% - 100%	Sangat baik	Tidak perlu dilakukan revisi
75% - 84%	Baik	Tidak perlu dilakukan revisi
60% - 74%	Cukup	Komponen yang mendapat nilai ini harus dipertimbangkan untuk dilakukan revisi. Pertimbangan didasarkan pada penilaian produk pengembangan oleh dosen dan guru bahasa Indonesia, serta umpan balik dari siswa.
40% - 59%	Kurang	Kurang baik. Komponen yang mendapat nilai ini perlu dilakukan revisi
0% - 39%	Sangat kurang	Sangat kurang, perlu diadakan revisi dan dilakukan pengkajian ulang produk.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Paparan dan Analisis Data Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan untuk penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SMA Santa Maria Yogyakarta. Analisis kebutuhan dimaksudkan untuk mengetahui kebutuhan konkret siswa kelas XI semester 2 di SMA Santa Maria Yogyakarta tentang pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam keterampilan menyimak.

Data analisis kebutuhan diperoleh melalui kegiatan observasi, kuesioner yang diisi oleh siswa kelas XI, dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas XI SMA Santa Maria Yogyakarta. Data analisis kebutuhan yang terkumpul digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam proses penyusunan dan pengembangan produk berupa bahan ajar untuk keterampilan menyimak.

4.1.1 Paparan dan Analisis Data Hasil Observasi

Tahap pertama dalam analisis kebutuhan adalah observasi kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran umum tentang pembelajaran yang berlangsung. Dari hasil observasi, ditemukan beberapa kendala dalam pembelajaran menyimak Bahasa Indonesia. Kendala serta tindak lanjut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.1
Paparan dan Analisis Data Hasil Observasi

No	Aspek	Hasil Observasi	Tindak Lanjut
1	Pembelajaran Menyenimak	Kondisi kesehatan guru kurang baik sehingga ruang gerak terbatas sehingga pembelajaran dilakukan di ruang pertemuan lantai dasar	Pembuatan media pembelajaran yang membantu guru dalam pembelajaran. Sehingga siswa bisa belajar secara mandiri maupun kelompok.
2	Metode Pembelajaran	Metode pembelajaran berpusat pada guru.	Merancang media pembelajaran yang menempatkan guru sebagai fasilitator dan siswa aktif dalam kegiatan belajar mengajar
3	Fasilitas	a) Ruangan kurang menunjang kegiatan pembelajaran menyimak karena tidak dilakukan di laboratorium bahasa maupun ruang komputer. b) Sebagian besar siswa memiliki dan membawa <i>Notebook</i> ke sekolah.	Memanfaatkan fasilitas <i>Notebook</i> yang dimiliki oleh siswa untuk mendukung pembelajaran.
4	Pemanfaatan media pembelajaran	Guru kurang menguasai teknologi informasi	Memanfaatkan media yang sudah biasa digunakan guru dan siswa untuk kemudian dirancang menjadi media pembelajaran yang menarik dan mudah dalam hal pengoperasiannya

4.1.2 Paparan dan Analisis Data Hasil Kuesioner

Data kebutuhan siswa diambil dengan menggunakan kuesioner. Kuesioner ini terdiri dari 15 pertanyaan yang memungkinkan siswa untuk memilih lebih dari satu dari beberapa alternatif jawaban. Kuesioner tersebut diisi oleh siswa kelas XI IPS 2 SMA Santa Maria Yogyakarta, dengan jumlah 24 siswa. Berikut ini merupakan perhitungan sederhana hasil analisis data mengenai kegiatan pembelajaran yang berlangsung selama ini yang diperoleh dari kuesioner.

Rumus sederhana: $\frac{\text{frekuensi jawaban } f}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$

Perhitungan

Kategori	Perhitungan
Sudah ditekankan	$\frac{12}{24} \times 100\% = 50\%$
Kurang ditekankan	$\frac{12}{24} \times 100\% = 50\%$
Tidak ditekankan	$\frac{0}{24} \times 100\% = 0\%$

Tabel 4.2
Posisi Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia di Sekolah

No	Jawaban	f	%	Tindak Lanjut
1	Sudah ditekankan	12	50 %	Mengembangkan media pembelajaran menyimak
2	Kurang ditekankan	12	50 %	
3	Tidak ditekankan	0	0 %	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 50% siswa menyatakan pembelajaran menyimak sudah ditekankan, dan 50% siswa menyatakan kurang ditekankan. Pembelajaran menyimak di SMA Santa Maria Yogyakarta belum dilaksanakan dengan maksimal oleh karena itu pengembangan media pembelajaran untuk keterampilan menyimak sangat cocok untuk dilakukan di SMA Santa Maria Yogyakarta.

Tabel 4.3
Kemenerikan Pembelajaran Menyimak Bahasa Indonesia di Sekolah

No	Jawaban	f	%	Tindak Lanjut
1	Menyenangkan	0	0 %	Merencanakan kegiatan pembelajaran menyimak yang menarik
2	Biasa saja	21	87,5 %	
3	Membosankan	2	8,3 %	
4	Membuat Mengantuk	1	4,2 %	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 87,5% siswa menyatakan pembelajaran menyimak yang telah berlangsung selama ini biasa saja, 8,3% siswa menganggap pembelajaran menyimak membosankan, dan 4,2 % siswa menganggap pembelajaran menyimak membuat mengantuk. Dari hasil tersebut dapat diketahui perlunya merencanakan kegiatan pembelajaran menyimak yang menarik sehingga siswa akan lebih menyenangi kegiatan pembelajaran menyimak Bahasa Indonesia.

Tabel 4.4
Media Pembelajaran Menyimak yang Digunakan Guru

No	Jawaban	f	%	Tindak Lanjut
1	Audio	0	0 %	Memerlukan media yang menarik, teks bacaan membuat pembelajaran cenderung biasa saja dan kurang menarik.
2	Audio visual	3	12,5 %	
3	Teks bacaan	22	91,7%	
4	<i>PowerPoint</i> multimedia	6	25 %	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 91,7% siswa menyatakan bahwa media yang sering digunakan dalam pembelajaran menyimak di kelas adalah teks bacaan, 25% siswa menyatakan *PowerPoint* multimedia, dan 12,5% media audiovisual. Pembelajaran menyimak memerlukan media yang menarik, teks bacaan membuat pembelajaran cenderung biasa saja dan kurang menarik. *PowerPoint* Multimedia menjadi jawaban atas permasalahan ini karena *PowerPoint* dapat dikreasi menjadi multimedia yang menarik untuk siswa.

Tabel 4.5
Kesesuaian Media Pembelajaran dengan Materi Pembelajaran Menyimak Bahasa Indonesia

No	Jawaban	f	%	Tindak Lanjut
1	Sudah sesuai	8	33,3 %	Memerlukan media yang sesuai dengan keterampilan menyimak seperti audio, audiovisual maupun multimedia
2	Kurang sesuai	15	62,5 %	
3	Tidak sesuai	0	0 %	
4	Bosan, hanya bacaan saja	1	4,2 %	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa 62,5% siswa menyatakan bahwa media yang digunakan untuk materi pembelajaran menyimak kurang sesuai, 33,3% siswa menyatakan sudah sesuai, sedangkan 4,2% siswa merasa bosan karena hanya menggunakan bacaan saja yang digunakan. Berdasarkan hasil ini dapat dimengerti bahwa siswa merasa bosan karena media yang digunakan masih kurang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan dan cenderung monoton. Maka media yang sesuai dengan keterampilan menyimak seperti audio, audiovisual maupun multimedia perlu digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 4.6
Media yang Disukai oleh Siswa dalam Pembelajaran Menyimak

No	Jawaban	f	%	Tindak Lanjut
1	Audio	2	8,3 %	Memerlukan pengembangan media pembelajaran yang dapat menampung seluruh media yang disukai siswa
2	Audio visual	19	79, 2 %	
3	Teks bacaan	0	0 %	
4	PowerPoint Multimedia	5	20,8 %	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa media yang paling disukai dalam pembelajaran menyimak adalah media audiovisual sebanyak 79,2%, sedangkan 20,8% siswa menyatakan bahwa media yang sering digunakan adalah *PowerPoint* multimedia, sebanyak 8,3% siswa menyatakan media audio. Dari hasil tersebut diperlukan pengembangan yang dapat menampung semua media menjadi satu paket multimedia.

Tabel 4.7
Intensitas Penggunaan *PowerPoint* Multimedia untuk Pembelajaran Menyimak Bahasa Indonesia di Sekolah

No	Jawaban	f	%	Tindak lanjut
1	Pernah	11	45,8 %	Meningkatkan penggunaan <i>PowerPoint</i> untuk pembelajaran menyimak
2	Kadang-kadang	5	20,8 %	
3	Tidak pernah	8	33,3 %	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa sebanyak 45,8% siswa menyatakan pernah menggunakan *PowerPoint* multimedia dalam pembelajaran menyimak, 33,3% siswa menyatakan tidak pernah menggunakan *PowerPoint* multimedia, dan 20,8% siswa menyatakan kadang-kadang. Penggunaan media *PowerPoint* dapat membantu siswa dalam memahami materi secara lebih nyata dan tidak monoton. Peningkatan penggunaan *PowerPoint* selain dari mudahnya pengoperasian, program tersebut sudah akrab digunakan oleh siswa sehingga dapat membantu siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

Tabel 4.8
Kegunaan *PowerPoint* Multimedia dalam Pembelajaran Menyimak

No	Jawaban	f	%	Tindak lanjut
1	Perlu	15	62,5 %	Memerlukan media <i>PowerPoint</i> untuk mendukung kegiatan pembelajaran
2	Sangat perlu	7	29,2 %	
3	Tidak perlu	0	0 %	
4	Kadang-kadang	1	4,2 %	
5	Tidak terlalu perlu	1	4,2 %	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa sebanyak 62,5% penggunaan *PowerPoint* multimedia dalam pembelajaran menyimak itu perlu, sebanyak 29,2% siswa menyatakan sangat perlu, sedangkan 4,2% siswa menyatakan kadang-kadang, dan 4,2% siswa menyatakan tidak terlalu perlu. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa siswa memerlukan media *PowerPoint* untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Tabel 4.9 Tipe Belajar Siswa

No	Jawaban	f	%	Tindak lanjut
1	Mendengar	3	12,5 %	Membuat media yang memfasilitasi berbagai tipe belajar siswa
2	Melihat	14	58,3 %	
3	Melakukan praktek	7	29,2 %	
4	Mencatat	2	8,3 %	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa siswa sebanyak 58,3% lebih mudah menangkap informasi dengan cara melihat, dengan cara melakukan praktek sebanyak 29,2%, sedangkan 12,5% siswa menyatakan bahwa mereka lebih mudah menangkap informasi dengan cara mendengar dan 8,3% siswa menyatakan dengan cara mencatat. Dari hasil tersebut akan dibuat media yang memfasilitasi berbagai tipe belajar siswa.

Tabel 4.10
Penyajian Materi Menyimak Selama Ini

No	Jawaban	f	%	Tindak Lanjut
1	Menarik	5	20,8 %	Memerlukan materi yang menarik perhatian siswa
2	Kurang menarik	14	58,3 %	
3	Tidak menarik	0	0 %	
4	Biasa saja	5	20,8 %	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa 58,3% siswa menyatakan bahwa penyajian materi pembelajaran menyimak kurang menarik, 20,8% siswa menyatakan menarik, dan 20,8% siswa menyatakan biasa saja. Oleh karena itu, penyajian materi pembelajaran menyimak selama ini masih perlu diperhatikan dan memerlukan suatu materi yang menarik perhatian siswa.

Tabel 4.11
Tema Bahan Simakan yang Disukai Siswa

No	Jawaban	f	%	Tindak Lanjut
1	Politik	1	4,2 %	Memasukkan bahan simakan dengan tema yang disukai siswa dalam media.
2	Seni	13	54,2 %	
3	Sosial budaya	2	8,3 %	
4	Ekonomi	0	0 %	
5	Kesehatan	3	12,5 %	
6	Hiburan	20	83,3 %	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa 83,8% siswa tertarik dengan tema hiburan, 54,2% siswa tertarik dengan tema seni. Tema kesehatan sebanyak 12,5%

siswa, tema sosial budaya sebanyak 8,3% siswa, dan hanya 4,2% siswa yang tertarik dengan tema politik. Tema bahan simakan yang disukai siswa beragam, namun persentase terbesar terdapat pada tema hiburan, oleh karena itu pengembangan media akan disertai dengan bahan simakan dengan tema yang disukai siswa.

Tabel 4.12
Metode Pembelajaran Menyenangkan yang Disukai Siswa

No	Jawaban	f	%	Tindak Lanjut
1	Guru ceramah	0	0 %	Mengakomodasi metode belajar yang disukai oleh siswa terutama belajar secara visual
2	Siswa aktif (mandiri)	0	0 %	
3	Guru dan siswa aktif	9	37,5 %	
4	Belajar dengan mendengarkan	0	0 %	
5	Belajar secara visual	13	54,2 %	
6	Permainan (<i>games</i>)	9	37,5 %	
7	Indera peraba dan kinestik	5	20,8 %	
8	Inkuiri	3	12,5 %	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa 54,2% siswa menyukai metode belajar secara visual, 37,5% siswa menyukai guru dan siswa aktif, 37,5% siswa menyukai metode dengan permainan (*games*), 20,8% siswa menyukai pembelajaran bahasa dengan indera peraba dan kinestatik yang melibatkan fisik untuk aktivitas, dan 12,5% siswa memilih metode inkuiri. Dari persentase dapat diketahui bahwa siswa lebih menyukai metode pembelajaran yang beragam terutama pembelajaran secara visual. Pembelajaran sebisa mungkin dibuat sesuai dengan metode belajar yang disukai oleh siswa terutama belajar secara visual.

Tabel 4.13
Bentuk Penilaian yang Disukai Siswa

No	Jawaban	f	%	Tindak Lanjut
1	Tes lisan	1	4,2 %	Mendesain rencana pelaksanaan pembelajaran yang memadukan antara tes lisan dan tertulis
2	Tes tertulis	12	50 %	
3	Tes lisan dan tertulis	11	45,8 %	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa sebanyak 50% siswa memilih tes tertulis untuk jenis penilaian, 45,8% siswa lebih suka penilaian dengan tes lisan dan tertulis, dan 4,2% siswa memilih dengan cara tes lisan. Kombinasi antara tes lisan dan tertulis menjadi bentuk penilaian yang disukai siswa, oleh karena itu pembelajaran perlu didesain dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang memadukan antara tes lisan dan tertulis.

Tabel 4.14
Bentuk Tugas yang Disukai Siswa

No	Jawaban	f	%	Tindak Lanjut
1	Tugas individu	2	8,3 %	Mendesain tugas menjadi tugas yang bisa dikerjakan dalam pembelajaran mandiri (individu) maupun kelompok
2	Tugas kelompok	6	25 %	
3	Kelompok dan individu	16	66,7%	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa 66,7% siswa menyukai bentuk tugas kelompok dan individu, 25% siswa menyukai bentuk tugas kelompok, dan 8,3% siswa menyukai tugas individu. Pembelajaran dengan *PowerPoint* multimedia didesain sesuai yang tugas disukai siswa yaitu dapat dijadikan media pembelajaran mandiri (individu) maupun kelompok.

Tabel 4.15
Bentuk Soal yang Disukai Siswa

No	Jawaban	f	%	Tindak Lanjut
1	Menjawab uraian	5	20,8 %	Mengakomodasi berbagai variasi bentuk soal yang disukai oleh siswa
2	Menjodohkan	15	62,5 %	
3	Benar salah	3	12,5 %	
4	Pilihan ganda	12	50 %	
5	Isian singkat	2	8,3 %	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa 62,5% siswa menyukai bentuk soal menjodohkan, 50% siswa menyukai bentuk soal pilihan ganda, 20,8% siswa

menyukai bentuk soal uraian, sebanyak 12,5% siswa menyukai bentuk soal pilihan ganda, dan 8,3% menyukai bentuk soal isian singkat. Bentuk soal yang disukai siswa sangat beragam oleh karena itu sebisa mungkin PowerPoint multimedia mengakomodasi bentuk soal yang disukai oleh siswa. Program pendukung *PowerPoint* seperti *quizcreator* dapat digunakan sebagai pelengkap selain kreatifitas peneliti dalam mendesain bentuk soal.

Tabel 4.16
Kesulitan dalam Mempelajari Keterampilan Menyimak Bahasa Indonesia

No	Jawaban	f	%	Tindak Lanjut
1	Topik kurang menarik	11	45,8 %	Mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar mengajar siswa
2	Kegiatan kurang bervariasi	8	33,3 %	
3	Waktu kurang memadai	0	0 %	
4	Kurangnya penggunaan media pembelajaran	16	66,7 %	
5	Media kurang sesuai	4	16,7 %	

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Dari data di atas, dapat diketahui bahwa 66,7% siswa merasa kesulitan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran, khususnya pembelajaran menyimak, 45,8% siswa merasa kesulitan dalam menangkap informasi karena topik yang diberikan kurang menarik, sebanyak 33,3% siswa merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Indonesia karena kegiatan yang pernah diberikan kurang bervariasi, sedangkan sebanyak 16,7% siswa mengalami kesulitan karena tidak sesuainya media dengan materi pembelajaran. Berdasar data, dapat dipahami penggunaan media pembelajaran yang kurang menjadi masalah utama selain permasalahan lainnya.

4.1.3 Paparan dan Analisis Data Hasil Wawancara

Instrumen ketiga yang digunakan dalam analisis kebutuhan adalah wawancara terhadap guru bahasa Indonesia kelas XI SMA Santa Maria Yogyakarta. Hasil wawancara tersebut beserta analisisnya dapat dilihat dalam tabel berikut ini.

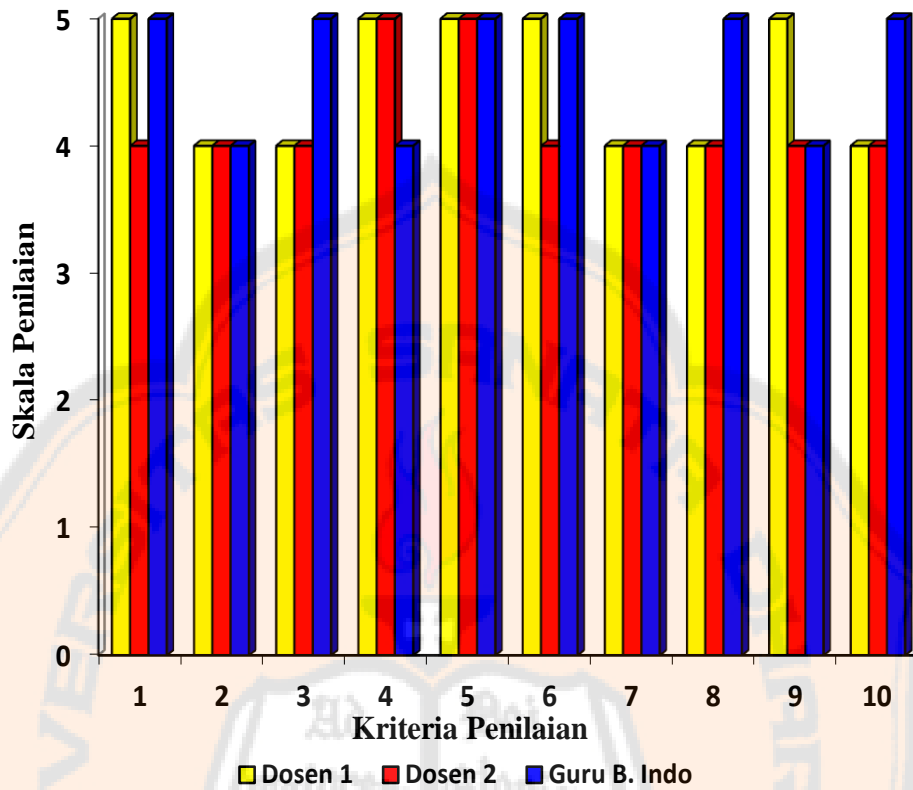
Tabel 4.17
Paparan dan Analisis Hasil Wawancara Guru Bahasa Indonesia Kelas XI SMA Santa Maria Yogyakarta

No	Aspek	Hasil Wawancara	Tindak Lanjut
1	Metode yang digunakan	Penugasan, ceramah, diskusi dan inkuiri. Metode inkuiri sulit diterapkan pada siswanya, karena siswa kurang dapat menyimpulkan dan memerlukan stimulus.	Memilih metode yang tepat dalam pembelajaran guna pencapaian kompetensi dasar
2	Media pembelajaran yang digunakan	Pembacaan teks dalam LKS (Lembar Kerja Siswa), <i>handout</i> , koran dan buku paket Bahasa Indonesia.	Memanfaatkan media yang sesuai dengan keterampilan menyimak, yaitu media audio, audio visual, atau multimedia
3	Intensitas penggunaan <i>PowerPoint</i> multimedia	Sangat jarang digunakan karena guru kurang menguasai pembuatan dan pengoperasian <i>PowerPoint</i>	Mendesain media pembelajaran dengan pengoperasian yang sederhana dan disertai dengan petunjuk penggunaan
4	Kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran menyimak	Guru kurang paham terhadap teknologi informasi sehingga media teks yang lebih dipilih	Membuat media pembelajaran yang bisa digunakan siswa secara mandiri untuk mengatasi kemampuan menangkap informasi yang berbeda pada setiap siswa
5	Sikap siswa saat mengikuti pembelajaran menyimak	Siswa tenang, tetapi terkadang tidak antusias sehingga harus dibacakan secara berulang-ulang karena kemampuan menangkap informasi siswa yang berbeda-beda	Mengintegrasikan bentuk penilaian tertulis dan lisan dalam pembelajaran
6	Bentuk penilaian yang digunakan	Tes tertulis setiap akhir kompetensi dasar	Menyediakan berbagai bentuk soal yang menarik, sehingga siswa tidak jenuh.
7	Bentuk soal yang digunakan	Soal uraian bebas	

4.2 Hasil Penilaian Produk Pengembangan

Hasil penilaian produk pengembangan ini berupa paparan dan analisis data hasil penilaian dari ahli pembelajaran bahasa Indonesia, yaitu dua dosen ahli pengembangan media pembelajaran dari Universitas Sanata Dharma, yaitu Setya Tri Nugraha, S.Pd., M.Pd dan Dr. Yuliana Setyaningsih, M.Pd., serta satu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Santa Maria Yogyakarta, yaitu Dra. Ch. Sri Sukarsiwi. Alasan peneliti memilih dua dosen dari Universitas Sanata Dharma dan satu guru SMA Santa Maria Yogyakarta karena dua dosen tersebut memiliki keahlian dalam mengembangkan dan merancang media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran menyimak bahasa dan sastra Indonesia. Sedangkan guru dipilih sebagai penilai karena guru tersebut yang berhubungan langsung dengan siswa, sehingga lebih mengenal keadaan dan kebutuhan siswa.

Penilaian pengembangan media pembelajaran meliputi tiga aspek yang pertama format media yang meliputi kejelasan petunjuk; keserasian warna, tulisan dan gambar pada media; pemilihan jenis dan ukuran huruf; kemudahan penggunaan media; kelengkapan media pembelajaran. Kedua penilaian meliputi aspek substansi media pembelajaran yang meliputi kesesuaian media dengan SK,KD, dan Indikator; dan kejelasan isi media. Aspek ketiga penilaian bahasa media pembelajaran meliputi penggunaan tanda baca dan kalimat sesuai EyD; kemudahan memahami bahasa yang digunakan dan keefektifan kalimat. Hasil penilaian secara terperinci dapat dilihat dalam grafik berikut ini.



Grafik III
Penilaian Produk Pengembangan

Keterangan:

Vertikal : Skala peniaian dengan skor 1-5

Horizontal : Aspek-aspek yang dinilai

Format PowerPoint multimedia

1. Kejelasan petunjuk penggunaan.
2. Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada media.
3. Pemilihan jenis dan ukuran font.
4. Kemudahan penggunaan media.
5. Kelengkapan media pembelajaran (SK,KD, Indikator, Materi, Rekaman, Contoh Soal, dan Uji Kompetensi).

Subtansi PowerPoint multimedia

6. Kesesuaian media dengan SK,KD dan Indikator.
7. Kejelasan isi media (rekaman, materi, dan soal).

Bahasa powepoint multimedia

8. Penggunaan tanda baca dan kalimat sesuai Ejaan yang Disempurnakan (EyD).
9. Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan.
10. Keefektifan kalimat yang digunakan.

Secara umum, dilihat dari persentase penilaian, media pembelajaran dapat dikatakan sangat baik, dan memenuhi kelayakan sebagai media pembelajaran bagi siswa kelas XI semester 2 di SMA Santa Maria Yogyakarta. Hal tersebut didasarkan pada perhitungan berikut ini.

$$\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{Dosen 1} \rightarrow \frac{45}{50} \times 100\% = 90\%$$

$$\text{Dosen 2} \rightarrow \frac{42}{50} \times 100\% = 84\%$$

$$\text{Guru} \rightarrow \frac{46}{50} \times 100\% = 92\%$$

Rata-rata persentase penilaian media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia kelas XI semester 2: 88,7%, dikategorikan **Sangat Baik**.

Selain berupa skor, penilaian dari dua dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma dan satu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Santa Maria Yogyakarta juga berupa tanggapan mengenai keunggulan, kelemahan, dan saran untuk produk pengembangan secara tertulis maupun lisan saat berdiskusi dengan penilai.

Dosen 1 menyatakan bahwa keunggulan dari produk pengembangan ini adalah konten multimedia yang diintegrasikan dengan sistematis. Saran untuk perbaikan produk ini adalah meningkatkan kreativitas penyusunan penilaian.

Dosen 2 menyatakan bahwa keunggulan dari produk pengembangan ini adalah kreativitas dalam pengembangan powerpoint multimedia. Kelemahan produk ini terletak pada *background* ganda yang mengganggu saat proses menyimak, sehingga perlu dihilangkan atau dikurangi volumenya. Saran yang

diberikan untuk perbaikan produk ini berkenaan dengan pembenahan redaksi perintah dan pertanyaan dalam soal, kualitas alternatif jawaban pada uji kompetensi, penggunaan ejaan bahasa Indonesia, urutan pengerjaan menu dalam buku petunjuk dan pengurangan volume atau penghilangan *backsound* dalam media.

Guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia SMA Santa Maria Yogyakarta menyatakan keunggulan produk pengembangan adalah menambah persediaan media pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai tujuan pembelajaran. Kelemahan produk ini adalah merepotkan pengguna yang tidak menguasai atau tidak dapat mengoperasikan *PowerPoint*. Saran guna perbaikan produk pengembangan ini adalah layar video dan volume bahan simakan diperjelas lagi.

4.3 Hasil Uji Coba Produk Pengembangan

Berikut ini paparan hasil uji coba lapangan dan umpan balik siswa terhadap pembelajaran menyimak berbasis *PowerPoint* multimedia. Kegiatan uji coba lapangan ini dilakukan pada tanggal Jumat, 1 Juni 2012, pukul 10.45-12.15 (2JP) dengan subjek coba kelas XI IPS 2, SMA Santa Maria Yogyakarta. Produk yang diujicobakan hanya satu kompetensi dasar dikarenakan keterbatasan waktu.

Sebelum kegiatan dimulai peneliti yang berperan sebagai guru terlebih dahulu memberikan penjelasan mengenai kegiatan yang akan dilakukan. Setelah penjelasan singkat selesai, kemudian peneliti mengajak siswa untuk membuka *PowerPoint* multimedia kompetensi dasar 13.1 Mengidentifikasi alur, penokohan,

dan latar dalam cerpen yang dibacakan yang sudah dicopy dalam *notebook* masing-masing siswa.

Siswa belajar secara mandiri dengan sesuai petunjuk yang sudah disediakan oleh peneliti, dimulai dengan mempelajari materi yang dapat dibaca dan didengarkan rekamannya, latihan soal dan uji kompetensi yang sudah diintegrasikan pada *PowerPoint* Multimedia. Peneliti berperan sebagai guru yang memberikan bantuan ketika siswa mendapatkan kesulitan dalam menjalankan program.

Dalam uji coba produk, peneliti sebagai guru mengalami kendala-kendala maupun kemudahan yang dialami selama uji coba berlangsung. Kendala yang dialami selama uji coba yaitu, keterbatasan jumlah *notebook* sehingga setiap *notebook* digunakan oleh dua siswa, kurangnya *headset*, sehingga menyebabkan ruangan menjadi sedikit gaduh.

Kemudahan yang dialami peneliti selama uji coba berlangsung antusias siswa baik, mereka merasa mendapatkan model pembelajaran baru yang membuat mereka menikmati pelajaran, siswa sudah mahir mengoperasikan *PowerPoint* sehingga penelitian lancar, dan ketertarikan siswa untuk belajar cukup besar dan terlihat bersemangat untuk mengerjakan tugas yang diberikan.

4.4 Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba Produk Pengembangan

Produk *PowerPoint* multimedia untuk kompetensi dasar 13.1 dengan materi mengenai alur, penokohan, dan latar pada cerpen, telah diujicobakan dalam kelas nyata, yaitu kelas XI IPS 2 SMA Santa Maria, Yogyakarta selama dua jam pelajaran (2JP). Setelah uji coba selesai dilaksanakan, dilakukan pembagian

kuesioner umpan balik kepada siswa untuk mendapatkan umpan balik dari siswa terhadap ujicoba produk pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* multimedia yang telah berlangsung.

Tabel 4.18
Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba Produk
Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *PowerPoint* Multimedia

No	Butir-Butir Kuesioner	Pilihan	f	%
1	Ketertarikan terhadap model pembelajaran dengan menggunakan <i>PowerPoint</i> multimedia	Tertarik	23	95,8%
		Tidak Tertarik	1	4,2%
2	Kemudahan Pengoperasian <i>PowerPoint</i> multimedia	Mudah	24	100%
		Tidak Mudah	0	0%
3	Keterpahaman terhadap penyusunan menu atau tombol pada <i>PowerPoint</i> multimedia	Mudah dipahami	23	95,8%
		Sulit dipahami	1	4,2%
4	Kesesuaian pemilihan warna dan animasi pada <i>PowerPoint</i> multimedia	Sesuai	24	100%
		Tidak Sesuai	0	0%
5	Keterbacaan jenis dan ukuran huruf pada <i>PowerPoint</i> multimedia	Mudah dibaca	24	100%
		Sulit dibaca	0	0%
6	Keterpahaman bahasa petunjuk pada <i>PowerPoint</i> multimedia	Mudah dipahami	24	100%
		Sulit dipahami	0	0%
7	Kesesuaian <i>PowerPoint</i> multimedia terhadap SK dan KD	Sesuai	24	100%
		Tidak Sesuai	0	0%
8	Keterpahaman materi dan rekaman pada <i>PowerPoint</i> multimedia	Mudah dipahami	23	95,8%
		Sulit dipahami	1	4,2%
9	Kesesuaian durasi pembelajaran dengan <i>PowerPoint</i> multimedia	Sesuai	23	95,8%
		Tidak Sesuai	1	4,2%
Rata-rata 98,1% dikategorikan Sangat Baik				

Keterangan f: frekuensi %: persentase

Rangkuman komentar dan saran siswa guna perbaikan media dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.19
Rangkuman Komentar dan Saran Siswa terhadap Uji Coba
Produk Pengembangan Media Berbasis *PowerPoint* Multimedia

No	Komentar dan Saran
1	Mempermudah pembelajaran, lebih asyik, dan menyenangkan, materi bisa langsung dipahami
2	Pengoperasian mudah, hanya menekan tombol sesuai keinginan dan juga dilengkapi dengan petunjuk
3	Materi dan soal diperbanyak, agar pemahaman jadi lebih mendalam
4	Media dan materinya bagus sehingga mendorong untuk belajar
5	<i>Colourfull</i> sehingga menarik, tidak membuat bosan
6	Komposisi warnanya warnanya kontras, sehingga tidak membuat mata lelah
7	Materi mudah untuk dicerna karena bahasanya sederhana
8	Dibuat lebih menarik dengan tambahan lagu dan animasi
9	Ukuran huruf pada soal diperbesar
10	<i>Backsound</i> pada rekaman cerpen mengganggu
11	Penyusunan menu dan tombol runtut, mudah dicari dan digunakan

Berdasarkan tabel umpan balik siswa terhadap uji coba produk pengembangan media pembelajaran berbasis *powerpoint* multimedia dan juga rangkuman komentar dan saran di atas, dapat ditarik beberapa kesimpulan terkait siswa dan media yang dikembangkan yaitu: (1) siswa siswa tertarik terhadap model pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint* multimedia karena pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah, hal itu dibuktikan dengan 95,8% siswa tertarik sedangkan yang tidak tertarik hanya 4,2%, (2) siswa tidak merasa kesulitan dalam pengoperasian *PowerPoint* multimedia karena sudah terbiasa menggunakan dalam keseharian, disamping itu penyusunan media yang disertai petunjuk juga memudahkan siswa untuk mengoperasikan, dibuktikan dengan 100% siswa menyatakan pengoperasian *PowerPoint* mudah (3) penyusunan menu atau tombol pada *PowerPoint* multimedia mudah untuk

dipahami karena penyusunan menu dan tombol runtut, mudah dicari dan digunakan, diterangkan dengan 95,8% siswa menyatakan mudah dipahami dan 4,2% menyatakan sulit dipahami, (4) 100% siswa menyatakan pemilihan warna dan animasi pada *PowerPoint* multimedia sudah sesuai, karena warna dan animasi tidak mencolok sehingga membuat mata nyaman tidak cepat lelah, (5) 100% siswa menyatakan jenis dan ukuran huruf pada *PowerPoint* multimedia ini mudah dibaca, (6) bahasa petunjuk pada *PowerPoint* multimedia ini mudah untuk dimengerti oleh 100% siswa karena dibuat dengan bahasa yang sederhana, (7) *PowerPoint* multimedia sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran pada SK dan KD dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan, dibuktikan dengan 100% pernyataan siswa, (8) 95,8% siswa menyatakan materi dan rekaman jelas sehingga mudah dipahami dan 4,2% siswa menyatakan sulit dipahami, dan (9) 95,8% siswa menyatakan durasi pembelajaran dengan *PowerPoint* multimedia sudah sesuai (tidak lama) sehingga siswa tidak merasa bosan, sedangkan 4,2% siswa menyatakan tidak sesuai. Rata-rata persentase keseluruhan aspek umpan balik siswa adalah 98,1% dikategorikan sangat baik.

4.5 Revisi Produk Pengembangan

Berdasarkan komentar dan saran perbaikan dari dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia SMA Santa Maria Yogyakarta dan hasil ujicoba terhadap siswa, diperoleh hasil bahwa terdapat beberapa hal dalam media pembelajaran ini yang masih memerlukan revisi sehingga produk menjadi lebih layak dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran.

Tabel 4.20
Revisi Produk Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak
Kelas XI Semester 2 SMA Santa Maria Yogyakarta

No	Aspek	Sebelum Revisi	Hasil Revisi
1	Format <i>PowerPoint</i> multimedia	<ul style="list-style-type: none"> • Belum terdapat urutan pengerjaan tombol menu 	<ul style="list-style-type: none"> • Urutan pengerjaan menu ditambahkan pada buku petunjuk penggunaan.
2	Subtansi	<ul style="list-style-type: none"> • Layar video dan volume bahan simakan kurang jelas 	<ul style="list-style-type: none"> • Layar video dibuat lebih besar dan volume suara dibuat lebih keras.
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Backsound</i> ganda pada pembacaan cerpen mengganggu saat proses menyimak 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Backsound</i> pada pembacaan cerpen dihilangkan.
		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Backsound</i> pada <i>PowerPoint</i> mengganggu bahan simakan 	<ul style="list-style-type: none"> • Karena tidak mungkin untuk dihilangkan karena <i>backsound</i> terintegrasi pada seluruh bagian <i>PowerPoint</i> maka volume <i>backsound</i> pada <i>PowerPoint</i> dikurangi
		<ul style="list-style-type: none"> • Beberapa alternatif jawaban pada uji kompetensi kurang berkualitas 	<ul style="list-style-type: none"> • Alternatif jawaban dalam soal diubah.
3	Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Beberapa Ejaan pada petunjuk, soal maupun materi yang kurang tepat seperti pemakaian tanda baca, sistematika penulisan, serta redaksi perintah dan pertanyaan. 	<ul style="list-style-type: none"> • Petunjuk, soal dan materi diubah sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia yang disempurnakan (EyD).

BAB V

PENUTUP

5.1 Kajian Produk Pengembangan

Berdasarkan latar belakang penggunaan media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia di SMA Santa Maria Yogyakarta yang kurang optimal dan berdasarkan pada teori relevan yang peneliti jabarkan dalam bab landasan teori, peneliti menyusun media pembelajaran berupa *PowerPoint* multimedia yang digunakan dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia bagi siswa kelas XI semester 2, SMA Santa Maria, Yogyakarta. Pengembangan produk media *PowerPoint* dibuat peneliti berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar bahasa Indonesia kelas XI semester 2 dalam KTSP.

Peneliti menggunakan model pengembangan (*Research and Development*) yang merujuk pada teori Borg dan Gall yang sudah disesuaikan dengan kondisi dan kendala yang dihadapi peneliti, tanpa mengurangi esensi dari penelitian tersebut. Prosedur utama dalam penelitian pengembangan ini terdiri atas tujuh langkah, yaitu: melakukan analisis kebutuhan, mengembangkan produk, validasi ahli, revisi tahap I, uji coba lapangan, revisi tahap II dan Produk akhir. Tahap analisis kebutuhan diperoleh dari observasi, kuesioner kebutuhan siswa, dan wawancara dengan guru. Dari hasil analisis kebutuhan dapat diketahui bahwa kebutuhan konkret siswa kelas XI semester 2 di SMA Santa Maria adalah media pembelajaran. Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, peneliti menyusun dan mengembangkan produk media pembelajaran berupa *PowerPoint* Multimedia.

Setelah media pembelajaran tersusun, tahap selanjutnya adalah penilaian ahli pengembangan media dan ahli pengembangan materi yaitu Setya Tri Nugraha, S.Pd., M.Pd. dan Dr. Yuliana Setyaningsih, M.Pd., serta guru pengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu Dra. Ch. Sri Sukarsiwi. Hasil persentase untuk penilaian menunjukkan bahwa rata-rata persentase penilaian media pembelajaran menyimak bahasa Indonesia kelas XI semester 2: 88,7%, dikategorikan sangat baik. Secara terperinci persentase tersebut adalah dosen 1 dengan persentase 90%, dosen 2 dengan 84% dan guru dengan persentase 92%. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media ini sangat baik untuk digunakan. Namun, masih dijumpai beberapa aspek yang memerlukan perbaikan. Tahap Revisi I dilakukan untuk memperbaiki media pembelajaran sesuai masukan dari ahli yaitu berkaitan dengan urutan pengerjaan tombol menu, kejelasan bahan simakan (audio dan video), alternatif jawaban pada uji kompetensi, dan ejaan.

Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan terhadap 24 siswa menunjukkan bahwa bahan ajar berupa *PowerPoint* multimedia sangat diminati siswa. Hal ini tercermin dari hasil umpan balik yang diberikan oleh siswa dengan rata-rata persentase umpan balik sebesar 98,1%. Umpan balik mengarah pada hal-hal yang positif terhadap kualitas produk pengembangan. Disamping hal-hal positif yang disampaikan siswa, terdapat pula saran siswa guna penyempurnaan produk. Tahapan terakhir sebelum terciptanya sebuah produk bahan ajar, adalah tahap revisi II. Tahap revisi II mempertimbangkan hasil pelaksanaan uji coba lapangan, informasi didapatkan dari kuesioner umpan balik

siswa terhadap ujicoba produk pengembangan, serta komentar dan masukan yang diberikan siswa.

Setelah tahapan revisi dilaksanakan, maka dihasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis *PowerPoint* multimedia untuk keterampilan menyimak kelas XI semester 2 SMA Santa Maria Yogyakarta. Media pembelajaran menyimak ini tersusun atas dasar dua Standar Kompetensi (SK) dan empat Kompetensi Dasar (KD) menyimak untuk SMA kelas XI semester 2 yang dituangkan dalam empat unit media pembelajaran berbasis *PowerPoint* multimedia yang terintegrasi dalam satu pilihan menu. Setiap unit media tersusun secara sistematis meliputi, apersepsi, SK dan KD, indikator, materi, contoh soal dan uji kompetensi yang di dalamnya tersusun atas berbagai media yang simultan meliputi, teks, rekaman audio, video dan animasi. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran menyimak ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dalam kompetensi yang harus dicapai siswa.

Media berupa *PowerPoint* multimedia ini sesuai dan mendukung dalam pencapaian kompetensi dalam pembelajaran keterampilan menyimak bahasa Indonesia kelas XI semester 2 SMA Santa Maria Yogyakarta. Media yang dihasilkan sudah sesuai dengan prinsip pengembangan multimedia yaitu, (1) terdiri dari berbagai macam media (teks, rekaman audio, video dan animasi), (2) teks, rekaman audio, video dan animasi disajikan secara runtut dan simultan, (3) suara dan musik yang menarik dan relevan ditambahkan ke presentasi multimedia. (4) disertai dengan animasi dan narasi yang membuat siswa belajar lebih baik (5)

multimedia ini dapat digunakan siswa secara mandiri sehingga mengatasi kemampuan menangkap informasi yang berbeda pada setiap siswa. *PowerPoint* ini juga sudah sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru kelas XI SMA Santa Maria sehingga lebih menarik perhatian siswa untuk belajar. Mengingat kondisi guru yang kurang menguasai teknologi, maka *PowerPoint* dirancang agar mudah digunakan dan dioperasikan baik dalam pembelajaran di kelas bersama guru, maupun pembelajaran mandiri. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran menyimak ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dalam kompetensi yang harus dicapai siswa.

5.1 Saran

Setelah melalui serangkaian kegiatan penelitian, peneliti mengajukan beberapa saran yang perlu diperhatikan.

- 5.1.1 Untuk pemanfaatan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* multimedia ini, pengguna disarankan menggunakan komputer atau *notebook* yang sudah ter-*install software microsoft PowerPoint, windows media player dan flash player*. Selain itu kemampuan dasar penggunaan *microsoft PowerPoint* juga harus dimiliki agar lancar dalam menggunakan media ini.
- 5.1.2 Guru dan calon guru mata pelajaran Bahasa Indonesia hendaknya lebih kreatif dalam mengelola kelas dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran untuk keterampilan menyimak yang merangsang ketertarikan siswa sehingga pembelajaran

menjadi efektif, efisien, menarik, dan juga dicapai hasil pembelajaran yang optimal.

5.1.3 Peneliti lain hendaknya melanjutkan penelitian sejenis dengan ruang lingkup yang lebih luas guna terciptanya pembelajaran yang kreatif dan efektif, sebab penelitian ini hanya terbatas untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis PowerPoint multimedia untuk keterampilan menyimak bahasa Indonesia. Penelitian ini memerlukan penelitian lebih lanjut guna mengetahui efektifitas dan pengaruh penggunaan media ini terhadap prestasi belajar siswa, sehingga pengembangan media pembelajaran menyimak ini mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi dalam kompetensi yang harus dicapai siswa.

5.1.4 Berkenaan akan diterapkannya kurikulum 2013 yang mewajibkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terintegrasi pada semua mata pelajaran, maka media ini sangat relevan digunakan, karena sesuai dengan komponen standar proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 yaitu dengan menggunakan metode yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang, dan memotivasi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. 2010. *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Ariasdi. 2009. *Panduan Pengembangan Multimedia Pembelajaran* (disadur dari Buku Panduan Depdiknas). <http://ariasdimultimedia.wordpress.com>. Diakses 5 September 2011.
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: ROSDA.
- Arikunto, Suharsimi. 1991. *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Dinugrahani, Wiwid. 2005. *Pengembangan Silabus dan Materi Menyimak dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Rekaman untuk SMA Negeri 1 Wedi Klaten kelas X semester 1 Tahun Ajaran 2004/2005*. Skripsi Sarjana Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Dwiyogo, Wasis. 2004. *Konsep Penelitian dan Pengembangan*. Disajikan pada Lokakarya Metodologi Penelitian Pengembangan Universitas Negeri Yogyakarta 19- 20 Juli 2004. Universitas Negeri Malang.
- Ena, Ouda Teda. 2001. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. Makalah KIP BIPA VI.
- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran dalam Proses Belajar-Mengajar Masa Kini*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Tenaga Kependidikan.
- Mayer, R. E. 2009. *A Cognitive Theory of Multimedia Learning: Implications for Design Principles*. <http://www.unm.edu>. Diakses 20 Agustus 2011.
- Mulyasa, H. E. 2007. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan: Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: BPFE.

- Pardiyono, Nugroho Yogo. 2009. *Pengembangan Media Audio dan Audio Visual untuk Keterampilan Menyimak Kelas X SMA Bopkri Banguntapan Bantul Yogyakarta*. Skripsi Sarjana Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Prihayati, Nanie. 2006. *Pengembangan Silabus dan Materi Pembelajaran Keterampilan Menyimak dengan Media Audio-Visual untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar: Studi Kasus di SD Kanisius Demangan Baru, Yogyakarta, Tahun Ajaran 2005/2006*. Skripsi Sarjana Universitas Sanata Dharma.
- Setyosari, H. Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supriatna, Dadang. 2009. *Pengenalan Media pembelajaran*. Bahan Ajar Diklat E-Training PPPPTK TK dan PLB. Bandung: PPPPTK TK dan PLB.
- Tarigan, Henry Guntur. 1984. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 1987. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Widharyanto, dkk. 2003. *Student Active Learning sebagai Salah Satu Pendekatan dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Pusat Penelitian Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia. PBSID. FKIP. USD.
- Wihardjo, Edi. 2007. *Pembelajaran Berbantuan Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Wikipedia. *Microsoft PowerPoint*. <http://id.wikipedia.org>. Diakses 20 Agustus 2011.
- Yanuartiningsih, Prabawati. 2007. *Pengembangan Silabus dan Materi Pembelajaran Menyimak Kritis dengan Media Rekaman Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan untuk Siswa Kelas X Semester 1 SMA Negeri 2 Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2007/2008*. Skripsi Sarjana Universitas Sanata Dharma.

LAMPIRAN





Nomor : 197 /Pnlt/Kajur/JPBS/ X / 2011

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada

Yth. KEPALA SMA SANTA MARIA
YOGYAKARTA

Dengan hormat,

Dengan ini kami memohonkan ijin bagi mahasiswa kami,

Nama : YOHANES GALIH ARI PINUNDHI
 No. Mahasiswa : 07 1224 056
 Program Studi : PENDIDIKAN BAHASA, SAstra INDONESIA, DAN DAERAH
 Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Semester : 9 (SEMBILAN)

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

Lokasi : SMA SANTA MARIA YOGYAKARTA
 Waktu : NOVEMBER - JANUARI 2012
 Topik/Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT MULTIMEDIA UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK, KELAS XI, SEMESTER 2, SMA SANTA MARIA, YOGYAKARTA, TAHUN AJARAN 2011/2012

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

Yogyakarta, 27 Oktober 2011

u.b. Dekan,
 Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



C. Tuttyandari, S.Pd., M.Pd.
 NPP: 1680

Tembusan Yth.:

1. _____
2. Dekan FKIP



YAYASAN MARSUDIRINI
SMA SANTA MARIA YOGYAKARTA
TERAKREDITASI A

Jl. Ireda no 19. A. Telp./ Fax. (0274) 375146. Yogyakarta 55121

e-mail : stmariajogja@gmail.com weblog : www.klikstama.webs.com

SURAT KETERANGAN

No : 776 / SMA-SM / AI.10 / X / 2012

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Santa Maria Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : YOHANES GALIH ARI PINUNDHI

N.I.M : 071224056

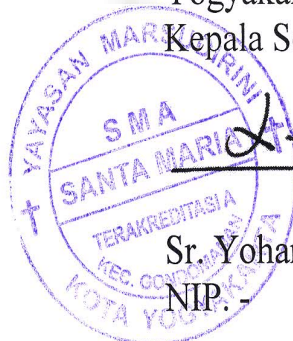
Benar – benar telah melakukan penelitian di SMA Santa Maria Yogyakarta pada

- a) Bulan : Juni s.d. September 2012
- b) Keperluan : Penelitian
- c) Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multi Media Keterampilan Menyimak Kelas XI, Semester II SMA Santa Maria Yogyakarta

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk yang bersangkutan, dan agar dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Oktober 2012

Kepala Sekolah



Sr. Yohanna Maria OSF, S.Ag.

NIP. -

LEMBAR KUESIONER

Nama : Vica Juliana Pantis
No. Absen : 11
Kelas : XI IP2

Petunjuk Umum

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada tempat yang tersedia.
2. Informasi yang benar dari Anda sangat diharapkan.
3. Informasi dari Anda akan dijaga kerahasiaannya dan tidak akan memengaruhi nilai atau prestasi belajar Anda.

Petunjuk pengisian

1. Berikan tanda lingkaran (O) di huruf yang Anda anggap sesuai dengan jawaban dari Anda.
2. Anda dapat memilih lebih dari satu jawaban atau mengisi pada titik-titik yang tersedia bila pilihan yang tersedia kurang mewakili jawaban Anda.

-
1. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, bagaimana posisi keterampilan menyimak?
 - a. Sudah ditekankan
 - b. Kurang ditekankan
 - c. Tidak ditekankan
 - d.
 2. Menurut Anda, bagaimanakah pembelajaran menyimak bahasa Indonesia yang berlangsung saat ini?
 - a. Menyenangkan
 - b. Biasa saja
 - c. Membosankan
 - d.
 3. Media apa yang pernah digunakan guru dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia di kelas?
 - a. Audio (rekaman, radio, kaset, tape recorder dll.)

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- b. Audio visual (televisi, film, vcd, dll.)
 - c. Teks bacaan
 - d. *Powerpoint* Multimedia (gabungan slide, gambar, video, film, audio, teks, animasi, dll.)
 - e.
4. Menurut anda sudah sesuaikah media pembelajaran yang digunakan saat ini dengan materi pembelajaran menyimak?
- a. Sudah sesuai
 - b. Kurang sesuai
 - c. Tidak sesuai
 - d.
5. Media yang paling Anda sukai dalam pembelajaran menyimak di kelas?
- a. Audio(rekaman, radio, dll)
 - b. Audio Visual(televisi, film, vcd, dll.)
 - c. Teks bacaan
 - d. *Powerpoint* Multimedia (gabungan gambar, video, audio, teks, dll.)
 - e.
6. Pernahkah Anda menyimak dengan menggunakan media *powerpoint* multimedia?
- a. Pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak pernah
 - d.
7. Menurut Anda, perlukah penggunaan *powerpoint* multimedia dalam proses pembelajaran menyimak di kelas?
- a. Perlu
 - b. Sangat perlu
 - c. Tidak perlu
 - d.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

8. Dalam pembelajaran di sekolah, Anda lebih mudah menangkap informasi dengan cara apa?
- a. Mendengar
 - b. Melihat
 - c. Melakukan praktek
 - d.
9. Bagaimana penyajian materi pembelajaran menyimak selama ini?
- a. Menarik dan sangat mudah dipahami
 - b. Kurang menarik dan kurang bisa dipahami
 - c. Tidak menarik dan tidak bisa dipahami
 - d.
10. Apa saja tema bahan simakan yang Anda sukai?
- a. Politik
 - b. Seni
 - c. Sosial Budaya
 - d. Ekonomi
 - e. Kesehatan
 - f. Hiburan
 - g.
11. Metode pembelajaran di kelas yang Anda sukai?
- a. Guru ceramah
 - b. Siswa aktif (mandiri)
 - c. Guru dan siswa aktif
 - d. Belajar bahasa dengan aktivitas mendengarkan
 - e. Pembelajaran bahasa secara visual (mengamati)
 - f. Permainan (games)
 - g. Pembelajaran bahasa dengan indera peraba dan kinestetik yang melibatkan fisik untuk aktivitas
 - h. Inkuiri (wawancara, *brain storming*, analisis dokumen, kuesioner, diskusi, persentasi)
 - i.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

12. Dalam pembelajaran di kelas, bentuk penilaian yang Anda sukai?
- Tes lisan
 - Tes tertulis
 - Tes lisan dan tertulis
 -
13. Bentuk tugas apa yang Anda sukai?
- Tugas individu
 - Tugas kelompok
 - Tugas kelompok dan tugas individu
 -
14. Bentuk soal seperti apa yang Anda sukai?
- Menjawab uraian
 - Menjodohkan
 - Benar salah
 - Pilihan ganda
 - Isian singkat
 -
15. Kesulitan apa yang Anda temukan dalam mempelajari Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak...
- Topik yang kurang menarik
 - Kegiatan yang kurang bervariasi
 - Waktu yang kurang memadai
 - Kurangnya penggunaan media pembelajaran
 - Media yang digunakan kurang sesuai
 -

LEMBAR KUESIONER

Nama : Margareta Nariswari
No. Absen : 22
Kelas : XI IPS₂

Petunjuk Umum

1. Tulislah terlebih dahulu identitas Anda pada tempat yang tersedia.
2. Informasi yang benar dari Anda sangat diharapkan.
3. Informasi dari Anda akan dijaga kerahasiaannya dan tidak akan memengaruhi nilai atau prestasi belajar Anda.

Petunjuk pengisian

1. Berikan tanda lingkaran (O) di huruf yang Anda anggap sesuai dengan jawaban dari Anda.
2. Anda dapat memilih lebih dari satu jawaban atau mengisi pada titik-titik yang tersedia bila pilihan yang tersedia kurang mewakili jawaban Anda.

-
1. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah, bagaimana posisi keterampilan menyimak?
 - a) Sudah ditekankan
 - b. Kurang ditekankan
 - c. Tidak ditekankan
 - d.
 2. Menurut Anda, bagaimanakah pembelajaran menyimak bahasa Indonesia yang berlangsung saat ini?
 - a. Menyenangkan
 - b) Biasa saja
 - c. Membosankan
 - d.
 3. Media apa yang pernah digunakan guru dalam pembelajaran menyimak bahasa Indonesia di kelas?
 - a. Audio (rekaman, radio, kaset, tape recorder dll.)

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- b. Audio visual (televisi, film, vcd, dll.)
 - c. Teks bacaan
 - d. *Powerpoint* Multimedia (gabungan slide, gambar, video, film, audio, teks, animasi, dll.)
 - e.
4. Menurut anda sudah sesuaikah media pembelajaran yang digunakan saat ini dengan materi pembelajaran menyimak?
- a. Sudah sesuai
 - b. Kurang sesuai
 - c. Tidak sesuai
 - d.
5. Media yang paling Anda sukai dalam pembelajaran menyimak di kelas?
- a. Audio(rekaman, radio, dll)
 - b. Audio Visual(televisi, film, vcd, dll.)
 - c. Teks bacaan
 - d. *Powerpoint* Multimedia (gabungan gambar, video, audio, teks, dll.)
 - e.
6. Pernahkah Anda menyimak dengan menggunakan media *powerpoint* multimedia?
- a. Pernah
 - b. Kadang-kadang
 - c. Tidak pernah
 - d.
7. Menurut Anda, perlukah penggunaan *powerpoint* multimedia dalam proses pembelajaran menyimak di kelas?
- a. Perlu
 - b. Sangat perlu
 - c. Tidak perlu
 - d.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

8. Dalam pembelajaran di sekolah, Anda lebih mudah menangkap informasi dengan cara apa?
- a. Mendengar
 - b. Melihat
 - c. Melakukan praktek
 - d.
9. Bagaimana penyajian materi pembelajaran menyimak selama ini?
- a. Menarik dan sangat mudah dipahami
 - b. Kurang menarik dan kurang bisa dipahami
 - c. Tidak menarik dan tidak bisa dipahami
 - d.
10. Apa saja tema bahan simakan yang Anda sukai?
- a. Politik
 - b. Seni
 - c. Sosial Budaya
 - d. Ekonomi
 - e. Kesehatan
 - f. Hiburan
 - g.
11. Metode pembelajaran di kelas yang Anda sukai?
- a. Guru ceramah
 - b. Siswa aktif (mandiri)
 - c. Guru dan siswa aktif
 - d. Belajar bahasa dengan aktivitas mendengarkan
 - e. Pembelajaran bahasa secara visual (mengamati)
 - f. Permainan (games)
 - g. Pembelajaran bahasa dengan indera peraba dan kinestetik yang melibatkan fisik untuk aktivitas
 - h. Inkuiri (wawancara, *brain storming*, analisis dokumen, kuesioner, diskusi, persentasi)
 - i.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

12. Dalam pembelajaran di kelas, bentuk penilaian yang Anda sukai?
- Tes lisan
 - Tes tertulis
 - Tes lisan dan tertulis
 -
13. Bentuk tugas apa yang Anda sukai?
- Tugas individu
 - Tugas kelompok
 - Tugas kelompok dan tugas individu
 -
14. Bentuk soal seperti apa yang Anda sukai?
- Menjawab uraian
 - Menjodohkan
 - Benar salah
 - Pilihan ganda
 - Isian singkat
 -
15. Kesulitan apa yang Anda temukan dalam mempelajari Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menyimak...
- Topik yang kurang menarik
 - Kegiatan yang kurang bervariasi
 - Waktu yang kurang memadai
 - Kurangnya penggunaan media pembelajaran
 - Media yang digunakan kurang sesuai
 -

Instrumen Penilaian Produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia untuk Keterampilan Menyimak Kelas XI, Semester 2, SMA Santa Maria Yogyakarta

Identitas

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

Pendidikan : S2

Petunjuk:

Mohon untuk memberikan tanda cek (√) terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint multimedia untuk keterampilan menyimak kelas XI semester 2, SMA Santa Maria, Yogyakarta.

Kriteria Penilaian

Nilai	Keterangan
5	Baik Sekali
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5	Keterangan
Format Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia							
1	Kejelasan petunjuk penggunaan					√	
2	Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada media				√		
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf				√		
4	Kemudahan penggunaan media					√	
5	Kelengkapan media pembelajaran (SK, KD, Indikator,					√	

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	Materi, Rekaman, Contoh Soal, Uji Kompetensi)						
Substansi Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia							
6	Kesesuaian media dengan SK, KD dan Indikator					✓	
7	Kejelasan isi media (rekaman, materi, soal)				✓		
Bahasa Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia							
8	Penggunaan tanda baca dan kalimat sesuai ejaan yang disempurnakan (EYD)				✓		
9	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan					✓	
10	Keefektifan kalimat yang digunakan				✓		

1. Apakah keunggulan produk pengembangan media pembelajaran ini?

Konten - konten multimedia sudah terintegrasi dengan sistemnya

2. Apakah kelemahan produk pengembangan media pembelajaran ini?

—

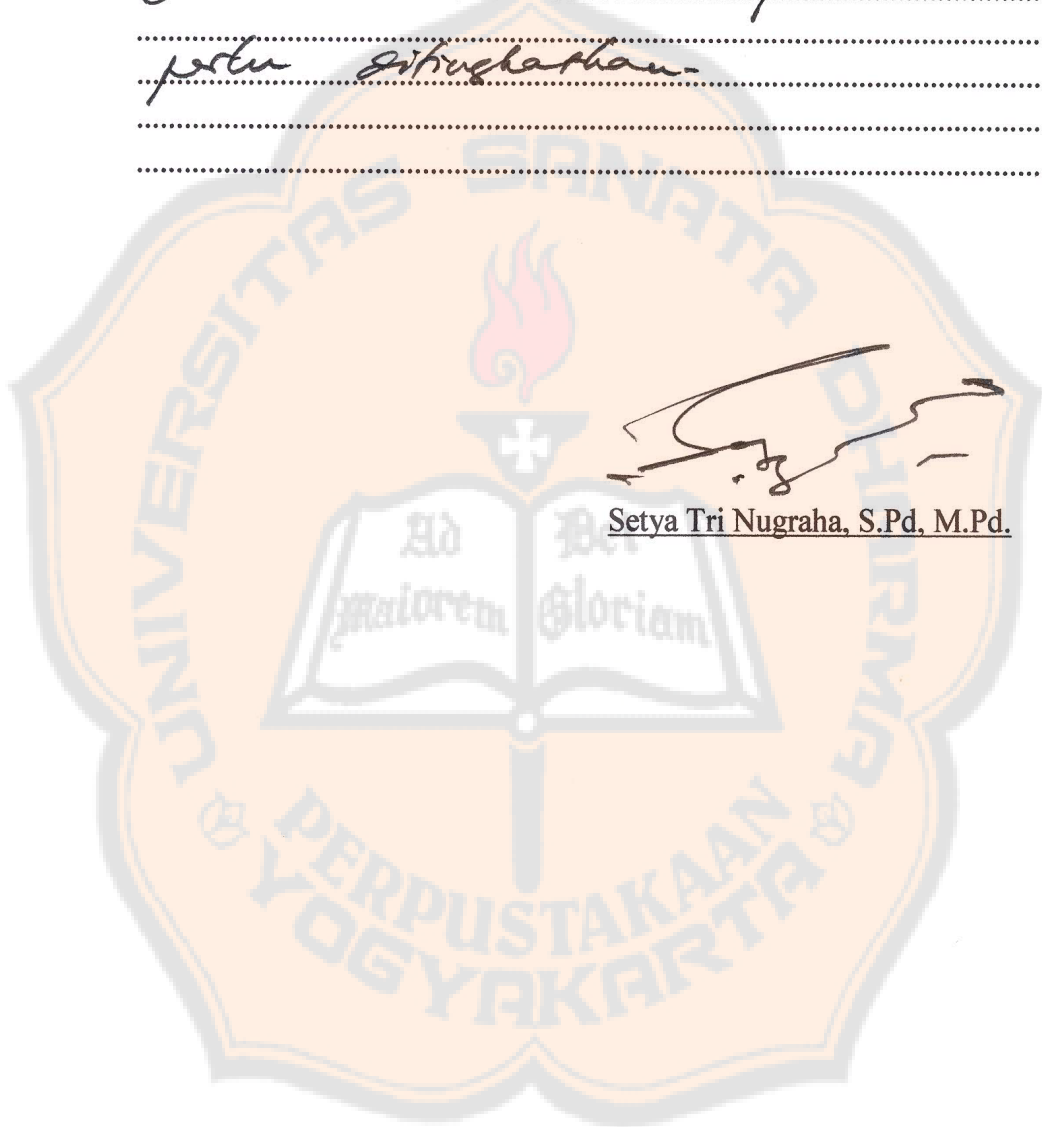
3. Apa saran Anda terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini untuk menjadi salah satu pedoman dalam melaksanakan revisi?

Lubuh aktivitas dalam pertemuan

perlu ditunjukkan



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



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Instrumen Penilaian Produk Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia untuk Keterampilan Menyimak Kelas XI, Semester 2, SMA Santa Maria Yogyakarta

Identitas

Nama : Dr. Yuliana Setiyaningsih

Pendidikan : S3

Petunjuk:

Mohon untuk memberikan tanda cek (√) terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint multimedia untuk keterampilan menyimak kelas XI semester 2, SMA Santa Maria, Yogyakarta.

Kriteria Penilaian

Nilai	Keterangan
5	Baik Sekali
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5	Keterangan
Format Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia							
1	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓		
2	Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada media				✓		
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf				✓		
4	Kemudahan penggunaan media					✓	
5	Kelengkapan media pembelajaran (SK, KD, Indikator,					✓	

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	Materi, Rekaman, Contoh Soal, Uji Kompetensi)						
Substansi Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia							
6	Kesesuaian media dengan SK, KD dan Indikator				✓		
7	Kejelasan isi media (rekaman, materi, soal)				✓		
Bahasa Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia							
8	Penggunaan tanda baca dan kalimat sesuai ejaan yang disempurnakan (EYD)				✓		
9	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan				✓		
10	Keefektifan kalimat yang digunakan				✓		

1. Apakah keunggulan produk pengembangan media pembelajaran ini?

Kreatinitas dalam menyembangkan menu media powerpoint multimedia

.....

.....

.....

.....

2. Apakah kelemahan produk pengembangan media pembelajaran ini?

Sound balik pada saat penutaran video perlu dihilangkan

.....

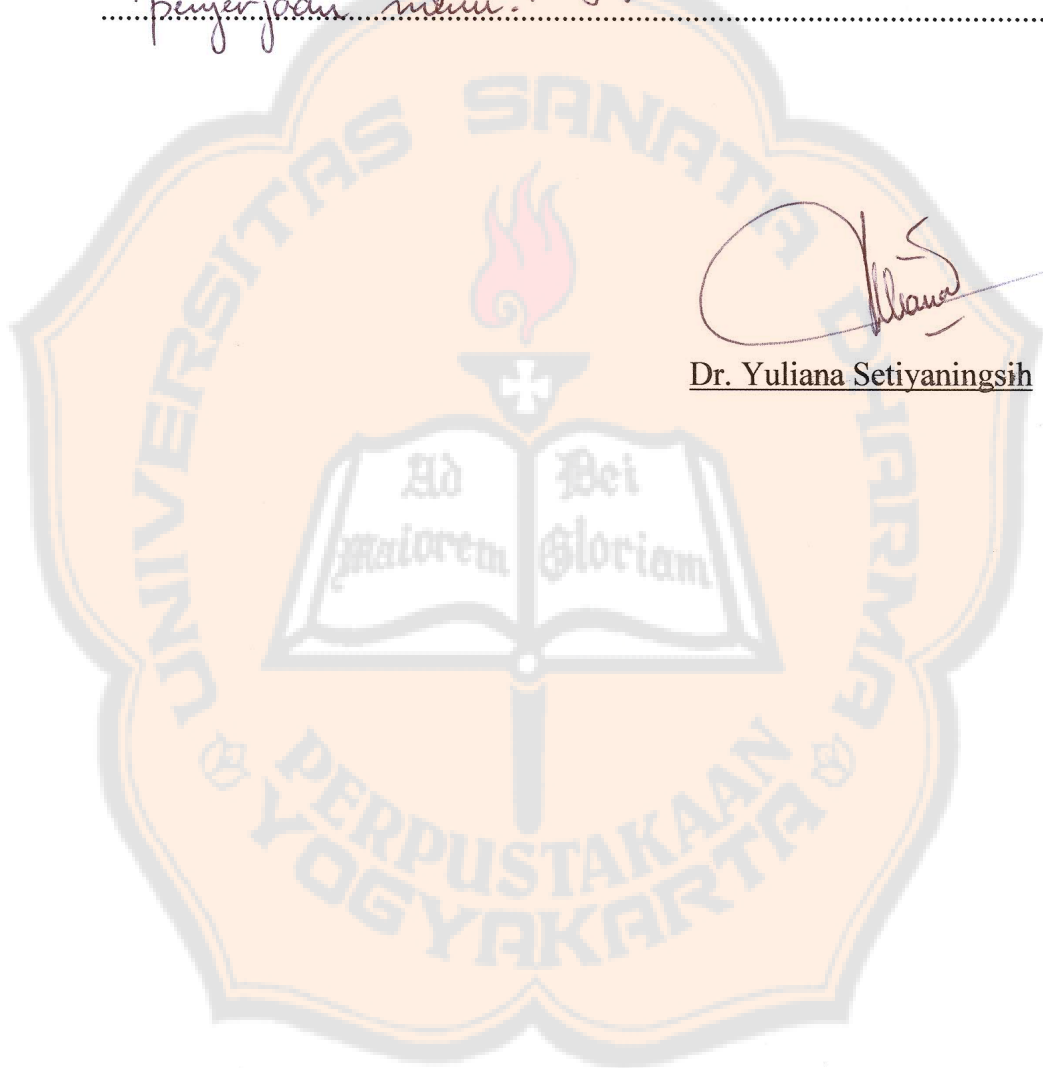
.....

.....

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3. Apa saran Anda terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini untuk menjadi salah satu pedoman dalam melaksanakan revisi?

Yang perlu direvisi: redaksi perintah, kualitas alternatif jawaban, redaksi pernyataan soal pilihan berganda, penggunaan ejaan bahasa Indonesia, petunjuk-petunjuk pengerjaan, sound baik, urutan pengerjaan menu.



Dr. Yuliana Setiyaningsih

**Instrumen Penilaian Produk Pengembangan Media Pembelajaran
Berbasis Powerpoint Multimedia untuk Keterampilan Menyimak
Kelas XI, Semester 2, SMA Santa Maria Yogyakarta**

Identitas

Nama : Dra. Ch. Sri Sukarsiwi

Pendidikan : S1

Petunjuk:

Mohon untuk memberikan tanda cek (√) terhadap produk pengembangan media pembelajaran berbasis powerpoint multimedia untuk keterampilan menyimak kelas XI semester 2, SMA Santa Maria, Yogyakarta.

Kriteria Penilaian

Nilai	Keterangan
5	Baik Sekali
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang

No	Aspek yang dinilai	1	2	3	4	5	Keterangan
Format Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia							
1	Kejelasan petunjuk penggunaan					√	
2	Keserasian warna, tulisan, dan gambar pada media				√		
3	Pemilihan jenis dan ukuran huruf					√	
4	Kemudahan penggunaan media				√		
5	Kelengkapan media pembelajaran (SK, KD, Indikator,					√	

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	Materi, Rekaman, Contoh Soal, Uji Kompetensi)						
Substansi Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia							
6	Kesesuaian media dengan SK, KD dan Indikator					✓	
7	Kejelasan isi media (rekaman, materi, soal)				✓		
Bahasa Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia							
8	Penggunaan tanda baca dan kalimat sesuai ejaan yang disempurnakan (EYD)					✓	
9	Kemudahan dalam memahami bahasa yang digunakan				✓		
10	Keefektifan kalimat yang digunakan					✓	

1. Apakah keunggulan produk pengembangan media pembelajaran ini?

.....
 Menambah persediaan media pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Apakah kelemahan produk pengembangan media pembelajaran ini?

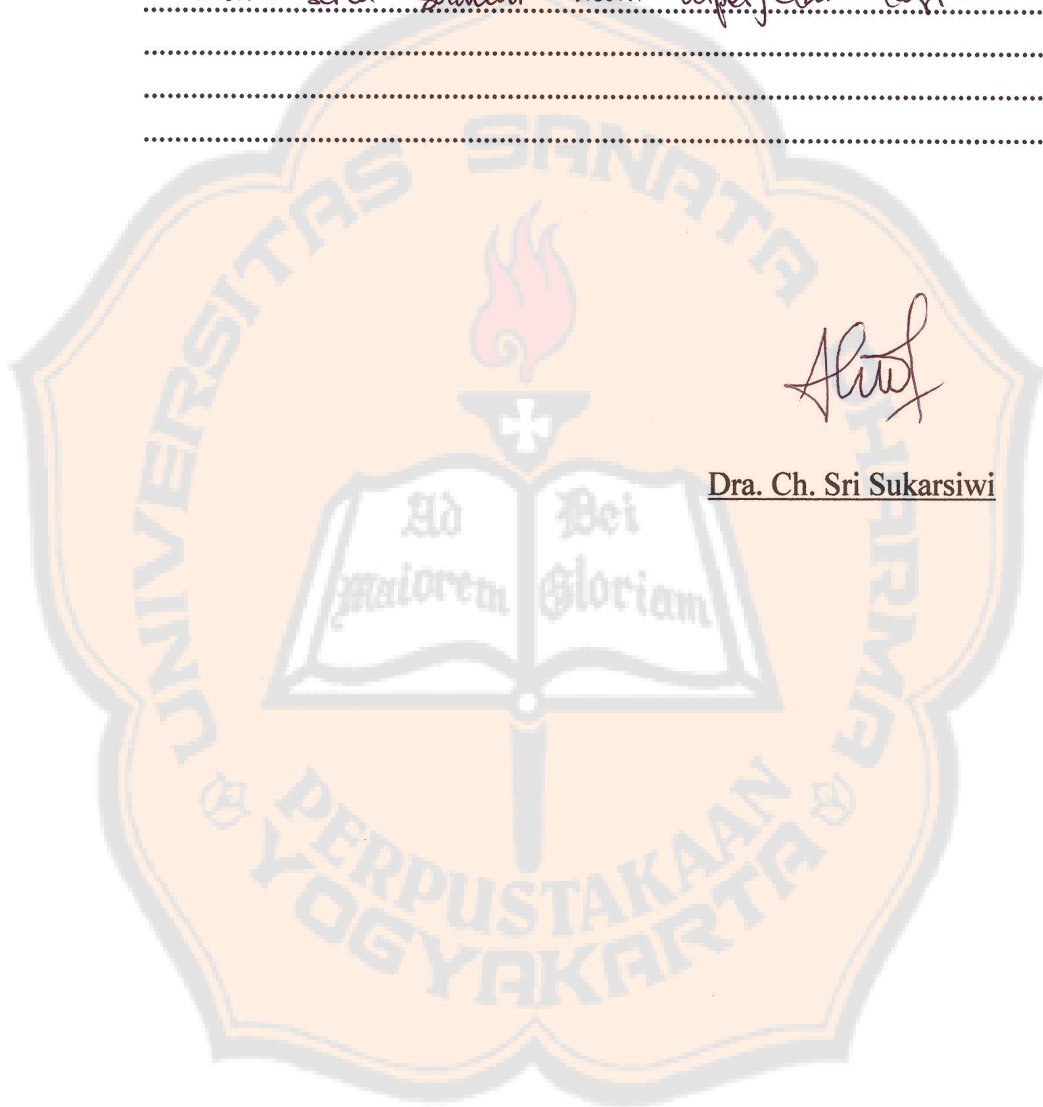
.....
 Bagi mereka yang tidak dapat mengoperasikan media pembelajaran ini walaupun sudah ada petunjuknya akan merasa repot memperoleh materi dari media ini.

3. Apa saran Anda terhadap produk pengembangan media pembelajaran ini untuk menjadi salah satu pedoman dalam melaksanakan revisi?

Video durasi besar layar nya dan mohon volume suara serta gambar lebih diperjelas lagi.



Dra. Ch. Sri Sukarsiwi



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Kuesioner Umpan Balik Siswa Terhadap Uji Coba Produk Pengembangan

Nama : Felrisianti Atmodjo

Kelas : XI IPS² / 2

Petunjuk:

- A. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang Anda pilih.
B. Berikanlah alasan pada setiap jawaban yang Anda pilih.

1. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia, apakah Anda tertarik dengan model pembelajaran bahasa Indonesia seperti itu?

Tertarik

Tidak tertarik

Alasan: karena unik dan ~~sa~~ tidak pernah saya dapatkan di sekolah saya.

2. Apakah Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia ini mudah digunakan/dioperasikan?

mudah

tidak mudah

Alasan: karena hanya bermodal me-klik apa yg kita butuhkan

3. Apakah penyusunan menu atau tombol pada Powerpoint Multimedia ini mudah dipahami?

mudah dipahami

sulit dipahami

Alasan: Runtut, dan mudah dicari serta digunakan.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

4. Apakah pemilihan warna dan animasi yang dipakai dalam program ini sesuai dan tidak mudah membuat mata menjadi cepat lelah?

sesuai

tidak sesuai

Alasan: Menarik dan struktur perbaduan warna apik.

5. Apakah jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam program ini mudah dibaca?

mudah dibaca

sulit dibaca

Alasan: Standar mata normal bisa membaca

6. Apakah bahasa pada petunjuk pada powerpoint multimedia ini mudah dipahami?

mudah dipahami

sulit dipahami

Alasan: Karena kita bisa mencerna dgan baik.

7. Sesuailah media pembelajaran berbasis *powerpoint* dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai?

Sesuai

Tidak sesuai

Alasan: Karena KD tentang Cerpen dan dari penjelasan hingsa

uji kopetensi juga tidak jauh dari cerpen

8. Setelah Anda mengikuti pembelajaran dengan powerpoint ini, apakah materi dan rekaman mudah dipahami isinya sehingga Anda dapat menyelesaikan latihan-latihan dengan tepat dan baik?

Mudah dipahami

Sulit dipahami

Alasan: karna nilai saya pas 70 Haha.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

9. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak tadi, apakah durasi (lama waktu) dari media powerpoint multimedia yang digunakan dalam pembelajaran sudah sesuai?

Sesuai

Tidak sesuai

Alasan: *Bisa menggunakan waktu pembelajaran dengan efektif.*

10. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, saran apa yang anda berikan untuk perbaikan media ini?

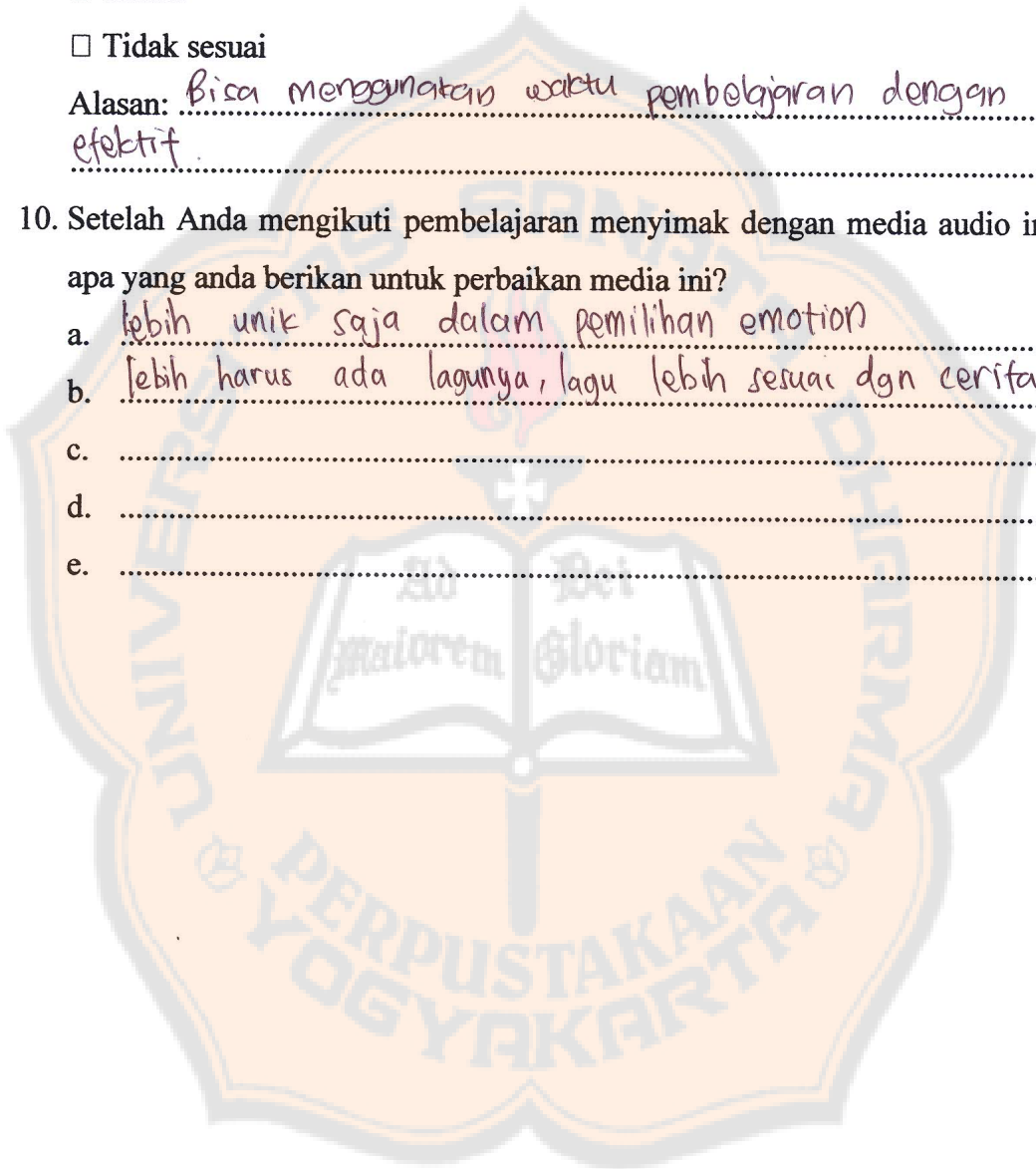
a. *lebih unik saja dalam pemilihan emotion*

b. *lebih harus ada lagunya, lagu lebih sesuai dgn cerita.*

c.

d.

e.



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Kuesioner Umpan Balik Siswa Terhadap Uji Coba Produk Pengembangan

Nama : Catharina Lana Anstyra

Kelas : XI IPS 2 / 13

Petunjuk:

- A. Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang Anda pilih.
- B. Berikanlah alasan pada setiap jawaban yang Anda pilih.

1. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia, apakah Anda tertarik dengan model pembelajaran bahasa Indonesia seperti itu?

Tertarik

Tidak tertarik

Alasan: karena menarik dan tidak membosankan
.....
.....

2. Apakah Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Multimedia ini mudah digunakan/dioperasikan?

mudah

tidak mudah

Alasan: Karena sudah ada petunjuknya
.....
.....

3. Apakah penyusunan menu atau tombol pada Powerpoint Multimedia ini mudah dipahami?

mudah dipahami

sulit dipahami

Alasan: karena menuanya teratur rapi
.....
.....

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

4. Apakah pemilihan warna dan animasi yang dipakai dalam program ini sesuai dan tidak mudah membuat mata menjadi cepat lelah?
- sesuai
 tidak sesuai
- Alasan: ..karena warnanya soft.....
.....
5. Apakah jenis dan ukuran huruf yang digunakan dalam program ini mudah dibaca?
- mudah dibaca
 sulit dibaca
- Alasan: ..ukuran sesuai dan tipe huruf sudah baik.....
.....
6. Apakah bahasa pada petunjuk pada powerpoint multimedia ini mudah dipahami?
- mudah dipahami
 sulit dipahami
- Alasan: ..karena simple.....
.....
7. Sesuikah media pembelajaran berbasis *powerpoint* dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang ingin dicapai?
- Sesuai
 Tidak sesuai
- Alasan: ..karena cara penyampainya jelas dan mudah dipahami.....
.....
8. Setelah Anda mengikuti pembelajaran dengan powerpoint ini, apakah materi dan rekaman mudah dipahami isinya sehingga Anda dapat menyelesaikan latihan-latihan dengan tepat dan baik?
- Mudah dipahami
 Sulit dipahami
- Alasan: ..karena isinya mudah dipahami, ceritanya menarik, tepat menjelaskan ke intinya.....
.....

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

9. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak tadi, apakah durasi (lama waktu) dari media powerpoint multimedia yang digunakan dalam pembelajaran sudah sesuai?

Sesuai

Tidak sesuai

Alasan: ...Tidak terlalu lama dan tidak terlalu cepal

10. Setelah Anda mengikuti pembelajaran menyimak dengan media audio ini, saran apa yang anda berikan untuk perbaikan media ini?

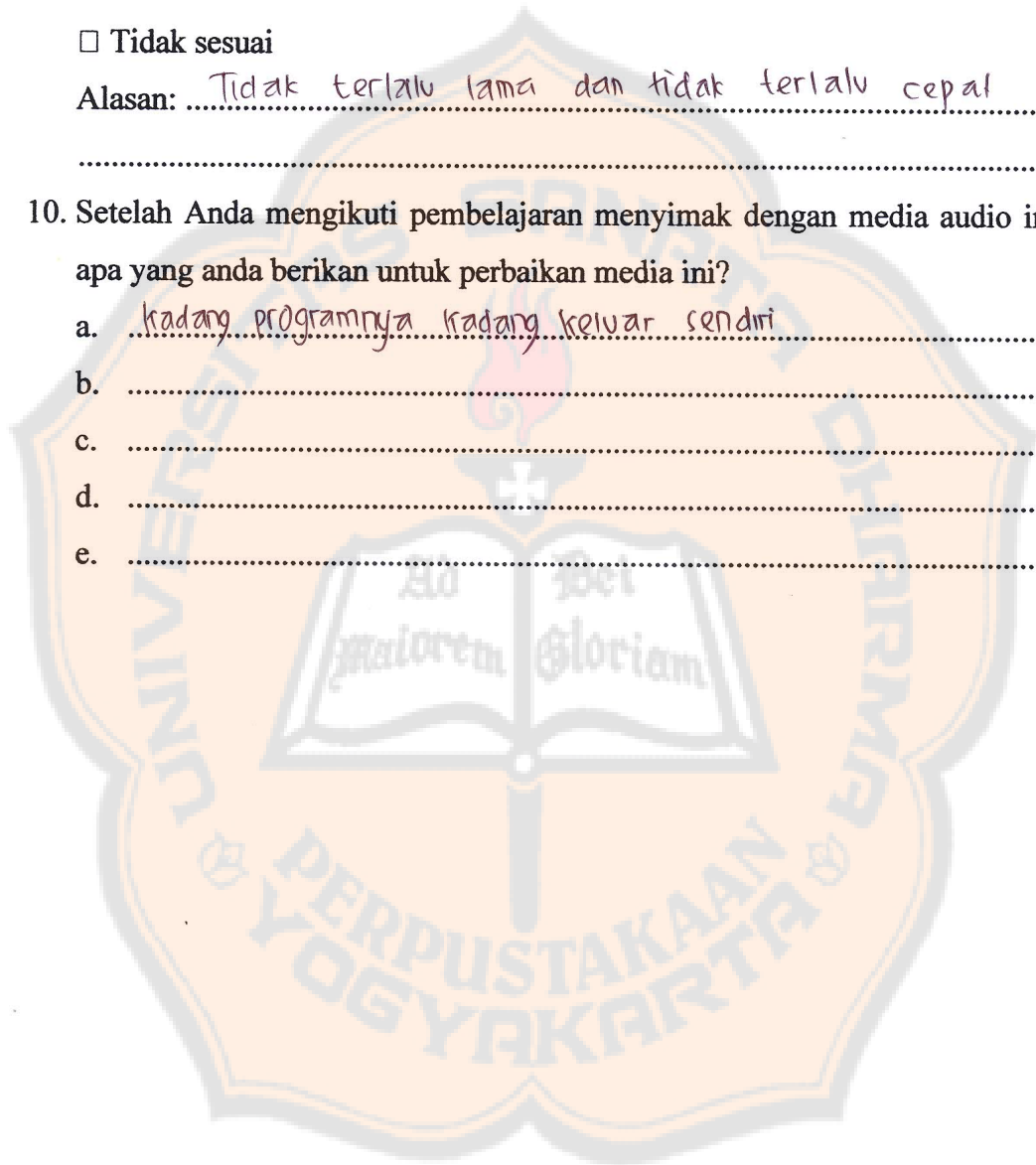
a. ...kadang programnya kadang keluar sendiri

b.

c.

d.

e.



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Sekolah	: SMA Santa Maria Yogyakarta
Kelas	: XI (Sebelas)
Semester	: 2 (dua)
Kurikulum	: 2006/ KTSP
Alokasi Waktu	: 2 X 45 Menit (satu kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi:

Mendengarkan: 9. Memahami pendapat dan informasi dari berbagai sumber dalam diskusi atau seminar.

B. Kompetensi Dasar:

9.1 Merangkum isi pembicaraan dalam suatu diskusi atau seminar.

C. Materi Pembelajaran :

1. Pengertian Diskusi
2. Unsur Diskusi
3. Proses Diskusi
4. Isi rangkuman diskusi

D. Indikator:

1. Mendefinisikan pengertian, unsur-unsur, dan proses diskusi.
2. Mencatat pokok-pokok informasi atau pembicaraan dari video diskusi yang disimak.
3. Menyusun rangkuman diskusi berdasarkan pokok-pokok informasi yang dicatat.
4. Mengemukakan hasil rangkuman di depan kelas.
5. Menanggapi atau mengkritisi hasil rangkuman teman.

E. Tujuan Pembelajaran:

1. Siswa dapat mendefinisikan pengertian, unsur-unsur, dan proses diskusi.
2. Siswa dapat mencatat pokok-pokok informasi atau pembicaraan dari video diskusi yang disimak.
3. Siswa dapat menyusun rangkuman diskusi berdasarkan pokok-pokok informasi yang dicatat.
4. Siswa dapat mengemukakan hasil rangkuman di depan kelas.
5. Siswa dapat menanggapi atau mengkritisi hasil rangkuman teman.

F. Metode Pembelajaran:

1. Tutorial
2. Studi Kasus
3. Inkuiri
4. Tanya Jawab

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran :

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan Awal a. Memastikan siswa telah siap menerima pelajaran dan telah duduk di tempat duduk (komputer) masing-masing. Setelah siswa siap, guru baru memulai pelajaran	1 Menit
	b. Siswa diajak mereview materi sebelumnya untuk memastikan bahwa anak-anak masih memahami materi sebelumnya, dengan metode tanya jawab guru mengajukan pertanyaan ke siswa secara acak. Siswa menjawab pertanyaan.	4 Menit
	c. Siswa memasang <i>headset</i> dan membuka multimedia di masing-masing komputer dan memulai memperhatikan: 1) Apersepsi 2) Beranda 3) Menu SK-KD 4) Menu Indikator (Guru membimbing jika terjadi kesulitan atau kesalahan)	5 Menit
2.	Kegiatan Inti a. Siswa diajak mendefinisikan materi pembelajaran berupa: 1) Unsur-unsur dalam diskusi 2) Proses dalam diskusi	15 Menit
	b. Siswa mengerjakan contoh soal dan Uji kompetensi 1) Menyimak video diskusi 2) Mencatat pokok-pokok informasi dari video diskusi 3) Menyusun rangkuman diskusi berdasarkan pokok-pokok informasi yang dicatat 4) Mengemukakan hasil rangkuman di depan kelas 5) Menanggapi hasil rangkuman teman 6) Siswa mengerjakan uji kompetensi	50 Menit
3.	Kegiatan Akhir Setelah siswa selesai mempelajari materi dan mengerjakan uji kompetensi, guru memberikan refleksi, penekanan, dan kegiatan tindak lanjut berupa PR portofolio. Siswa diminta menyimak diskusi di televisi, internet (youtube) dan membuat rangkuman diskusi tersebut.	15 Menit

H. Sumber Belajar/Alat/Bahan :

1. Perangkat komputer dengan *Microsoft PowerPoint* dan *Flash Player*
2. *Headset*.
3. DVD *PowerPoint Multimedia*

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

I. Penilaian :

Jenis Penilaian:

- Tugas Individu
- Portofolio
- Tes Tindakan

Bentuk Instrumen:

- Tes Uraian Bebas
- Tes Pilihan Ganda
- Rubrik Penilaian

1. Merangkum Diskusi

Menyimak video diskusi dalam *PowerPoint* Multimedia kemudian menyusun rangkuman berdasar pertanyaan pemandu berikut ini:

- a. Siapa saja pembicara dalam diskusi tersebut?
- b. Tulislah pokok informasi setiap pembicara!
- c. Buatlah satu paragraf rangkuman dari diskusi tersebut!

2. Menilai Rangkuman

No	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi					
2	Kelengkapan isi					
3	Ketepatan rangkuman					
4	Urutan penyampaian					
5	Kemudahan dipahami					
Jumlah skor		5 - 25				

Keterangan :

- (1) Sangat tidak sesuai, (2) Tidak sesuai, (3) Biasa saja, (4) Sesuai, dan (5) Sangat sesuai

Penilaian Kognitif:

Skor maksimal: 25

Penskoran: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = N$

3. Menanggapi Presentasi

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Maks	Perolehan skor
1	Penyajian	Penyampaian Materi	5	
		Intonasi, Artikulasi, Volume Suara	5	
2	Bahasa	Pemilihan Bahasa	5	
		Tata Bahasa	5	
3	Sikap	Cara Penyampaian	5	
		Kerapian	5	
Total Perolehan Skor				

Penilaian Psikomotor:

Skor maksimal: 30

Penskoran: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = N$

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Penilaian Afektif:

Format observasi sikap siswa

No.	Nama	Aspek Pengamatan		Skor Nilai
		Menghargai	Perhatian	
1.				
2.				

Kriteria Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skor 1	Skor 2	Skor 3
Menghargai	Siswa kurang menghargai dan menghormati penampilan teman.	Siswa menghargai dan menghormati penampilan teman.	Siswa sangat menghargai, menghormati dan mengapresiasi penampilan teman.
Perhatian	Siswa kurang memperhatikan penampilan teman. Siswa acuh, asyik mengobrol dan sibuk sendiri.	Siswa memperhatikan penampilan teman, namun sesekali mengobrol dan sibuk sendiri.	Siswa memperhatikan penampilan teman dengan penuh konsentrasi.

Skor maksimal: 6

4. Uji Kompetensi

No	Pertanyaan
1	<p><i>Tono</i> : Siswa di sekolah kita masih kurang memperhatikan kedisiplinan, banyak dari mereka yang datang terlambat. <i>Dani</i> : Sebaiknya sanksi diperketat lagi. <i>Budi</i> : Ya, setuju. Tapi, pemberian sanksi juga harus diikuti dengan teladan dari guru. Mengingat tidak sedikit guru yang juga sering datang terlambat.</p> <p>Pokok pembicaraan dalam diskusi tersebut adalah...</p> <p>A. Guru sebaiknya memberi contoh dengan datang tidak terlambat, agar siswa lebih disiplin B. Pemberian sanksi terhadap pelanggar disiplin tak perlu memandang status C. Para siswa perlu meningkatkan kesadaran akan disiplin D. Melalui pemberian sanksi diharapkan mengurangi pelanggaran disiplin</p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2	<p>Di bawah ini merupakan isi rangkuman pembicaraan dalam diskusi, kecuali ...</p> <p>A. daftar hadir peserta diskusi B. gagasan-gagasan pokok pembicara C. tanggapan-tanggapan dari pembicara D. kesimpulan yang dihasilkan dari diskusi</p>
3	<p>Kalimat simpulan diskusi yang baik adalah</p> <p>A. Para peserta diskusi hendaknya menyetujui simpulan ini B. Mengingat suara terbanyak, maka diskusi ini saya simpulkan C. Sebaiknya para peserta diskusi menyadari bahwa simpulan ini adalah milik bersama D. Sebelum diskusi ini berakhir, akan saya bacakan beberapa simpulan</p>
4	<p>Unsur-unsur manusia yang terdapat dalam diskusi adalah ...</p> <p>A. tema diskusi, moderator, pemakalah B. meja, kursi, notulis, moderator C. peserta, meja, dan kursi D. moderator, presentator, notulis, peserta</p>
5	<p>Yang bukan menjadi tugas dari seorang moderator adalah ...</p> <p>A. membuka dan memperkenalkan diri dan peserta diskusi B. menjelaskan pokok pembicaraan dalam diskusi C. menyampaikan hasil pembicaraan dalam diskusi D. merangkum isi pembicaraan diskusi</p>
6	<p><i>Saudara, Saudara. Pada peringatan Hari Anak Nasional ini, kami mengharap agar semua jajaran yang ada di kota ini ikut peduli terhadap hak anak. Anak tanpa bimbingan orang tua akan tumbuh menjadi liar dan pribadinya tak akan terbentuk dengan baik. Oleh karena itu, kami mengajak warga masyarakat, mulai dari tingkat keluarga, masyarakat, sekolah, dan lembaga - lembaga lainnya untuk ambil bagian dalam memberdayakan potensi anak menjadi generasi yang siap bersaing di tingkat global.</i></p> <p>Isi penggalan pembicaraan dalam diskusi tersebut merupakan bagian dari ...</p> <p>A. pengantar B. kesimpulan C. ulasan D. pertanyaan</p>
7	<p><i>Saya minta agar budi pekerti dimasukkan dalam muatan lokal pendidikan. Hal ini terkait erat dengan semakin merosotnya budi pekerti, terutama di kalangan anak muda. Usulan saya ini mohon untuk segera ditindak lanjuti melalui Dinas Pendidikan DIY.</i></p> <p>Pokok masalah dalam pernyataan dalam diskusi tersebut adalah...</p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p>A. budi pekerti diharapkan masuk dalam muatan lokal pendidikan</p> <p>B. merosotnya budi pekerti dikalangan muda</p> <p>C. Dinas Pendidikan diharap memperhatikan muatan loka</p> <p>D. Dinas Pendidikan DIY didesak untuk menindaklanjuti usulan</p>
8	<p>Seseorang yang tugasnya membantu ketua diskusi, terutama dalam menulis hal-hal yang muncul dalam kegiatan diskusi disebut ...</p> <p>A. notulis</p> <p>B. penulis</p> <p>C. peserta</p> <p>D. pemateri</p>
9	<p>Unsur yang mendukung jalannya diskusi yaitu ...</p> <p>A. unsur materi</p> <p>B. unsur manusia</p> <p>C. unsur fasilitas</p> <p>D. semua pilihan jawaban benar</p>
10	<p>Berikut ini yang <i>tidak</i> termasuk tugas dari notulis dalam menyusun rangkuman diskusi adalah ...</p> <p>A. Mencatat nama peserta dan pernyataan yang disampaikan.</p> <p>B. Mencatat hal - hal khusus yang timbul dalam diskusi.</p> <p>C. Membuat laporan lengkap hasil diskusi</p> <p>D. Mengajukan pertanyaan pada diskusi</p>

Penilaian Kognitif:

Skor maksimal: 10

Penskoran: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = N$

Skor maksimal

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Sekolah : SMA Santa Maria Yogyakarta
Kelas : XI (Sebelas)
Semester : 2 (dua)
Kurikulum : 2006/ KTSP
Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit (satu kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi:

Mendengarkan: 9. Memahami pendapat dan informasi dari berbagai sumber dalam diskusi atau seminar.

B. Kompetensi Dasar:

9.2 Mengomentari pendapat seseorang dalam suatu diskusi atau seminar.

C. Materi Pembelajaran:

1. Persiapan menanggapi.
2. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menyampaikan tanggapan.

D. Indikator:

1. Mengidentifikasi persiapan dalam menanggapi diskusi dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam menyampaikan tanggapan.
2. Mengomentari diskusi yang disimak.
3. Mempraktikan diskusi.

E. Tujuan Pembelajaran:

1. Siswa dapat mengidentifikasi persiapan dalam menanggapi diskusi dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam menyampaikan tanggapan.
2. Siswa dapat mengomentari diskusi yang disimak.
3. Siswa dapat mempraktikan diskusi.

F. Metode Pembelajaran:

1. Tutorial
2. Studi Kasus
3. Inkuiri
4. Diskusi
5. Tanya Jawab

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan Awal a. Memastikan siswa telah siap menerima pelajaran dan telah duduk di tempat duduk (komputer) masing-masing. Setelah siswa siap, guru baru memulai pelajaran	1 Menit

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p>b. Siswa diajak mereview materi sebelumnya untuk memastikan bahwa anak-anak masih memahami materi sebelumnya, dengan metode tanya jawab guru mengajukan pertanyaan ke siswa secara acak. Siswa menjawab pertanyaan.</p>	4 Menit
	<p>c. Siswa memasang <i>headset</i> dan membuka multimedia di masing-masing komputer dan memulai memperhatikan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Apersepsi 2. Beranda 3. Menu SK-KD 4. Menu Indikator (Guru membimbing jika terjadi kesulitan atau kesalahan) 	5 Menit
2.	<p>Kegiatan Inti</p> <p>a. Siswa diajak mengidentifikasi materi pembelajaran:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan menanggapi. 2. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menyampaikan tanggapan. 3. Contoh-contoh tanggapan 	15 Menit
	<p>b. Siswa mengerjakan contoh soal dan Uji kompetensi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak video diskusi. 2. Mencatat hal-hal penting dalam video diskusi yang disimak. 3. Siswa membuat tanggapan atas video diskusi yang disimak 4. Siswa mempraktikan diskusi (hasil tanggapan yang dibuat didiskusikan di kelas. Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok terdiri atas siswa yang mendukung dan menolak argumen). 5. Siswa mengerjakan uji kompetensi. 	55 Menit
3.	<p>Kegiatan Akhir</p> <p>Setelah siswa selesai mempelajari materi dan mengerjakan uji kompetensi ,guru memberikan refleksi, penekanan, dan kegiatan tindak lanjut berupa PR portofolio. Siswa diminta menyimak diskusi di televisi, internet (youtube) dan membuat tanggapan diskusi tersebut.</p>	10 Menit

H. Sumber Belajar/Alat/Bahan:

1. Perangkat komputer dengan *Microsoft PowerPoint* dan *Flash Player*.
2. *Headset*
3. DVD *PowerPoint Multimedia*

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

I. Penilaian:

Jenis Penilaian:

- Tugas Individu
- Tugas Kelompok
- Portofolio

Bentuk Instrumen:

- Tes Uraian Bebas
- Tes Pilihan Ganda
- Rubrik Penilaian

1. Menanggapi Diskusi

Menyimak video diskusi dalam PowerPoint multimedia kemudian menyusun tanggapan berdasar pertanyaan pemandu berikut ini:

- Bagaimana pendapat Anda tentang rekaman video diskusi tadi?
- Tulislah pendapat Anda untuk mendukung argumen Ratna Sarumpaet!
- Tulislah pendapat Anda untuk menolak argumen Ratna Sarumpaet!

2. Menilai Tanggapan

No	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi					
2	Kelengkapan isi					
3	Ketepatan tanggapan					
4	Urutan penyampaian					
5	Kemudahan dipahami					
Jumlah skor		5 - 25				

Keterangan :

- (1) Sangat tidak sesuai, (2) Tidak sesuai, (3) Biasa saja, (4) Sesuai, dan (5) Sangat sesuai

Penilaian Kognitif:

Skor maksimal: 25

Penskoran: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = N$

3. Praktik Diskusi

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Maks	Perolehan skor
1	Penyajian	Penyampaian Materi	5	
		Intonasi, Artikulasi, Volume Suara	5	
2	Bahasa	Pemilihan Bahasa	5	
		Tata Bahasa	5	
3	Sikap	Cara Penyampaian	5	
		Kerapian	5	
Total Perolehan Skor				

Penilaian Psikomotor:

Skor maksimal: 30

Penskoran: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = N$

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Penilaian Afektif:

Format observasi sikap siswa

No.	Nama	Aspek Pengamatan		Skor Nilai
		Menghargai	Kerjasama	
1.				
2.				

Kriteria Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skor 1	Skor 2	Skor 3
Menghargai	Siswa kurang menghargai dan menghormati pendapat teman.	Siswa menghargai dan menghormati pendapat teman.	Siswa sangat menghargai, menghormati dan mengapresiasi pendapat teman.
Kerjasama	Siswa terlalu pendiam dan kurang bekerjasama dengan kelompok diskusi.	Siswa dapat bekerjasama, namun masih memaksakan pemikirannya dalam diskusi.	Siswa dapat bekerjasama dalam kelompok diskusi dengan menghargai perbedaan pendapat.

Skor maksimal: 6

4. Uji Kompetensi

No	Pertanyaan
1	<p><i>Dalam suatu diskusi terdapat pernyataan bahwa dewasa ini penggunaan napza di kalangan siswa SMA semakin meningkat. Hal ini dikhawatirkan akan menurunkan citra pendidikan kita.</i></p> <p>Tanggapan yang sesuai dengan pernyataan di atas adalah ...</p> <p>A. Saudara Penyaji, kita perlu mengambil langkah yang tepat untuk mengatasi maraknya peredaran di kalangan siswa</p> <p>B. Saudara Penyaji, saya menyarankan agar pemberian pidana bagi pengedar ditambah lagi, dari minimal 15 tahun menjadi 20 tahun</p> <p>C. Penyaji, saya merasa prihatin atas fakta tersebut</p> <p>D. Saudara Penyaji, saya belum melihat fakta-fakta pendukung pernyataan saudara</p>
2	<p>Dalam suatu diskusi, kritikan dan tanggapan sebaiknya bersifat ...</p> <p>A. Menantang</p> <p>B. Meragukan</p> <p>C. Membangun</p> <p>D. Melemahkan</p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3	<p>Contoh kalimat penolakan pendapat yang tepat dan santun dalam diskusi adalah ...</p> <p>A. Pendapat Saudara tidak logis B. Saya tidak sependapat dengan pribadi Anda C. Saya tidak habis pikir memikirkan jalan pikiran Anda D. Ada beberapa hal yang perlu Anda pikirkan dalam usulan Anda tadi</p>
4	<p><i>"Saya belum memahami tentang program kegiatan yang Saudara susun itu, yakni berkaitan dengan kegiatan pengasapan rumah-rumah. Apakah kita mampu melaksanakannya sebab untuk kegiatan itu membutuhkan peralatan khusus, dan yang melakukannya pun haruslah seorang yang ahli."</i></p> <p>Kutipan pendapat di atas berisi tentang ...</p> <p>A. Saran B. Dukungan C. Kritikan D. Permintaan penjelasan</p>
5	<p><i>Dalam rangka mengisi libur akhir tahun, OSIS SMA Merdeka akan mengadakan wisata ke Bali. Tujuannya selain untuk melihat keindahan pulau tersebut, juga untuk mengenal lebih dekat budaya yang ada di sana. Rencana kegiatan tersebut diajukan dalam rapat OSIS. Salah seorang pengurus OSIS kurang setuju dengan kegiatan tersebut karena BBM mengalami kenaikan.</i></p> <p>Kalimat sanggahan yang sesuai dengan ilustrasi tersebut adalah ...</p> <p>A. Hal itu perlu ditinjau kembali karena saat ini keadaan Pulau Bali sudah tidak aman lagi B. Saya tidak mendukung karena saya sudah pernah ke Bali C. Sebaiknya kita tunda saja, karena uang saya belum terkumpul D. Saya kurang setuju karena harga BBM naik, biaya transportasi ke Pulau Bali menjadi sangat mahal, lebih baik kita sesuaikan dengan kemampuan siswa</p>
6	<p><i>Seorang penyaji menyampaikan makalahnya dengan tema "Pengaruh Rokok terhadap Kesehatan". Selain pengaruh negatif, disampaikan pula pengaruh-pengaruh positif. Seorang peserta menolak pendapat tentang pengaruh-pengaruh tersebut.</i></p> <p>Kalimat penolakan yang tepat dan sesuai dengan sopan santun berdiskusi adalah ...</p> <p>A. Saudara Penyaji, saya menolak pendapat tersebut karena tidak didukung oleh data yang cukup B. Saudara Penyaji, saya kurang menerima pendapat tersebut karena masih perlu dilengkapi dengan data yang lain C. Saudara Penyaji, saya tidak sependapat karena tidak sesuai dengan kenyataan D. Saudara Penyaji, pendapat tersebut perlu ditinjau</p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	kembali karena dalam kenyataannya pengaruh positif merokok sukar dibuktikan
7	Kalimat kritik yang baik dalam diskusi adalah ... A. Peserta pawai penolakan RUU APP di Bundaran HI adalah perempuan tidak berguna. B. Apa yang dilontarkan Ketua Forum Betawi Rembug sangat tidak masuk akal. C. Kiranya apa yang disampaikan Ketua Forum Betawi Rembug kurang arif. D. Saya sangat menentang RUU APP.
8	Kalimat yang santun dan efektif untuk mengajukan pertanyaan atau pendapat di dalam diskusi adalah ... A. Maaf, saya akan bertanya mengapa Anda berpendapat seperti itu, bukankah pendapat itu sangat tidak logis dan tidak relevan dengan topik diskusi kita? B. Sehubungan dengan pendapat yang Anda sampaikan, saya mohon Anda dapat mengemukakan argumentasi yang mendasari pendapat itu C. Saya akan bertanya kepada Anda, argumen apa yang mendasari dicetuskannya pendapat seperti itu? Tolong, jawab pertanyaan ini! D. Kepada Anda, saya akan menanyakan alasan-alasan yang menyebabkan Anda mengemukakan pendapat seperti itu. Terima kasih
9	Sikap yang santun untuk menyanggah suatu gagasan dapat dikemukakan dengan cara sebagai berikut, kecuali .. A. awali dengan ucapan “maaf” yang diikuti ungkapan tidak setuju terhadap pendapat mitra bicara B. mengemukakan masalah yang diluar topik diskusi C. kemukakan alasan yang logis, berikan saran atau usul untuk melengkapi pendapat D. mengemukakan alternatif yang baik tanpa menyinggung perasaan mitra bicara
10	Hal yang harus diperhatikan ketika kita mengajukan pertanyaan atau tanggapan dalam diskusi, kecuali... A. mengajukan tanggapan atau pertanyaan dengan bahasa yang jelas. B. mengajukan tanggapan disertai alasan yang logis. C. mengajukan pertanyaan yang berbelit - belit. D. mengajukan pertanyaan/tanggapan dengan bahasa yang sopan.

Penilaian Kognitif:

Skor maksimal: 10

Penskoran: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = N$

Skor maksimal

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Sekolah : SMA Santa Maria Yogyakarta
Kelas : XI (Sebelas)
Semester : 2 (dua)
Kurikulum : 2006/ KTSP
Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit (satu kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi:

Mendengarkan : 13. Memahami pembacaan cerpen.

B. Kompetensi Dasar :

13.1 Mengidentifikasi alur, penokohan, dan latar dalam cerpen yang dibacakan.

C. Materi Pembelajaran:

1. Pengertian alur, penokohan dan latar.
2. Macam atau jenis alur, penokohan dan latar
3. Pola atau tahapan alur
4. Cara menyimpulkan watak tokoh

D. Indikator:

1. Mendefinisikan alur, penokohan, dan latar dalam cerpen.
2. Mengidentifikasi alur, penokohan, dan latar dalam cerpen.
3. Mempresentasikan alur, penokohan, dan latar yang ditemukan dalam cerpen.
4. Menanggapi presentasi mengenai alur, penokohan, dan latar yang ditemukan dalam cerpen.

E. Tujuan Pembelajaran:

1. Siswa dapat mendefinisikan alur, penokohan, dan latar dalam cerpen.
2. Siswa dapat mengidentifikasi alur, penokohan, dan latar dalam cerpen.
3. Siswa dapat mempresentasikan alur, penokohan, dan latar yang ditemukan dalam cerpen.
4. Siswa dapat menanggapi presentasi mengenai alur, penokohan, dan latar yang ditemukan dalam cerpen.

F. Metode Pembelajaran:

1. Tutorial
2. Studi Kasus
3. Inkuiri
4. Tanya Jawab

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran:

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan Awal a. Memastikan siswa telah siap menerima pelajaran dan telah duduk di tempat duduk (komputer) masing-masing. Setelah siswa siap, guru baru memulai pelajaran	1 Menit
	b. Siswa diajak mereview materi sebelumnya untuk memastikan bahwa anak-anak masih memahami materi sebelumnya, dengan metode tanya jawab guru mengajukan pertanyaan ke siswa secara acak. Siswa menjawab pertanyaan.	4 Menit
	c. Siswa memasang <i>headset</i> dan membuka multimedia di masing-masing komputer dan memulai memperhatikan: 1) Apersepsi 2) Beranda 3) Menu SK-KD 4) Menu Indikator (Guru membimbing jika terjadi kesulitan atau kesalahan)	5 Menit
2.	Kegiatan Inti a. Siswa diajak mendefinisikan materi pembelajaran: 1) Pengertian alur, penokohan dan latar. 2) Macam atau jenis alur, penokohan dan latar 3) Pola atau tahapan alur	20 Menit
	b. Siswa mengerjakan contoh soal dan Uji kompetensi 1) Menyimak rekaman cerpen “Kerikil-kerikil Tajam” 2) Mengidentifikasi dan mencatat berbagai informasi mengenai alur, penokohan, latar 3) Mengerjakan Contoh Soal analisis cerpen yang disimak 4) Mempresentasikan hasil identifikasi mengenai alur, penokohan, latar 5) Menanggapi presentasi teman 6) Mengerjakan Uji Kompetensi	45 Menit
3.	Kegiatan Akhir Setelah siswa selesai mempelajari materi dan mengerjakan uji kompetensi, guru memberikan refleksi, penekanan, dan kegiatan tindak lanjut berupa PR portofolio. Siswa diminta mencari dan menyimak cerpen dari berbagai media yang ada (internet, televisi, surat kabar, majalah dan sebagainya) dan mengidentifikasi alur, penokohan dan latar dalam cerpen tersebut.	15 Menit

H. Sumber Belajar/Alat/Bahan:

1. Perangkat komputer dengan *Microsoft PowerPoint* dan *Flash Player*.
2. *Headset*
3. DVD *PowerPoint* Multimedia

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

I. Penilaian :

Jenis Penilaian:

- Tugas Individu
- Portofolio

Bentuk Instrumen:

- Tes Pilihan Ganda

1. Analisis Rekaman Cerpen

No	Pertanyaan
1.	<p>“Dua Jam Tidak Bisa Dikatakan Terlambat Lagi. Aku Kecewa Padamu. Demi Seorang Cewekkau Mengorbankan Waktu Latihan Kita! Sejak Bersama Sheila, Kau Mengesampingkan Grup Band Kita Dan Kau Seenaknya Saja Bilang Terlambat” Celetuk Prast Panjang Lebar Dengan Nada Sinis. Bagaimana Watak Prast Dalam Penggalan Cerpen Di Atas?</p> <ol style="list-style-type: none">a. Mudah Marah Dan Tidak Sabarb. Tenang Dan Sabarc. Baik Hati Dan Suka Menolongd. Pendendam
2.	<p>Sheila dan Ardi tertegun di depan pintu, saat tiba-tiba saja seisi ruangan menghentikan aktivitasnya main band dan menatap tajam ke arah mereka berdua. Dengan kikuk Sheila mencoba tersenyum dan segera duduk di kursi yang tersedia di sudut ruangan. Sedangkan Ardi langsung mengambil gitar yang tergeletak di samping Citra.</p> <p>Dari penggalan cerpen di atas, dimanakah latar tempat peristiwa tersebut terjadi?</p> <ol style="list-style-type: none">a. Teras rumahb. Rumah citrac. Studio Musikd. Toko Musik
3.	<p>“Jangan pernah melepaskan orang yang telah membawa perubahan besar dalam hidupmu dan kau tahu Sheil? Kaulah orang itu, kaulah dewi itu. Dan aku takkan pernah melepasmu.” Setetes air mata membasahi kedua pipi Sheila saat mengingat ucapan Ardi 3 bulan yang lalu. Saat itu, Ardi baru saja sembuh dari ketergantungannya pada drugs.</p> <p>Jenis Alur apakah yang tampak dalam penggalan cerpen tersebut?</p> <ol style="list-style-type: none">a. Alur tengahb. Alur konflikc. Alur majud. Alur mundur
4.	<p>Kini Ardi telah meninggalkan mereka berdua menempuh jalannya sendiri. Tapi mengapa Sheila belum mampu melupakan Ardi? Dan Prast tak pernah mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang menyelubungi hatinya.</p> <p>Tahapan alur yang terlihat dalam penggalan cerpen di atas adalah</p> <ol style="list-style-type: none">a. Konflik meredab. Penyelesaianc. Pemunculan masalahd. Konflik menegang
5.	<p>“Benarkah? Lalu apakah aku pantas disebut sebagai sahabat? Bahagia dengan cintaku, sementara hati sahabatku terluka? Apa kata orang nanti?” ucap Ardi tapi hanya dalam hati. Ia tidak ingin semakin melukai Sheila.</p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p><i>Walaupun hatinya sekarang ini benar-benar terpuruk.</i> Watak dari tokoh Ardi dalam penggalan cerpen di atas adalah...</p> <p>a. Tidak perhatian b. Suka mencari masalah c. Bijaksana</p>
--	--

2. Mempresentasikan Hasil Identifikasi

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Maks	Perolehan skor
1	Penyajian	Penyampaian Materi	5	
		Intonasi, Artikulasi, Volume Suara	5	
2.	Bahasa	Pemilihan Bahasa	5	
		Tata Bahasa	5	
3	Sikap	Cara Penyampaian	5	
		Kerapian	5	
Total Perolehan Skor				

Penilaian Psikomotor:

Skor maksimal: 30

Penskoran: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = N$

3. Menanggapi Hasil Identifikasi

Penilaian Afektif:

Format Observasi Sikap Siswa

No.	Nama	Aspek Pengamatan		Skor Nilai
		Menghargai	Perhatian	
1.				
2.				

Kriteria Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skor 1	Skor 2	Skor 3
Menghargai	Siswa kurang menghargai dan menghormati penampilan teman.	Siswa menghargai dan menghormati penampilan teman.	Siswa sangat menghargai, menghormati dan mengapresiasi penampilan teman.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Perhatian	Siswa kurang memperhatikan penampilan teman. Siswa asyik mengobrol dan sibuk sendiri.	Siswa memperhatikan penampilan teman, namun sesekali mengobrol dan sibuk sendiri.	Siswa memperhatikan penampilan teman dengan penuh konsentrasi.
-----------	---	---	--

Skor maksimal: 6

4. Uji Kompetensi

No	Pertanyaan
1	<p>Segala keterangan mengenai waktu, tempat, dan suasana terjadinya lakuan dalam cerita disebut ...</p> <p>A. penokohan B. adegan C. latar D. tema</p>
2	<p>Cermatilah kutipan cerpen berikut ini! <i>Dingin malam terasa menggigit lebih dari biasanya, menusuk lewat pori-pori dinding yang langsung menembus jubah malamku. Segera perasaanmu tergoda untuk meminjam selimut lelaki itu karena kutahu ia tak akan memerlukannya sebentar lagi.</i></p> <p>Latar yang terdapat dalam cuplikan cerpen di atas adalah...</p> <p>A. latar waktu B. latar tempat C. latar suasana D. latar ekonomi</p>
3	<p>Cermatilah kutipan cerpen berikut ini! <i>(1) Boleh jadi, itu sikap angkuhnya seorang yang sukses dan kaya menghadapi pemuda miskin macam aku. (2) Sebagai pimpinan sebuah bank papan atas di negeri ini, mungkin dia tak rela hati anak gadisnya kupacari. (3) Jadi, amat wajar dia kelihatan tidak suka terhadapku. (4) Apalagi wajahku tidak tampan seperti aktor Nicholas Saputra, sementara wajah Mawar memang cantik. (5) Kamu sendiri bilang, Mawar mirip Dian Sastro dengan budi semampai seperti Luna Maya.</i></p> <p>Bukti bahwa watak tokoh 'dia' pada kutipan cepen tersebut sombong terletak pada kalimat bernomor ...</p> <p>A. (1) dan (2) B. (2) dan (3) C. (3) dan (4) D. (4) dan (5)</p>
4	<p>Bacalah kutipan cerpen berikut ini! <i>Parjimin adalah tukang batu, tetangga Kurdi. Lumayan bagi mereka, mendapat proyek baru. Rupanya, proyek rumah gedong itulah yang</i></p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p><i>selalu diperbincangkan Kurdi disetiap kesempatan. Di tempat perhelatan nikah, supitan, di tempat kerja bakti, sarasehan kampung, sampai ronda malam. Dia senantiasa tidak lupa menceritakan rencananya membangun rumah gedungnya itu.</i></p> <p>Berdasarkan kutipan cerpen tersebut, Kurdi bersifat ...</p> <p>A. murah hati B. baik hati C. egois D. Sombong</p>
5	<p>Bacalah kutipan cerpen berikut ini! "Pengganggur" <i>Mendengar kata-kata ayahku, otakku makin pusing saja. Dulu aku menggebu ingin kuliah, tapi gagal karena tidak ada biaya. Lalu ayah mengusulkan kursus. Aku menggebu ingin kursus. Sekarang biaya kursus sudah sedia malah aku belum siap. Belum bisa memastikan sebuah pilihan. Komputer, mengetik, bengkel, atau akuntansi ? Itu-itu saja yang berkecamuk dalam pikiranku hingga aku hampir-hampir lupa bahwa hingga saat ini aku masih menganggur.</i> (Penggangguran, karya Abdul Kadir)</p> <p>Konflik yang terdapat pada penggalan cerpen di atas adalah...</p> <p>A. tokoh terus menganggur B. pikiran tokoh terus berkecamuk C. tokoh menggebu-gebu ingin kuliah D. tokoh bingung menentukan pilihan</p>
6	<p>Pahamilah penggalan cerpen berikut ini! <i>"Aku tidak percaya! Aku tidak percaya, jika hanya oleh melompat-lompat dan berkejaran semalaman penuh. Aku tidak percaya itu. Aku mulai percaya desas-desus itu bahwa kau orang yang tamak. Orang yang kikir. Penghisap. Lintah darat. Inilah ganjarannya! Aku mulai percaya desas-desus itu, tentang dukun-dukun yang mengilui luka sunatan anak-anak kita. Aku mulai yakin bahwa itu karena kesombonganmu, kekikiranmu, angkuhmu, dan tak mau tahu dengan mereka. Aku yakin, mereka menaruh racun di pisau dukun-dukun itu."</i> (<i>"Panggilan Rasul"</i>, Hamsad Rangkuti)</p> <p>Pendeskripsian watak tokoh "aku" yang digunakan pengarang dalam kutipan cerpen di atas adalah dengan</p> <p>A. menguraikan watak tokoh B. tanggapan tokoh lain C. dialog antar tokoh D. melalui pikiran tokoh</p>
7	<p>Bacalah penggalan cerpen di bawah ini ! <i>Seperti teman-temannya yang lain, sebenarnya Andi ingin sekali memberi hadiah untuk Tommy, tetapi ia tidak enak hati meminta uang pada ibunya. Apalagi, ibu hanya diam ketika ia menyodorkan undangan pesta ulang tahun Tommy kemarin. Saat itu, ibu sedang duduk-duduk di beranda sambil memandangi matahari yang mulai</i></p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p>tenggelam. Diamnya ibu, pertanda ibu belum punya uang untuk membeli hadiah. Andi sadar, sejak ayahnya meninggal tiga tahun yang lalu, ia dan ibunya memang harus hidup hemat.</p> <p>"Ah masa iya aku tak bisa memberi hadiah untuk Tommy temanku?" gumam Andi seraya bangkit dari tempat tidur pembaringan. Ia beranjak menuju meja belajarnya, dimatikannya lampu tidurnya dan digantinya dengan lampu belajar. Ia mengambil secarik kertas, pensil, dan spidol warna-warni, tangannya mulai mencorat-coret. Kini, ada senyum menghiasi bibirnya, "Besok pagi, aku sudah punya hadiah untuk Tommy."</p> <p>Bukti bahwa peristiwa tersebut terjadi pada malam hari adalah ...</p> <p>A. kalimat kedua paragraf kedua B. kalimat pertama paragraf kedua C. kalimat keempat paragraf kedua D. kalimat ketiga pada paragraf pertama</p>
<p>8</p>	<p>Bacalah penggalan cerpen di bawah ini !</p> <p>"Mohammad-San inilah rumahku." Thoshihiko berkata ketika kami sampai di depan sebuah rumah kayu yang sederhana. Lalu berteriak, "Ibu! Ibu! Inilah tamu yang kita tunggu. Lihatlah, seorang Indonesia yang tersesat di kebun anggur Katsunama. Bukankah itu suatu penghormatan bagi kita?"</p> <p>(<i>"Potret Seorang Prajurit"</i> karya Mohammad Diponegoro)</p> <p>Yang bukan merupakan Watak dari Thoshihiko dalam kutipan cerpen tersebut adalah ...</p> <p>A. ramah B. rendah diri C. sederhana D. peduli</p>
<p>9</p>	<p>Cermatilah Kutipan Cerpen Berikut ini!</p> <p>Sudah empat tahun aku pindah dari rumah orang tuaku. Berempat dengan pegawai Garuda lain, aku menempati sebuah kamar sempit di suatu rumah pondokan. Bagian belakang ada empat kamar yang sama. Terdapat pula sebuah ruang persegi panjang yang diisi dengan tiga meja, serta kumpulan kursi, tempat anak-anak asrama menerima tamu. Tempat tidur, kasur, lemari, sampai perabot ruang duduk tidak ada yang menunjukkan kehidupan mewah.</p> <p>Unsur intrinsik yang dominan dalam cuplikan cerita di atas adalah...</p> <p>A. alur B. latar C. tema D. penokohan</p>
<p>10</p>	<p>Cermatilah kutipan cerpen berikut ini!</p> <p>Hari-hari berikutnya Murni tidur sembari mengigau-ngigau. Setiap ia terbangun karena dibangunkan suaminya, ia selalu menceritakan</p>

mimpinya yang sama. "Api, api, Bang. Api melalap kasur-kasur itu gara-gara serpihan kretek sopir yang makan di warung nasi sebelah. Habis, Bang, habis kita." Kalimat-kalimat yang sama meluncur dari mulutnya setiap ia terbangun dari mimpi tidurnya. Setiap hari, berminggu-minggu, berbulan-bulan hingga suatu pagi ia bilang pada suaminya, "kita perlu racun api yang baru, Bang." Alin tercengang dan lantas ingat bahwa racun api yang dimilikinya sudah kadaluwarsa. "Besok Abang beli yang baru." "Benar?" "Ya, pasti, itu perlu!"

Karya: Harris Effendi Thahar

Penyebab konflik dalam kutipan cerpen di atas adalah...

- A. Murni tidur sambil mengigau
- B. **mimpi buruk yang terus membekas di benak Murni**
- C. api yang melalap kasur-kasur karena kretek sopir
- D. racun api yang sudah kadaluwarsa

Penilaian Kognitif:

Skor maksimal: 10

Penskoran: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = N$

Skor maksimal

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Sekolah : SMA Santa Maria Yogyakarta
Kelas : XI (Sebelas)
Semester : 2 (dua)
Kurikulum : 2006/ KTSP
Alokasi Waktu : 2 X 45 Menit (satu kali pertemuan)

A. Standar Kompetensi :

Mendengarkan : 13. Memahami pembacaan cerpen.

B. Kompetensi Dasar :

13.2 Menemukan nilai-nilai dalam cerpen yang dibacakan.

C. Materi Pembelajaran :

1. Pengertian nilai dalam cerpen
2. Macam-macam nilai dalam cerpen
3. Contoh-contoh nilai dalam cerpen

D. Indikator :

1. Mengklasifikasikan nilai-nilai dalam cerpen.
2. Menganalisis nilai-nilai dalam cerpen yang disimak.
3. Mempresentasikan nilai-nilai dalam cerpen yang disimak.
4. Menanggapi nilai-nilai dalam cerpen yang disimak.

E. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat mengklasifikasikan nilai-nilai dalam cerpen.
2. Siswa dapat menganalisis nilai-nilai dalam cerpen yang disimak.
3. Siswa dapat mempresentasikan nilai-nilai dalam cerpen yang disimak.
4. Siswa dapat menanggapi nilai-nilai dalam cerpen yang disimak.

F. Metode Pembelajaran :

1. Tutorial
2. Studi Kasus
3. Inkuiri
4. Tanya Jawab

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran :

No.	Kegiatan	Waktu
1.	Kegiatan Awal d. Memastikan siswa telah siap menerima pelajaran dan telah duduk di tempat duduk (komputer) masing-masing. Setelah siswa siap, guru baru memulai pelajaran	1 Menit

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	e. Siswa diajak mereview materi sebelumnya untuk memastikan bahwa anak-anak masih memahami materi sebelumnya, dengan metode tanya jawab guru mengajukan pertanyaan ke siswa secara acak. Siswa menjawab pertanyaan.	4 Menit
	f. Siswa memasang <i>headset</i> dan membuka multimedia di masing-masing komputer dan memulai memperhatikan: 5) Apersepsi 6) Beranda 7) Menu SK-KD 8) Menu Indikator (Guru membimbing jika terjadi kesulitan atau kesalahan)	5 Menit
2.	Kegiatan Inti a. Siswa diajak mengklasifikasikan materi pembelajaran: 1) Macam-macam nilai dalam cerpen 2) Contoh-contoh nilai dalam cerpen	20 Menit
	b. Siswa mengerjakan contoh soal dan Uji kompetensi 1) Menyimak rekaman cerpen “MALING” 2) Menemukan dan Mencatat berbagai informasi mengenai nilai-nilai dalam cerpen 3) Mengerjakan Contoh Soal 4) Mempresentasikan nilai-nilai cerpen yang ditemukan 5) Mengasah Uji Kompetensi	45 Menit
3.	Kegiatan Akhir Setelah siswa selesai mempelajari materi dan mengerjakan uji kompetensi, guru memberikan refleksi, penekanan, dan kegiatan tindak lanjut berupa PR portofolio. Siswa diminta mencari dan menyimak cerpen dari berbagai media yang ada (internet, televisi, surat kabar, majalah dan sebagainya) dan mengidentifikasi nilai-nilai dalam cerpen tersebut.	15 menit

H. Sumber Belajar/Alat/Bahan :

1. Perangkat komputer dengan *Microsoft PowerPoint* dan *Flash Player*.
2. *Headset*
3. DVD *PowerPoint Multimedia*.

I. Penilaian :

Jenis Penilaian:

- Tugas Individu
- Portofolio

Bentuk Instrumen:

- Tes Pilihan Ganda

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

1. Analisis Rekaman Cerpen

No	Pertanyaan
1.	<p><i>Sejak merenovasi rumahnya yang sederhana menjadi rumah megah, perilaku keluarga Pak Cokro berubah total! Berada persis di depan sebuah gang yang tidak terlalu lebar, rumah Pak Cokro kini bak istana yang berdiri di antara rumah-rumah sederhana dan sangat sederhana para tetangganya.</i></p> <p>Nilai yang terkandung dalam kutipan di atas adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none">Nilai SosialNilai AgamaNilai BudayaNilai Moral
2.	<p><i>sebelum rumahnya direnovasi, Pak Cokro dan istrinya sangat ramah dan menjaga hubungan baik dengan para tetangganya, terlebih dengan keluarga Bu Marni yang rumahnya persis di depan rumah Pak Cokro. Begitu dekatnya hubungan bertetangga itu, sehingga mereka sudah seperti saudara. Bila punya kelebihan makanan, Pak Cokro selalu menyuruh istrinya membaginya pada Bu Marni.</i></p> <p>Nilai moral yang terkandung dalam penggalan cerita tersebut adalah ...</p> <ol style="list-style-type: none">SombongPelitBaik HatiSuka membicarakan orang lain
3.	<p>Secara keseluruhan, nilai apakah yang dominan dalam cerita yang berjudul “Maling” tersebut?</p> <ol style="list-style-type: none">AgamaPolitikBudayaSosial
4.	<p><i>Sering Bu Marni membantu pekerjaan rumah Bu Cokro, tanpa pernah minta imbalan. Mulai dari menyeterika, mencuci baju, sampai mengepel lantai. Tapi Bu Cokro sangat tahu kalau membantu bersih-bersih di rumah tetangga merupakan sumber nafkah Bu Marni. Bu Cokro pun selalu memberi imbalan uang yang sangat pantas, sehingga hubungan bertetangga mereka sangat mesra dan harmonis.</i></p> <p>Nilai yang terkandung dari petikan cerita di atas adalah...</p> <ol style="list-style-type: none">EkonomiSosialPolitikKepahlawanan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

5.	<p>"Makanya kamu harus hati-hati! Kamu harus tahu, apa pekerjaan orang depan rumah kita itu?" Hendi membisu.</p> <p>"Kamu juga harus tahu," tukas Pak Cokro pula. "Banyak orang iri pada kita, sehingga orang yang tadinya baik, bisa jadi maling!"</p> <p>Bu Marni, yang kala itu sedang menyapu teras depan rumahnya, merasa tersinggung oleh kata-kata Pak Cokro yang seperti sengaja dibidikkan padanya. Secara tidak langsung Pak Cokro telah menuduhnya sebagai maling.</p> <p>Nilai yang terkandung dari kutipan di atas adalah ...</p> <p>a. Politik</p> <p>b. Estetika</p> <p>c. Budaya</p> <p>d. Ketuhanan</p>
----	--

1. Mempresentasikan Hasil Identifikasi

No	Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor Maks	Perolehan skor
1	Penyajian	Penyampaian Materi	5	
		Intonasi, Artikulasi, Volume Suara	5	
2.	Bahasa	Pemilihan Bahasa	5	
		Tata Bahasa	5	
3	Sikap	Cara Penyampaian	5	
		Kerapian	5	
Total Perolehan Skor				

Penilaian Psikomotor:

Skor maksimal: 30

Penskoran: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = N$

2. Menanggapi Presentasi

Format Observasi Sikap Siswa

No.	Nama	Aspek Pengamatan		Skor Nilai
		Menghargai	Perhatian	
1.				
2.				

Kriteria Penilaian

Aspek yang Dinilai	Skor 1	Skor 2	Skor 3
Menghargai	Siswa kurang menghargai dan menghormati penampilan teman.	Siswa menghargai dan menghormati penampilan teman.	Siswa sangat menghargai, menghormati dan mengapresiasi penampilan teman.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Perhatian	Siswa kurang memperhatikan penampilan teman. Siswa acuh, asyik mengobrol dan sibuk sendiri.	Siswa memperhatikan penampilan teman, namun sesekali mengobrol dan sibuk sendiri.	Siswa memperhatikan penampilan teman dengan penuh konsentrasi.
-----------	---	---	--

5. Uji Kompetensi

No	Pertanyaan
1	<p><i>(1) Sejurus lamanya timbul pikiran dan berkata ia dalam hati "Baiklah kemalangan ini kuserahkan saja pada-Nya." (2) Budi menyapu air mata adiknya sambil berkata, "Diamlah Gus, jangan menangis. Ini aku bawakan nasi sebungkus." (3) Agus menerima bungkusannya lalu makanlah ia dalam gelap gulita itu. (4) Budi pun termenung dalam kegelapan malam.</i></p> <p>Bukti nilai agama dalam kutipan cerpen di atas terdapat pada kalimat bernomor</p> <p>A. 4 B. 3 C. 2 D. 1</p>
2	<p><i>Hai anakku, janganlah engkau beringin-ingin peperangan. Jikalau mudah sekalipun, ketahui bahwa segala perbuatan itu niscaya berbalas jua. Maka pelihara engkau dari dahulu, pelihara dari padanya dan perteguh olehmu barang kata yang keluar daripada mulutmu dan akalmu.</i></p> <p><i>Kesusastraan Melayu Klasik Sepanjang Abad karya Teuku Iskandar</i></p> <p>Nilai - nilai yang terkandung dalam kutipan di atas adalah ...</p> <p>A. setiap orang hendaknya selalu menjaga persahabatan, bukan permusuhan B. setiap pekerjaan itu ada bahayanya, maka berhati - hatilah dengan ucapan C. setiap terjadi peperangan pasti akan timbul pembalasan D. segala kata yang terucap harus dilandasi dengan emosi</p>
3	<p><i>Kapan-kapan itu adalah suatu sore, ketika aku sedang sibuk mengetik tugas. Kamarku diketuk orang walau seingat aku, sore itu aku tidak berjanji dengan siapa-siapa.</i></p> <p><i>"Wah, Saudara sibuk betul rupanya!". "Tentu saja sedang sibuk. Kalau tidak sibuk, tentu tidak bakalan berserakan kertas-kertas di mejaku. Kalau sudah tahu sibuk, kenapa kau masih datang bertamu?"</i></p> <p><i>"Tetapi, cobalah bayangkan, bagaimana pula kau harus mengusir orang yang sudah berdiri di hadapanmu? Dengan membedaki mukaku setebal mungkin dengan rasa ketimuran, yang terlontar dari mulutku</i></p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p>adalah: <i>"Ya, begitulah"</i> <i>(Wolfgang Kipkop - Pamusuk Eneste)</i> Nilai moral yang terkandung dalam penggalan cerita di atas adalah...</p> <p>A. berbasa-basi dan berpura-pura baik B. bertamu pada waktu yang tepat C. menjaga perasaan orang lain D. tidak mengganggu pekerjaan orang</p>
4	<p>Bacalah penggalan cerpen berikut dengan saksama! <i>Hanafi, mudah-mudahan Tuhan mengampuni dosamu. Sebagai ibu yang engkau durhakai dengan lillaahitaala sudah rela mengampuni akan dikau."</i> Hanafi tergeletak tertawa seolah mencemooh pula, <i>"Hai ibu, mengucap ibu dengan tulusnya barangkali ibu akan mendapatkan ilham, lalu dapat berkata dengan benar. Pada hematku ibulah juga yang banyak bersalah atas diriku."</i> <i>(Salah Asuhan - Abdul Muis)</i> Berdasarkan kutipan ceita di atas, nilai yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari adalah ...</p> <p>A. seorang ibu banyak berbuat salah pada anaknya B. seorang ibu mengampuni kesalahan anaknya C. seorang ibu selalu didurhakai oleh anaknya D. seorang ibu selalu membimbing anaknya</p>
5	<p>Bacalah penggalan teks berikut! <i>Van Dijk : Ingatlah, Tuan bertanggung jawab atas kematian mereka. Kalau Tuan percaya pada perhitungan setelah mati nanti, Tuan harus berpikir sekarang, apa yang akan Tuan pertanggungjawabkan kelak kepada Tuhan.</i> <i>Moertomo : Kami adalah bangsa yang bertaqwa kepada Tuhan. Adalah keyakinan kami bahwa hak - hak yang diberikan kepada kami oleh Tuhan harus kami bela. Bagi kami, tanah air adalah amanat Tuhan. Kami wajib menjaga dan menyelamatkannya. Perjuangan ini adalah perjuangan untuk menegakkan keadilan Tuhan...</i> <i>Van Dijk : Tuan mestinya jadi Kyai, kapten!</i> <i>Bunga-Bunga Bangsa karya Emil Sanossa</i> Nilai yang terkandung dalam penggalan cerpen di atas adalah ...</p> <p>A. kepahlawanan B. pendidikan C. kemanusiaan D. ketuhanan</p>
6	<p><i>Lima tahun berlalu setelah Mamat mengawini perempuan itu dalam usia belia, lima belas tahun. Sebagai anak yatim piatu sebatang kara, perempuan itu tak mungkin menolak lamaran Mamat, lelaki berumur dua puluh lima, yang begitu sayang padanya. Dengan berbekal keterampilan di bidang bangunan, Mamat mampu membiayai hidupnya</i></p>

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	<p><i>dan menyewa sepetak kamar di pinggiran kota. Kebahagiaannya makin lengkap setelah dari rahimnya lahir seorang anak sehat walaupun saat itu usianya baru enam belas.</i></p> <p><i>Sandal Jepit Merah karya S. Rais</i></p> <p>Nilai sosial yang terkandung dalam petikan cerita di atas adalah ...</p> <p>A. lahirnya seorang anak yang sehat</p> <p>B. lelaki yang bertanggung jawab atas hidup dan keluarganya</p> <p>C. Mamat menikah di usia yang tepat</p> <p>D. perempuan muda belia yang hidup menderita</p>
7	<p><i>“Sudah kedelapan Kamis ini aku berpuasa sunat, Ibu, dan selama itu pula ayah Syafei meninggalkan kita. Selama ia masih dalam perjalanan, tak akan rumpangnya aku berpuasa sunat setiap hari Senin dan Kamis.”</i></p> <p><i>“Berpuasa sunat itu besar manfaatnya, Rapiah. Tapi sementara itu wajib benar bagimu memelihara kewarasan tubuhmu. Jangan rupamu secara tinggal kulit pembalut tulang saja.”</i></p> <p><i>Salah Asuhan karya Abdul Muis</i></p> <p>Nilai moral paling menonjol yang terdapat dalam penggalan novel di atas adalah ...</p> <p>A. perhatian atas penderitaan orang lain</p> <p>B. keteguhan pada janji yang telah diucapkan</p> <p>C. kejujuran perlu ditanamkan pada diri sendiri</p> <p>D. kesedihan orang lain dapat dirasakan</p>
8	<p><i>Demikianlah dari waktu ke waktu kami selalu memperlakukan Mahar tanpa perasaan. Kami lebih melihatnya sebagai seorang bohemian yang aneh. Kami dibutakan tabiat orang pada umumnya, yaitu menganggap diri paling baik, tidak mau mengungguli keunggulan orang, dan mencari - cari kekurangan orang lain untuk menutupi ketidakbecusan diri sendiri.</i></p> <p><i>Laskar Pelangi karya Andrea Hirata</i></p> <p>Nilai yang terdapat dalam penggalan novel di atas adalah ...</p> <p>A. sosial</p> <p>B. budaya</p> <p>C. moral</p> <p>D. agama</p>
9	<p><i>Tapi, rasa gundah gulanaku kali ini bukan karena mngenang Bang Rizani. Aku telah melepas kepergiannya dengan segala kesucian hati dan kejernihan asa. Aku tak mungkin membohongi naluri keperempuananku. Sepuluh tahun menyendiri bukan waktu sekejap. Aku merasa bagaikan sepotong pualam yang tak boleh tergores sedikitpun agar selalu berharga di mata banyak orang.</i></p> <p><i>(Buih, Ombak, Sepenggal Tanya – Fakhrunnas Ma Jabbar)</i></p> <p>Nilai moral yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dalam petikan novel tersebut adalah ...</p> <p>A. seorang istri yang selalu mengenang suaminya yang telah</p>

	<p>meninggal</p> <p>B. seorang istri yang baik dan setia sampai mati terhadap suaminya</p> <p>C. seorang wanita ibarat seperti pualam yang sewaktu-waktu dapat pecah</p> <p>D. seorang janda sering gundah gulana bila mengenang suaminya</p>
10	<p>Bacalah petikan cerita berikut!</p> <p><i>“Meniek, mereka adalah orang tuamu. Tanpa mereka, kau tak kan pernah ada di dunia, ingat?”</i> katanya.</p> <p><i>“Mereka membencimu, ingat? Bunda menghinamu, ingat?”</i> Aku mengingatkannya.</p> <p><i>Mustafa tertawa. “Mereka sekarang mengasihiku, bukan?”</i></p> <p><i>“Apakah kau tak punya harga diri? Tak ingat penghinaan ibumu?”</i></p> <p><i>“Dengan caranya yang terhormat, ibumu telah meminta maaf!”</i></p> <p><i>(Rumah Tanpa Cinta – Titiek W.S.)</i></p> <p>Keterkaitan nilai moral dengan kehidupan sehari-hari adalah ...</p> <p>A. memaafkan kesalahan orang lain adalah perbuatan yang mulia</p> <p>B. tanpa orang tua, kita tidak akan pernah ada di dunia ini</p> <p>C. memanfaatkan orang lain akan mengangkat martabat dan harga diri</p> <p>D. saling mengingatkan akan kesalahan orang lain dan diri sendiri</p>

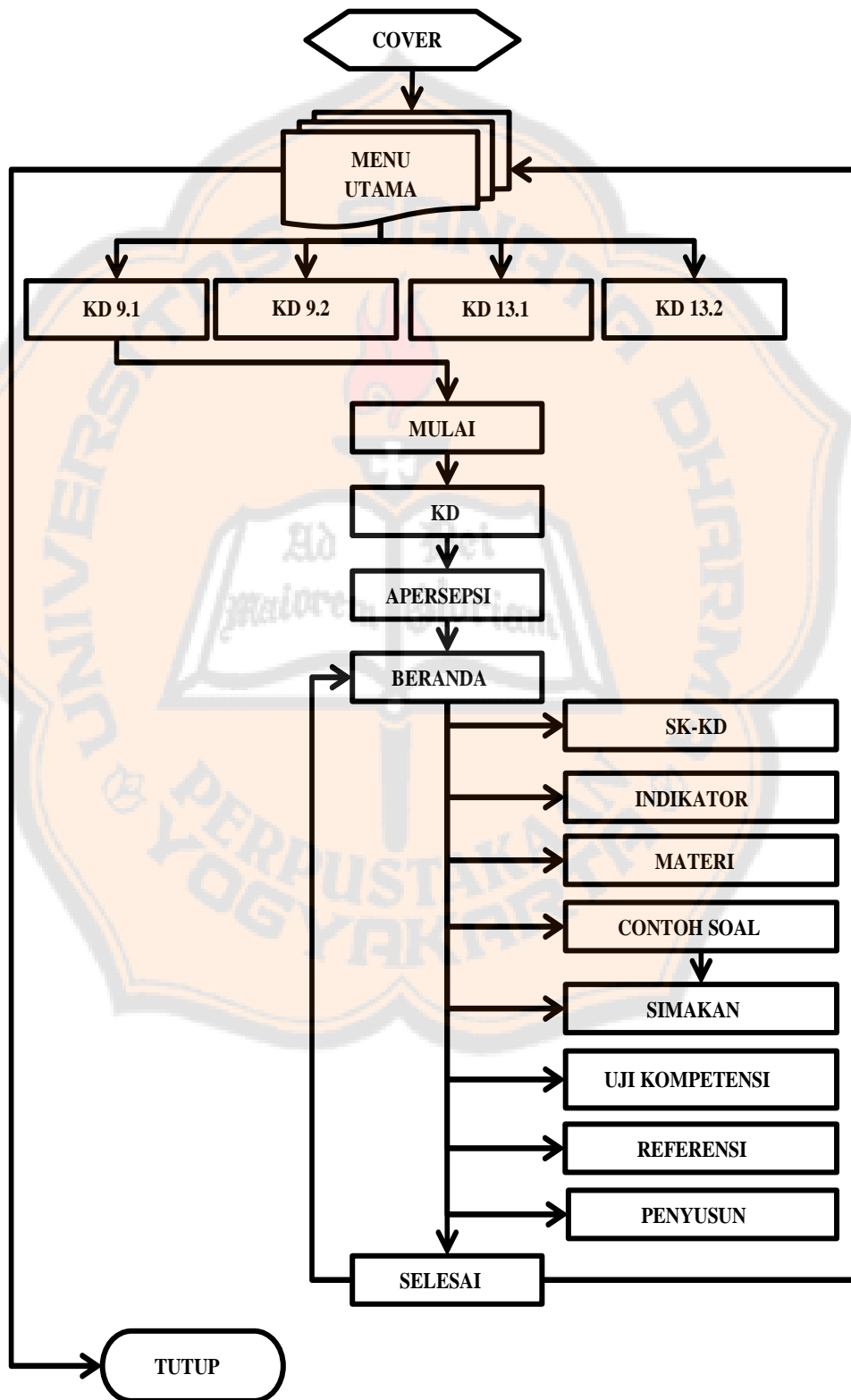
Penilaian

Skor maksimal: 10

Penskoran: Skor yang diperoleh x 100 = N

Skor maksimal

**FLOWCHART PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS POWERPOINT MULTIMEDIA**





**PETUNJUK PENGGUNAAN
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA
KELAS XI SEMESTER 2
SMA SANTA MARIA YOGYAKARTA**

**PENGEMBANG
YOHANES GALIH ARI PINUNDHI**

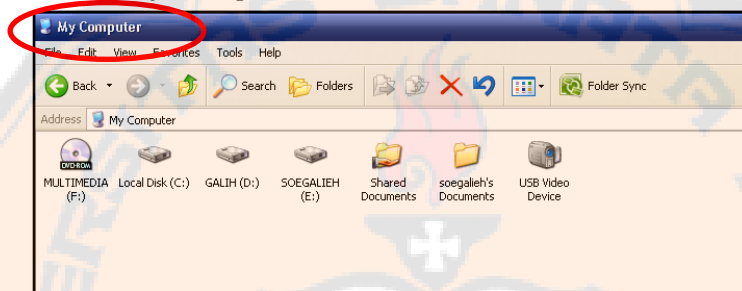


**PETUNJUK PENGGUNAAN
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA
KELAS XI SEMESTER 2 SMA SANTA MARIA YOGYAKARTA**

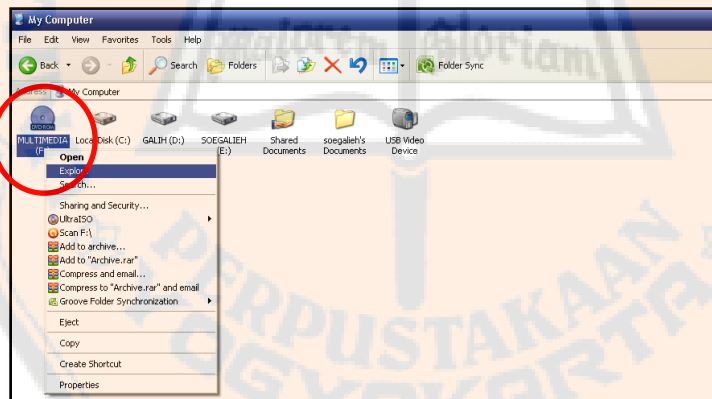
A. Masukkan DVD Media Pembelajaran Bahasa Indonesia DVD-ROM pada komputer Anda! Jika tidak terbuka secara otomatis, langsung saja *explore* DVD dan buka file *Microsoft PowerPoint Show* "HOME".

Caranya:

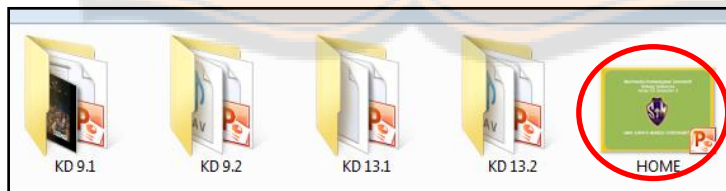
1. Buka My Computer



2. Klik kanan pada *icon* DVD "MULTIMEDIA", kemudian Explore.



3. Klik 2 kali di "HOME" dan file akan terbuka.



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

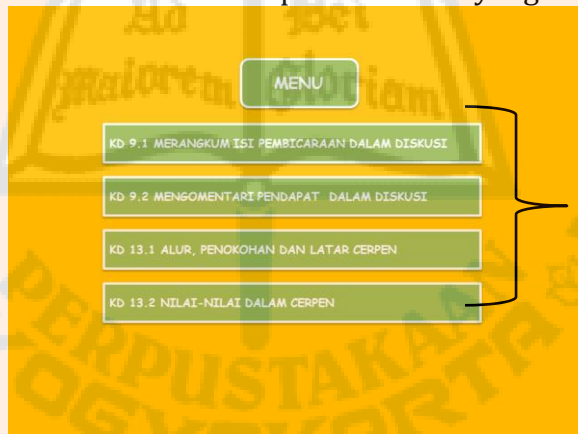
B. Tampilan Pembuka

Pada tampilan ini akan muncul halaman pembuka yang berlangsung selama beberapa detik dan langsung beralih ke menu pilihan Kompetensi Dasar (KD).



C. Pilihan Kompetensi Dasar (KD)

Pada halaman ini tersedia empat pilihan kompetensi dasar yang akan dipelajari. Pilihlah salah satu Kompetensi Dasar yang akan dipelajari!



Pilihan KD untuk dipelajari

Jika keluar gambar kotak dialog seperti gambar di bawah ini, pilih dan tekanlah **Enable content for this session**, lalu tekan tombol **OK** untuk melanjutkan.



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

D. KD 9.1 Merangkum Isi Pembicaraan dalam Diskusi

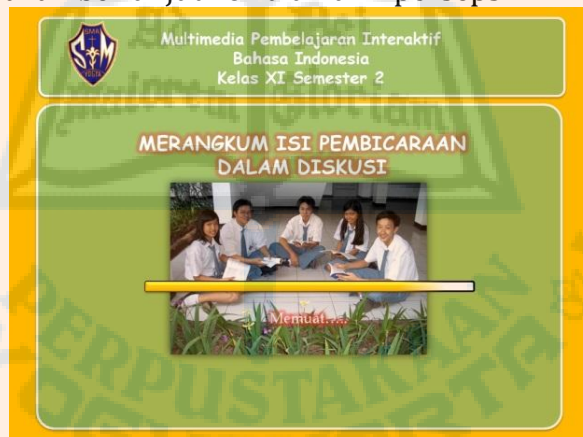
1. Halaman Pembuka

Muncul halaman pembuka Kompetensi Dasar, jika sudah siap tekanlah tombol **MULAI**.



2. Keterangan KD & Apersepsi

Muncul halaman keterangan Kompetensi Dasar selama beberapa detik dan akan berlanjut ke halaman Apersepsi.



Halaman keterangan Kompetensi Dasar

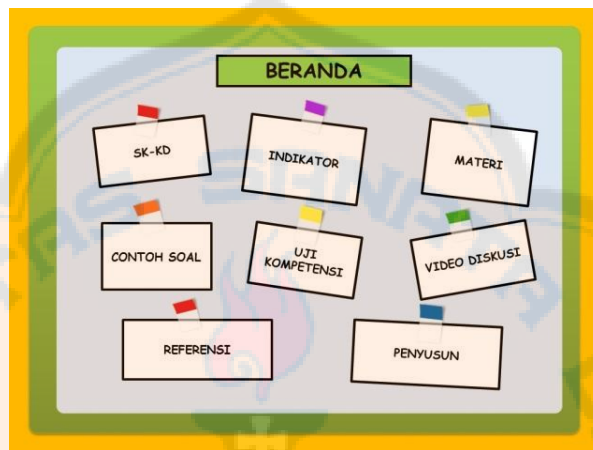


Halaman Apersepsi mengenai Diskusi

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3. Beranda

Setelah halaman apersepsi muncul, dalam waktu beberapa menit, secara otomatis akan mengantar kita ke halaman beranda yang berisi menu: SK-KD, Indikator, Materi, Contoh Soal, Uji Kompetensi, Video Diskusi, Referensi, dan Penyusun.



Keterangan Tombol:

Pada tampilan Menu Utama terdapat delapan (8) tombol, yaitu:

- Tombol **SK-KD** berfungsi untuk menampilkan SK - KD pembelajaran.
- Tombol **Indikator** berfungsi untuk menampilkan indikator pembelajaran.
- Tombol **Materi** berfungsi untuk menampilkan materi pembelajaran.
- Tombol **Contoh Soal** berfungsi untuk menampilkan contoh soal mengenai materi.
- Tombol **Uji Kompetensi** berfungsi untuk menampilkan soal guna mengasah kemampuan siswa dalam menanggapi pembelajaran.
- Tombol **Video Diskusi** berfungsi untuk menampilkan video.
- Tombol **Referensi** berfungsi untuk menampilkan sumber-sumber serta program yang digunakan pengembang.
- Tombol **Penyusun** berfungsi untuk menampilkan data pengembang.

4. Halaman Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar

Pada halaman ini akan ditampilkan mengenai Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).


The screenshot shows a web interface. On the left is a vertical sidebar menu with icons and labels: Beranda, SK - KD, Indikator, Materi, Contoh Soal, Uji Kompetensi, Referensi, Penyusun, and Selesai. The main content area has a light blue background. At the top right of the main area is a home icon in a circle, with an arrow pointing to it from the text 'Tombol Beranda'. Below the home icon is a green oval containing the text 'STANDAR KOMPETENSI'. Underneath is a white box with the text 'Mendengarkan: Memahami pendapat dan informasi dari berbagai sumber dalam diskusi atau seminar'. Below that is another green oval containing the text 'KOMPETENSI DASAR'. At the bottom is another white box with the text 'Merangkum isi pembicaraan dalam suatu diskusi atau seminar'.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Keterangan Tombol:

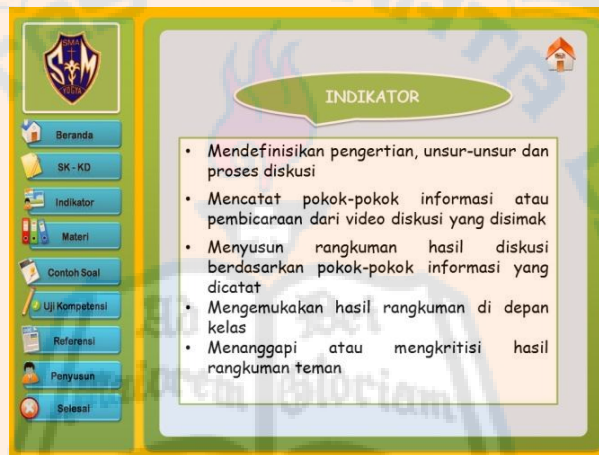
Di bagian sebelah kiri halaman, terdapat tombol Beranda, SK-KD, Indikator, Materi, Contoh Soal, Uji Kompetensi, Referensi, dan Penyusun yang fungsinya sama seperti yang dijelaskan pada halaman BERANDA di atas.

Di halaman ini, ada dua tombol baru, yaitu:

- Tombol  (**Beranda**) berfungsi untuk kembali pada tampilan Menu Utama.
- Tombol **Selesai** yang berfungsi untuk mengakhiri atau menutup media pembelajaran.

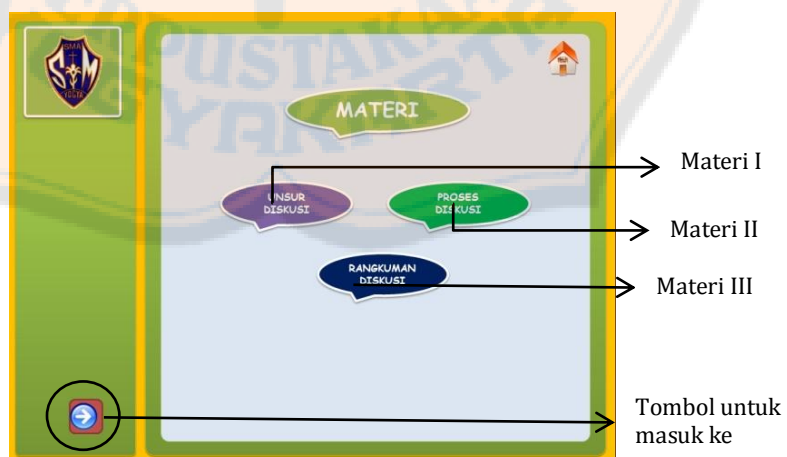
5. Halaman Indikator

Halaman Indikator menunjukkan pencapaian-pencapaian yang diharapkan guru kepada siswa-siswi.



6. Halaman Materi

Halaman Materi terdiri dari beberapa tombol yang dapat mengantarkan siswa-siswi untuk lebih memahami materi yang akan dipelajarinya.



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Unsur Diskusi

Unsur Manusia,

Moderator → Orang yang mengatur jalannya diskusi
Presenter → Penyaji/ pemakalah dalam diskusi
Notulis → Orang yang mencatat jalannya diskusi
Peserta → Semua yang terlibat dalam diskusi

Unsur Materi,

Tema Diskusi

Unsur Fasilitas,

properti yang digunakan (ruangan, meja, kursi, makalah, alat tulis, dan lain-lain).

Tombol untuk kembali ke pilihan materi atau untuk melanjutkan ke

Tombol **Suara** berfungsi memutar

Proses Diskusi

Proses pelaksanaan diskusi adalah sebagai berikut:

1. Moderator membuka diskusi
2. Moderator memperkenalkan diri dan para petugas diskusi
3. Moderator menjelaskan pokok pembicaraan yang akan didiskusikan
4. Moderator menyilakan penyaji menyampaikan makalahnya
5. Moderator memandu proses penyampaian pendapat dan tanya jawab
6. Notulis merangkum isi pembicaraan diskusi
7. Moderator menyampaikan hasil pembicaraan diskusi

Merangkum Diskusi

Rangkuman diskusi

bentuk pendek dari sebuah kegiatan diskusi.

Rangkuman pembicaraan diskusi berisi:


1. Gagasan-gagasan pokok pembicara
2. Tanggapan-tanggapan dari peserta
3. Tanggapan-tanggapan dari pembicara
4. Kesimpulan yang dihasilkan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

7. Halaman Contoh Soal

Halaman Contoh Soal berisi latihan sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Agar dapat mengerjakan soal-soal, tekanlah tombol **MULAI**.



Tekanlah tombol  (putar) untuk memutar video, kemudian kerjakanlah latihan soal yang tersedia!



Tombol untuk keluar dari halaman contoh soal

Tombol untuk masuk ke soal latihan

Tombol untuk memutar video




Tombol nomor soal

Halaman Petunjuk Mengerjakan Soal

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Jawablah dengan mengetik pada lembar jawab berwarna putih di Power Point Multimedia.

The image displays three sequential screenshots of a multimedia PowerPoint interface for a quiz. Each screen features a sidebar on the left with a yellow background and a blue header labeled 'PETUNJUK MENGERJAKAN'. The sidebar contains three numbered options (1, 2, 3) with arrows pointing to the right. The main content area is light blue and contains a question, a text input field, and navigation controls. The first screenshot shows question 1: '1. Siapa saja Pembicara dalam diskusi tersebut?'. The second screenshot shows question 2: '2. Tulislah pokok informasi setiap pembicara!'. The third screenshot shows question 3: '3. Buatlah satu paragraf rangkuman dari diskusi tersebut!'. Navigation buttons include a home icon, a close icon (X), a next question button (orange square with a right arrow), and a previous question button (orange square with a left arrow). Annotations with arrows point to these buttons: 'Halaman lembar jawaban' points to the input area, 'Tombol untuk melanjutkan soal' points to the next question button, and 'Tombol untuk kembali ke soal sebelumnya atau melanjutkan' points to the previous question button.


Apabila sudah selesai mengerjakan soal-soal tersebut, untuk kembali ke pilihan menu, tekanlah tombol  yang terdapat di sebelah kanan atas.

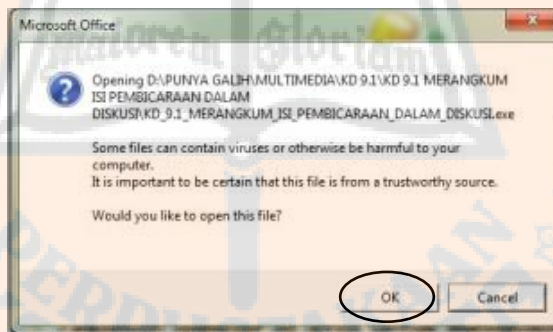
8. Halaman Uji Kompetensi

Pada tampilan ini, tekanlah gambar buku dan pensil untuk masuk ke soal uji kompetensi.



Halaman Uji Kompetensi

Setelah menekan gambar  (buku dan pensil), maka akan muncul kotak dialog seperti gambar di bawah ini. Tekanlah tombol **OK** untuk membuka soal Uji Kompetensi **9.1 Merangkum Isi Pembicaraan dalam Diskusi**.

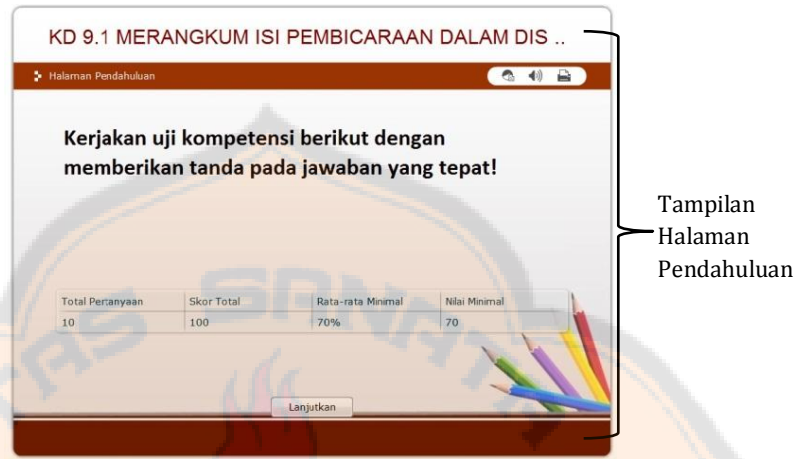


Tampilan awal Uji Kompetensi

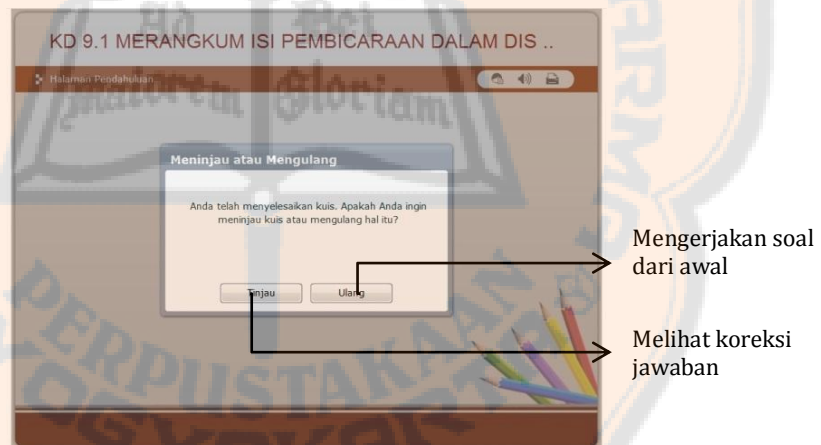
Pada halaman awal Uji Kompetensi, terdapat dua (2) kolom yang **harus** diisi, yaitu kolom nama dan kolom kelas. Apabila sudah terisi, tekan tombol **Lanjutkan**, maka akan muncul tampilan Halaman

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

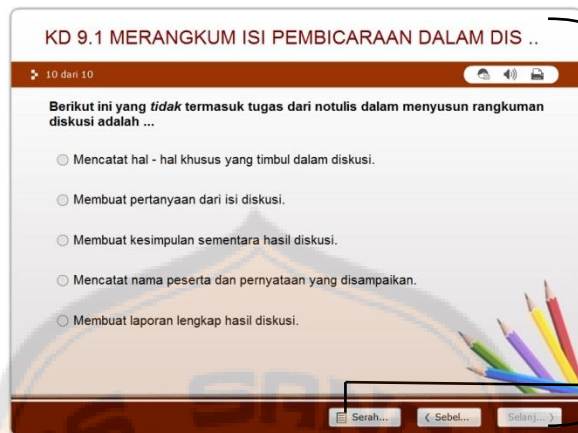
Pendahuluan, yang berisi mengenai penjelasan KD, perintah mengerjakan, dan kolom nilai.



Tekanlah tombol **Lanjutkan** untuk melanjutkan ke soal-soal uji kompetensi. Apabila muncul gambar seperti di bawah ini, tekanlah tombol **Ulangi** berfungsi untuk masuk ke soal-soal uji kompetensi.



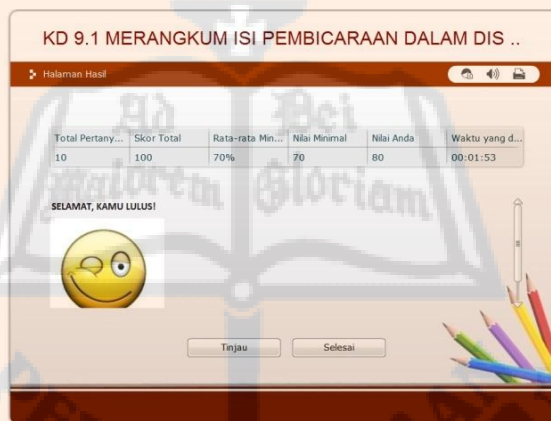
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



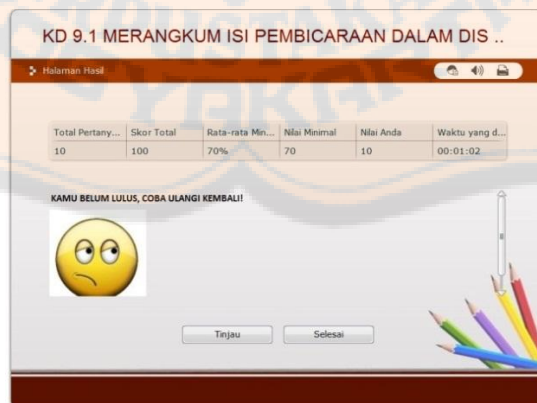
Contoh Soal Uji Kompetensi no. 10

Tombol Serahkan

Setelah selesai mengerjakan soal Uji Kompetensi sebanyak 10 butir soal. Pada halaman soal no. 10, di bagian kanan bawah terdapat tombol **Serahkan** yang berfungsi untuk menyerahkan dan mengoreksi jawaban.



Tampilan jika **lulus** dari latihan Uji Kompetensi



Tampilan jika **tidak lulus** dari latihan Uji Kompetensi

Keterangan Tombol:

- Tombol **Tinjau** berfungsi untuk melihat koreksi jawaban.
- Tombol **Selesai** berfungsi untuk keluar dari Uji Kompetensi.

9. Referensi

Halaman ini berisi sumber-sumber yang menjadi acuan bagi penyusun/pengembang.



10. Halaman Penyusun

Halaman yang berisi informasi data diri penyusun/pengembang media pembelajaran ini.



11. Halaman Selesai



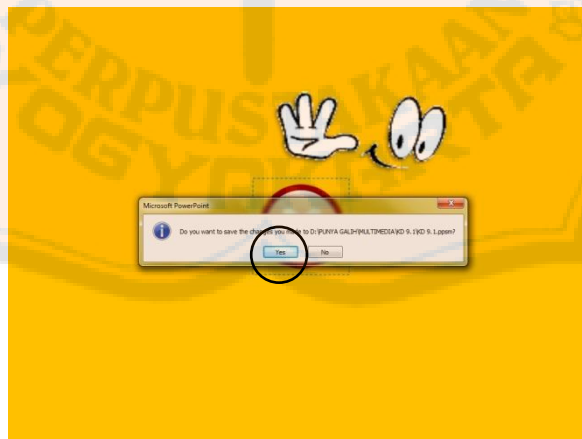
Tampilan Halaman Keluar

Tombol: Ya: untuk keluar Tidak: untuk kembali memelajari

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Setelah Anda tekan tombol silang, maka akan muncul gambar seperti di bawah ini.

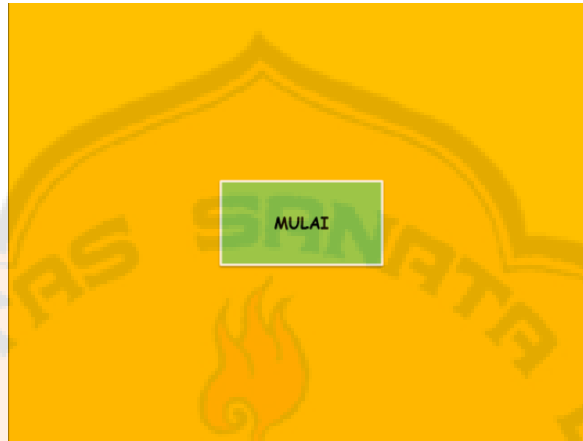


Tombol **Ya** dan **Tidak** pada gambar di atas berfungsi untuk menyimpan dan meninggalkan pekerjaan yang sudah Anda ketik pada lembar jawaban di latihan contoh soal. Apabila memilih tombol **Ya**, maka jawaban Anda akan masih ada saat Power Point Multimedia dibuka lagi (tersimpan). Tapi jika memilih tombol **Tidak**, maka jawaban Anda tidak akan ada (tidak tersimpan).

E. KD 9.2 Mengomentari Pendapat dalam Diskusi

1. Halaman Pembuka

Muncul halaman pembuka Kompetensi Dasar, jika sudah siap tekanlah tombol **MULAI**.



2. Keterangan KD & Apersepsi

Muncul halaman keterangan Kompetensi Dasar selama beberapa detik dan akan berlanjut ke halaman apersepsi.



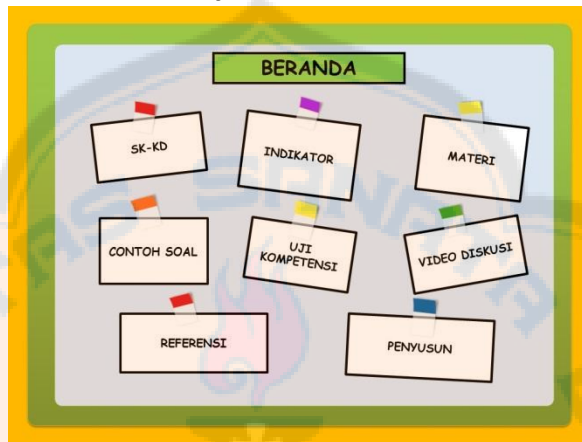
Halaman keterangan Kompetensi Dasar



Halaman Apersepsi mengenai Diskusi

3. Beranda

Setelah halaman apersepsi muncul, dalam waktu beberapa menit, secara otomatis akan mengantar kita ke halaman beranda yang berisi menu: SK-KD, Indikator, Materi, Contoh Soal, Uji Kompetensi, Video Diskusi, Referensi, dan Penyusun.



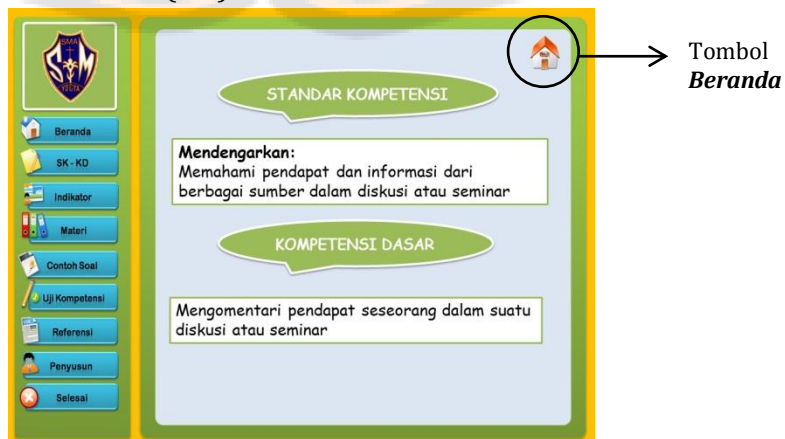
Keterangan Tombol:

Pada tampilan Menu Utama terdapat delapan (8) tombol, yaitu:

- Tombol **SK-KD** berfungsi untuk menampilkan SK – KD pembelajaran.
- Tombol **Indikator** berfungsi untuk menampilkan indikator pembelajaran.
- Tombol **Materi** berfungsi untuk masuk ke dalam materi pembelajaran.
- Tombol **Contoh Soal** berfungsi untuk masuk ke dalam contoh soal mengenai materi.
- Tombol **Uji Kompetensi** berfungsi untuk masuk ke dalam soal guna mengasah kemampuan siswa dalam menanggapi pembelajaran.
- Tombol **Video Diskusi** berfungsi untuk menampilkan video.
- Tombol **Referensi** berfungsi untuk menampilkan sumber-sumber serta program yang digunakan pengembang.
- Tombol **Penyusun** berfungsi untuk menampilkan data pengembang.

4. Halaman Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar

Pada halaman ini akan ditampilkan mengenai Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Keterangan Tombol:

Di bagian sebelah kiri halaman, terdapat tombol Beranda, SK-KD, Indikator, Materi, Contoh Soal, Uji Kompetensi, Referensi, dan Penyusun yang fungsinya sama seperti yang dijelaskan pada halaman BERANDA di atas.

Di halaman ini, ada dua tomo baru, yaitu:

- Tombol 🏠 (**Beranda**) berfungsi untuk kembali pada tampilan Menu Utama.
- Tombol **Selesai** yang berfungsi untuk mengakhiri atau menutup media pembelajaran.

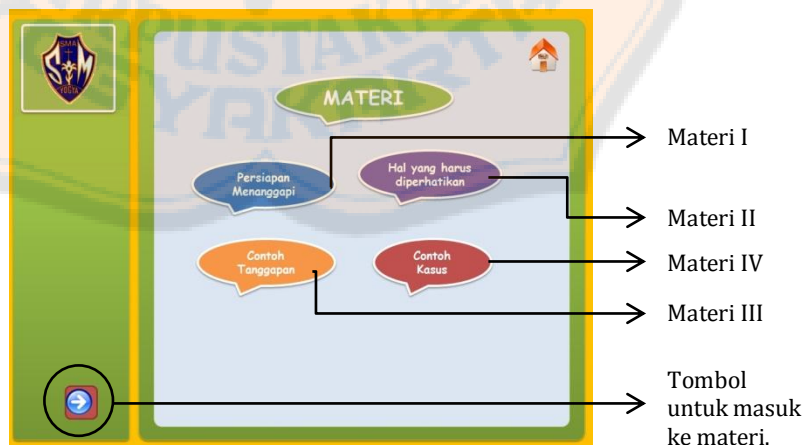
5. Halaman Indikator

Halaman Indikator menunjukkan pencapaian-pencapaian yang diharapkan guru kepada siswa-siswi.



6. Halaman Materi

Halaman Materi terdiri dari beberapa tombol yang dapat mengantarkan siswa-siswi untuk lebih memahami materi yang akan dipelajarinya.



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Persiapan Menanggapi

Yang perlu dipersiapkan untuk menanggapi diskusi antara lain:

1. mencatat pokok-pokok pembicaraan;
2. mencatat hal-hal yang masih kita pertanyakan; dan
3. mencatat masalah-masalah yang akan kitaanggapi dengan sanggahan.

Dalam menyampaikan gagasan perlu memperhatikan hal sebagai berikut.

1. Apa yang hendak disampaikan?
2. Untuk tujuan apakah kita menyampaikan hal tersebut?
3. Bagaimana kita menyampaikannya?
4. Bagaimana pemilihan kata sehingga mempengaruhi struktur kalimat yang hendak kita gunakan?

Tombol untuk kembali ke pilihan materi atau untuk melanjutkan ke materi selanjutnya.

Tombol **Suara** berfungsi memutar rekaman materi.

Hal yang harus diperhatikan

Hal yang harus diperhatikan dalam mengajukan pendapat dalam diskusi, yaitu sebagai berikut.

1. Bersikap terbuka, sopan, dan bijak dalam menanggapi pendapat orang lain.
2. Kuasai pokok pembicaraan sebelum menanggapi. Pertanyaan dan tanggapan yang dikemukakan berhubungan dengan masalah yang sedang dibicarakan.
3. Ungkapkan tanggapan menggunakan alasan/argumen yang logis, objektif, dan jujur disertai data, fakta, ilustrasi, contoh, atau perbandingan yang meyakinkan.
4. Gunakan bahasa yang baik dan benar, serta simpatik diperjelas dengan gerak, mimik, nada suara, tekanan, dan intonasi yang tidak menyinggung lawan bicara.
5. Gunakan kalimat yang efektif. Sanggahan atau penolakan disampaikan secara urut, terperinci, teliti, dan tidak berbelit-belit.
6. Hindari sikap emosional dan prasangka negatif.
7. Kemukakan tanggapan setelah ada izin dari moderator/pemimpin diskusi.

Contoh Tanggapan

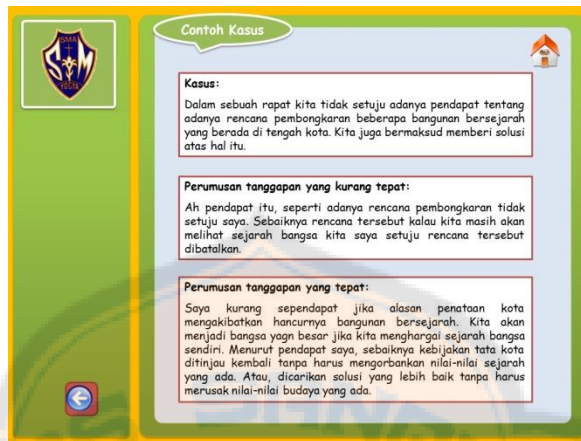
Contoh kalimat persetujuan pendapat:

Saya sependapat dengan pendapat Saudara bahwa motivasi itu berasal dari diri sendiri dan didukung oleh dorongan orang-orang sekitar. Hal terpenting untuk memotivasi diri adalah tetap teguh pendirian dan sabar.

Contoh kalimat penolakan pendapat:

Saya kurang sependapat dengan apa yang Anda sampaikan karena wirausaha memerlukan modal, bukan hanya kemauan. Kemauan tanpa ada kemampuan sama saja nol.


PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



7. Halaman Contoh Soal

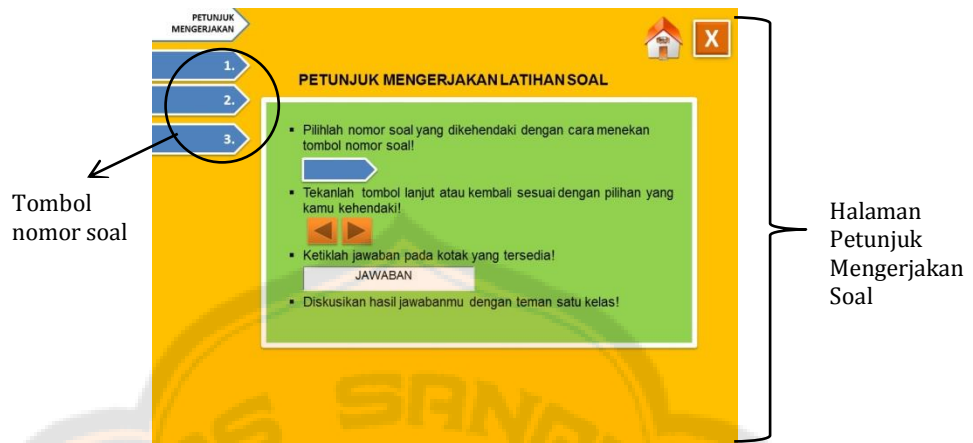
Halaman Contoh Soal berisi latihan sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Agar dapat mengerjakan soal-soal, tekanlah tombol **MULAI**.



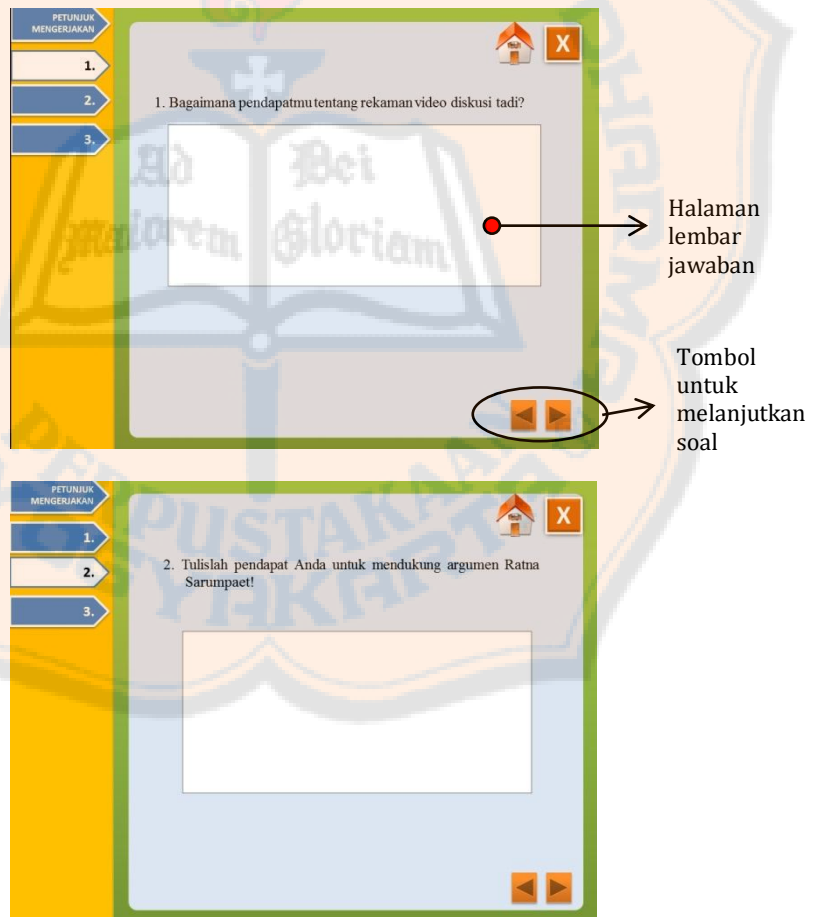
Tekanlah tombol  (putar) agar untuk memutar video. Kemudian, kerjakan latihan soal yang tersedia!



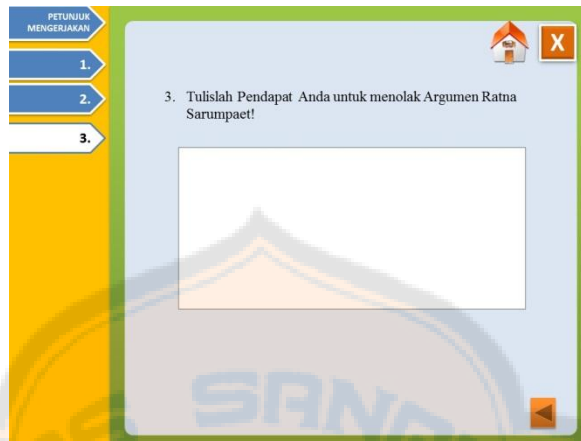
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Jawablah dengan mengetik pada lembar jawab berwarna putih di Power Point Multimedia.



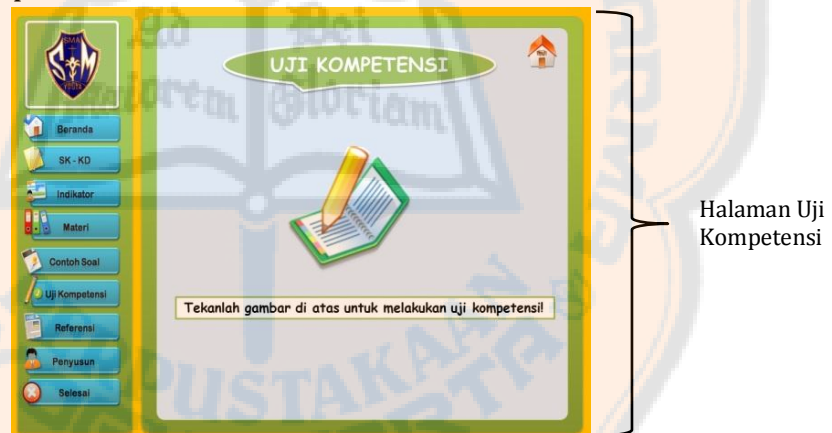
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI




Apabila sudah selesai mengerjakan soal-soal tersebut, untuk kembali ke pilihan menu, tekanlah tombol  yang terdapat di sebelah kanan atas.

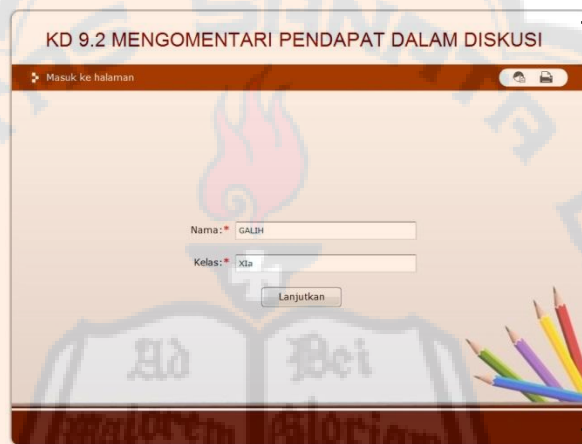
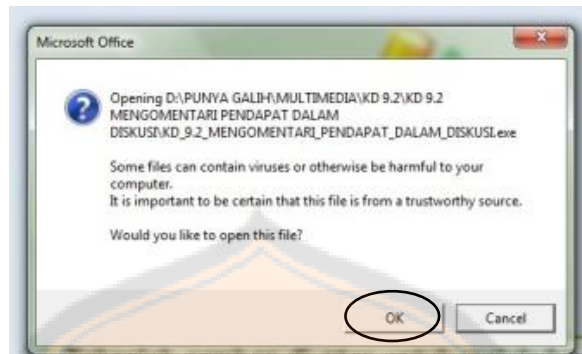
8. Halaman Uji Kompetensi

Pada tampilan ini, tekanlah gambar buku dan pensil untuk masuk ke soal uji kompetensi.



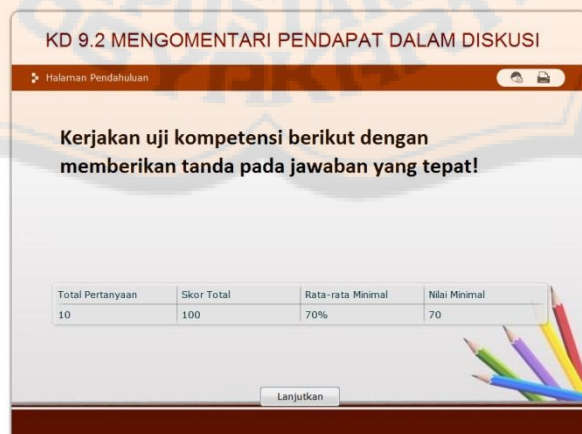
Setelah menekan gambar  (buku dan pensil) maka akan muncul kotak dialog seperti gambar di bawah ini. Tekanlah tombol **OK** untuk membuka soal Uji Kompetensi **9.2 Mengomentari Pendapat dalam Diskusi**.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Tampilan awal Uji Kompetensi

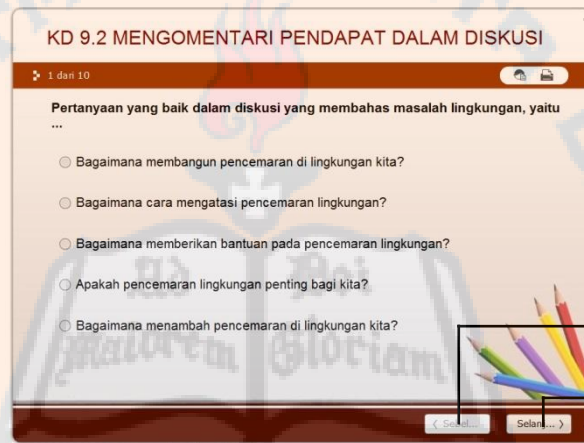
Pada halaman awal Uji Kompetensi, terdapat dua (2) kolom yang **harus** diisi, yaitu kolom nama dan kolom kelas. Apabila sudah terisi, tekan tombol **Lanjutkan**, maka akan muncul tampilan Halaman Pendahuluan, yang berisi mengenai penjelasan KD, perintah mengerjakan, dan kolom nilai.



Tampilan Halaman Pendahuluan

Tekanlah tombol **Lanjutkan** untuk melanjutkan ke soal-soal uji kompetensi. Apabila muncul gambar seperti di bawah ini, tekanlah tombol **Ya** yang berfungsi untuk melanjutkan mengerjakan soal-soal.

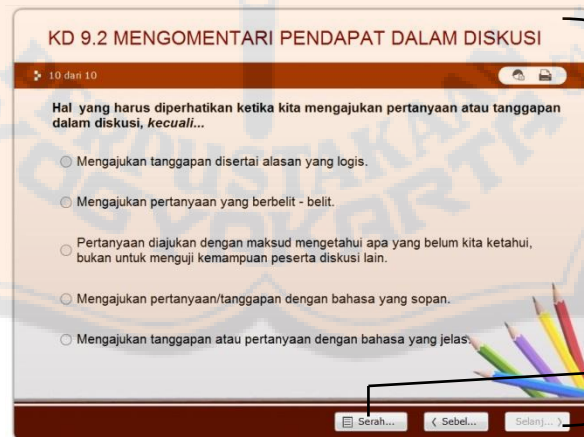
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Uji Kompetensi no. 1

Tombol Sebelumnya

Tombol Selanjutnya



Uji Kompetensi no. 10

Tombol Serahkan

Setelah selesai mengerjakan soal Uji Kompetensi sebanyak 10 butir soal, pada halaman soal no. 10, di bagian kanan bawah terdapat tombol **Serahkan** yang berfungsi untuk menyerahkan dan mengoreksi jawaban.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Tampilan jika **lulus** dari latihan Uji Kompetensi



Tampilan jika **tidak lulus** dari latihan Uji Kompetensi

Keretrangan Tombol:

- Tombol **Tinjau** berfungsi untuk menilik jawaban yang benar.
- Tombol **Selesai** berfungsi untuk keluar dari latihan Uji Kompetensi.

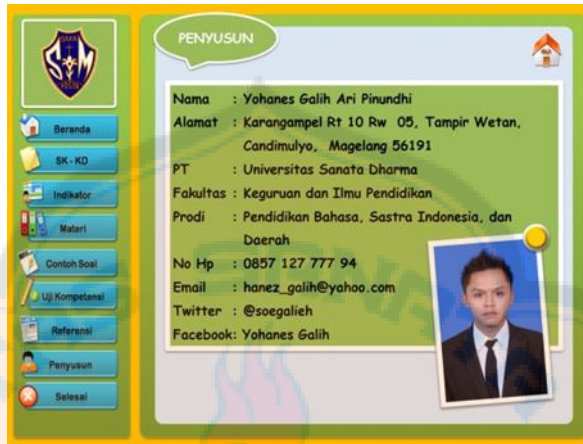
9. Referensi

Halaman ini berisi sumber-sumber yang menjadi acuan bagi penyusun/pengembang.



10. Halaman Penyusun

Halaman yang berisi informasi data diri penyusun/pengembang media pembelajaran ini.



11. Halaman Selesai

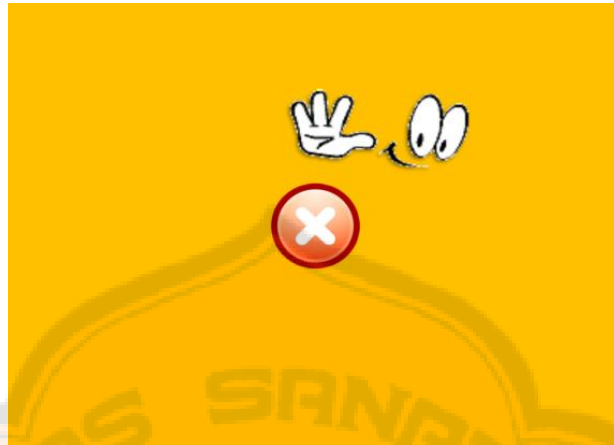


Tampilan Halaman Keluar

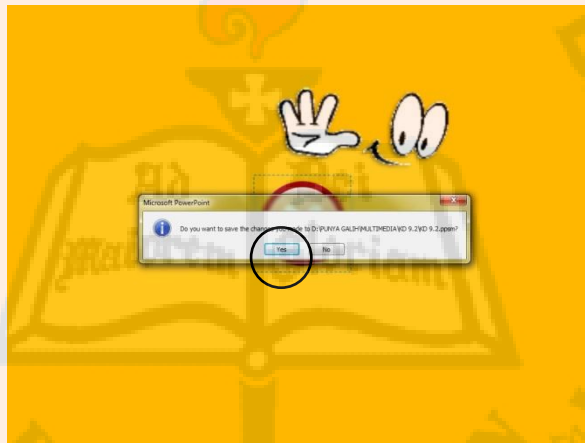
Tombol: Ya: untuk keluar Tidak: untuk kembali memelajari



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Setelah Anda tekan tombol silang, maka akan muncul gambar seperti di bawah ini.

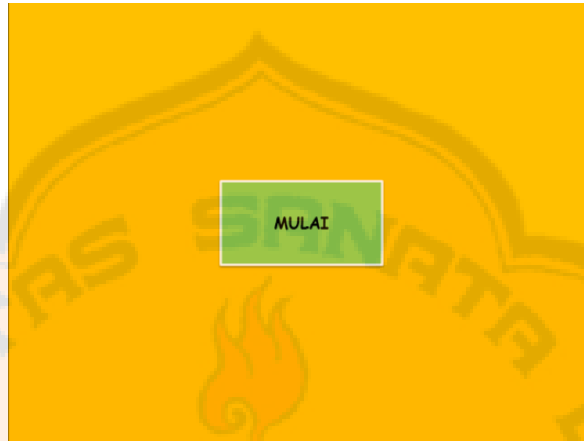


Tombol **Ya** dan **Tidak** pada gambar di atas berfungsi untuk menyimpan dan meninggalkan pekerjaan yang sudah Anda ketik pada lembar jawaban di latihan contoh soal. Apabila memilih tombol **Ya**, maka jawaban Anda akan masih ada saat Power Point Multimedia dibuka lagi (tersimpan). Tapi jika memilih tombol **Tidak**, maka jawaban Anda tidak akan ada (tidak tersimpan).

F. KD 13.1 Alur Penokohan dan Latar Cerpen

1. Halaman Pembuka

Muncul halaman pembuka Kompetensi Dasar, jika sudah siap tekanlah tombol **MULAI**.



2. Keterangan KD & Apersepsi

Muncul halaman keterangan Kompetensi Dasar selama beberapa detik dan akan berlanjut ke halaman Apersepsi.



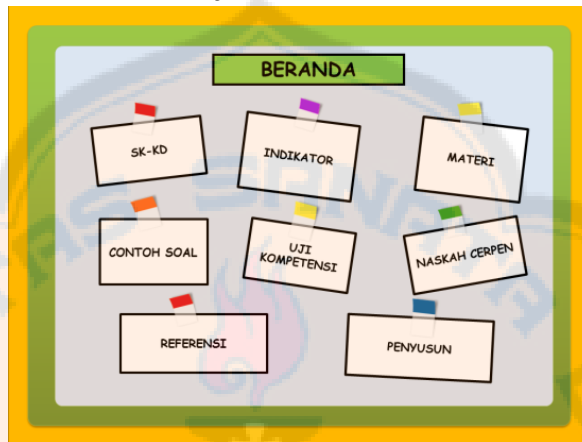
Halaman keterangan Kompetensi Dasar



Halaman Apersepsi mengenai Cerpen

3. Beranda

Setelah halaman apersepsi muncul, dalam waktu beberapa menit, secara otomatis akan mengantar kita ke halaman beranda yang berisi menu: SK-KD, Indikator, Materi, Contoh Soal, Uji Kompetensi, Video Diskusi, Referensi, dan Penyusun.



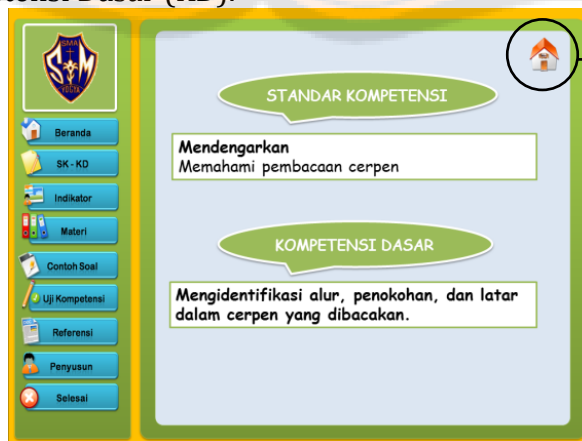
Keterangan Tombol:

Pada tampilan Menu Utama terdapat delapan (8) tombol, yaitu:

- Tombol **SK-KD** berfungsi untuk menampilkan SK - KD pembelajaran.
- Tombol **Indikator** berfungsi untuk menampilkan indikator pembelajaran.
- Tombol **Materi** berfungsi untuk masuk ke dalam materi pembelajaran.
- Tombol **Contoh Soal** berfungsi untuk masuk ke dalam contoh soal mengenai materi.
- Tombol **Uji Kompetensi** berfungsi untuk masuk ke dalam soal guna mengasah kemampuan siswa dalam menanggapi pembelajaran.
- Tombol **Video Diskusi** berfungsi untuk menampilkan video.
- Tombol **Referensi** berfungsi untuk menampilkan sumber-sumber serta program yang digunakan pengembang.
- Tombol **Penyusun** berfungsi untuk menampilkan data pengembang.

4. Halaman Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar

Pada halaman ini akan ditampilkan mengenai Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Keterangan Tombol:

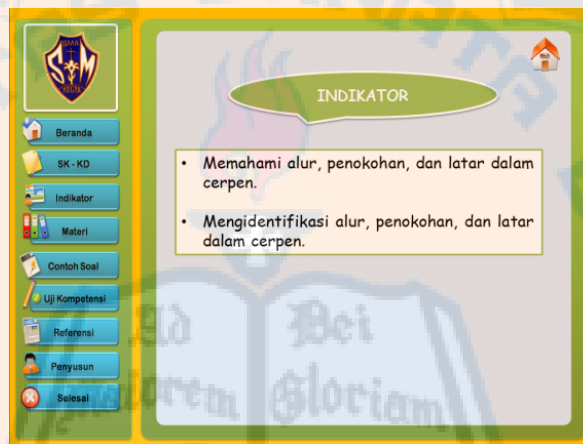
Di bagian sebelah kiri halaman, terdapat tombol Beranda, SK-KD, Indikator, Materi, Contoh Soal, Uji Kompetensi, Referensi, dan Penyusun yang fungsinya sama seperti yang dijelaskan pada halaman BERANDA di atas.

Di halaman ini, ada dua tomo baru, yaitu:

- Tombol 🏠 (**Beranda**) berfungsi untuk kembali pada tampilan Menu Utama.
- Tombol **Selesai** yang berfungsi untuk mengakhiri atau menutup media pembelajaran.

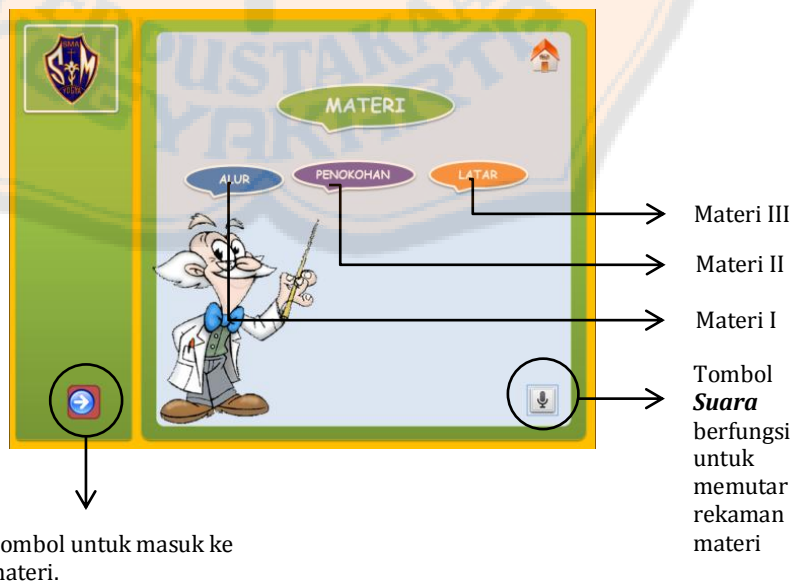
5. Halaman Indikator

Halaman Indikator menunjukkan pencapaian-pencapaian yang diharapkan guru kepada siswa-siswi.



6. Halaman Materi

Halaman Materi terdiri dari beberapa tombol yang dapat mengantarkan siswa-siswi untuk lebih memahami materi yang akan dipelajarinya.



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

ALUR

Alur → Rangkaian/jalinan antar peristiwa/ lakuan dalam cerita.

peristiwa 1 (pacarnya lari) SEBAB

PERISTIWA

CERITA

PERISTIWA

peristiwa 2 (tokoh A frustrasi) AKIBAT

← →

Tombol untuk kembali ke pilihan materi atau untuk melanjutkan ke materi selanjutnya.

ALUR

Jenis-jenis Alur:

- Alur maju
Rangkaian peristiwanya bergerak maju dari awal ke akhir
- Alur mundur
Rangkaian peristiwanya bergerak mundur dari akhir ke awal
- Alur campuran
Rangkaian peristiwanya bergerak secara acak.

← →

ALUR

Pola / Tahapan Alur

Klimaks

Konflik menegang

Konflik mereda

Pemunculan masalah/konflik

Pengenalan tokoh & latar

Penyelesaian

← →

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PENOKOHAN

Penokohan tidak langsung

↓

Penggambaran watak/citra tokoh dilakukan secara tersamar.

Pada penokohan jenis ini, pembaca bisa menyimpulkan watak seorang tokoh dari

- pikiran tokoh
- dialog/ucapan tokoh
- tingkah laku/tindakan tokoh
- lingkungan sekitar tokoh
- reaksi/tanggapan dari tokoh lain
- Keadaan fisik tokoh

LATAR

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

Latar terbagi menjadi tiga yaitu :

- Latar waktu → keterangan mengenai kapan peristiwa itu terjadi
- Latar tempat → keterangan mengenai dimana peristiwa itu terjadi
- Latar suasana → keterangan mengenai bagaimana suasana serta keadaan saat peristiwa itu terjadi

7. Halaman Contoh Soal

Halaman Contoh Soal berisi latihan sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Agar dapat mengerjakan soal-soal, tekanlah tombol **MULAI**.


CONTOH SOAL

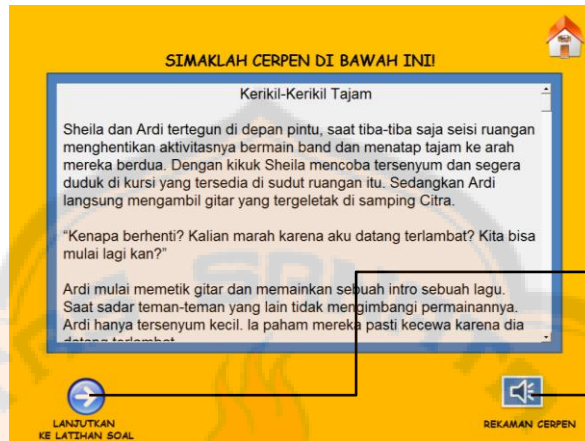
TEKANLAH TOMBOL MULAI UNTUK MELANJUTKAN KE SOAL LATIHAN!

MULAI

- Beranda
- SK - KD
- Indikator
- Materi
- Contoh Soal
- Uji Kompetensi
- Referensi
- Penyusun
- Selesai

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

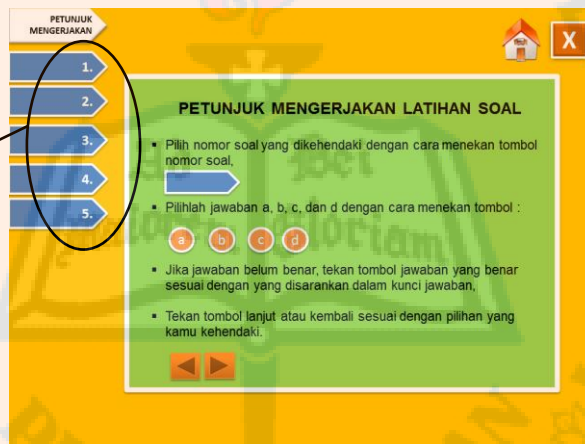
Tekan tombol  (putar) untuk mendengarkan rekaman cerita pendek, kemudian kerjakan soal yang tersedia!



Tombol untuk masuk ke soal latihan

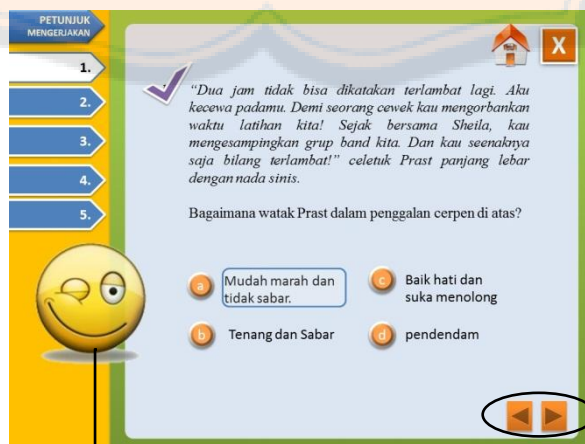
Tombol untuk memutar rekaman cerpen.

Tombol nomor soal



Halaman Petunjuk Mengerjakan Soal

Pada KD 13.1 terdapat lima butir contoh soal berupa pilihan ganda. Bila jawaban benar, maka tanda centang (✓) akan muncul di atas nomor soal yang sedang dikerjakan.

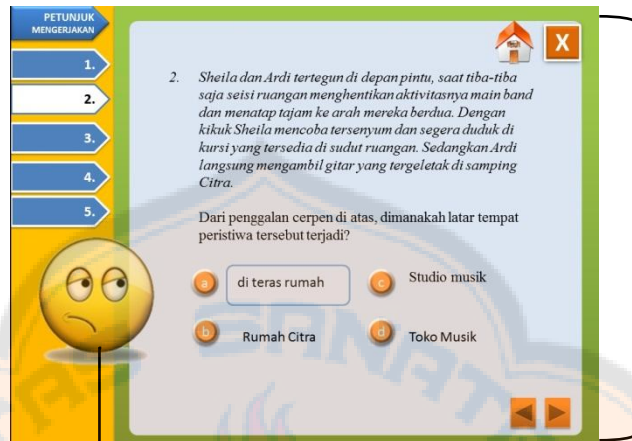


Halaman Contoh Soal

Penunjuk Sebelumnya dan Selanjutnya

Ekspresi jika jawaban benar

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



PETUNJUK MENERJAKAN

1. 2. 3. 4. 5.


2. Sheila dan Ardi tertegun di depan pintu, saat tiba-tiba saja seisi ruangan menghentikan aktivitasnya main band dan menatap tajam ke arah mereka berdua. Dengan kikuk Sheila mencoba tersenyum dan segera duduk di kursi yang tersedia di sudut ruangan. Sedangkan Ardi langsung mengambil gitar yang tergeletak di samping Citra.

Dari penggalan cerpen di atas, dimanakah latar tempat peristiwa tersebut terjadi?

a. di teras rumah c. Studio musik
b. Rumah Citra d. Toko Musik

Ekspresi jika jawaban salah

Halaman Contoh Soal

Apabila sudah selesai mengerjakan soal-soal tersebut, untuk kembali ke pilihan menu, tekanlah tombol  yang terdapat di sebelah kanan atas.


8. Halaman Uji Kompetensi

Pada tampilan ini, tekanlah gambar buku dan pensil untuk masuk ke soal uji kompetensi.

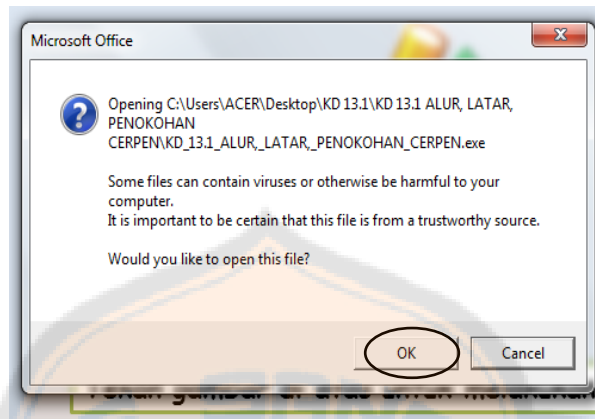


UJI KOMPETENSI

Tekan gambar di atas untuk melakukan uji kompetensi!

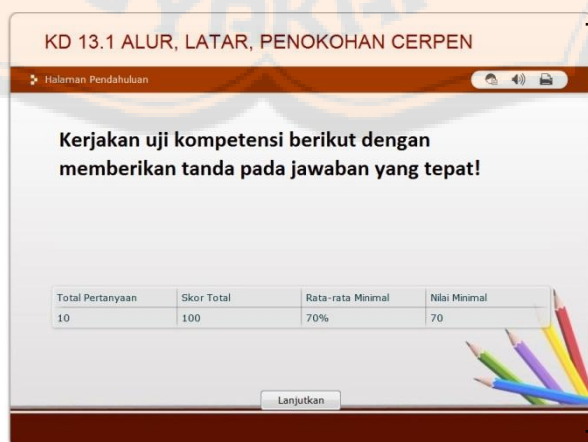
Setelah menekan gambar  (buku dan pensil) maka akan muncul kotak dialog seperti gambar di bawah ini. Tekanlah tombol **OK** untuk membuka soal Uji Kompetensi **13.1 Aur, Latar, Penokohan Cerpen**.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Tampilan awal Uji Kompetensi

Pada halaman awal Uji Kompetensi, terdapat dua (2) kolom yang **harus** diisi, yaitu kolom nama dan kolom kelas. Apabila sudah terisi, tekan tombol **Lanjutkan**, maka akan muncul tampilan Halaman Pendahuluan, yang berisi mengenai penjelasan KD, perintah mengerjakan, dan kolom nilai.



Tampilan Halaman Pendahuluan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Tekanlah tombol **Lanjutkan** untuk melanjutkan ke soal-soal uji kompetensi. Apabila muncul gambar seperti di bawah ini, tekanlah tombol **Ulangi** berfungsi untuk masuk ke soal-soal uji kompetensi.

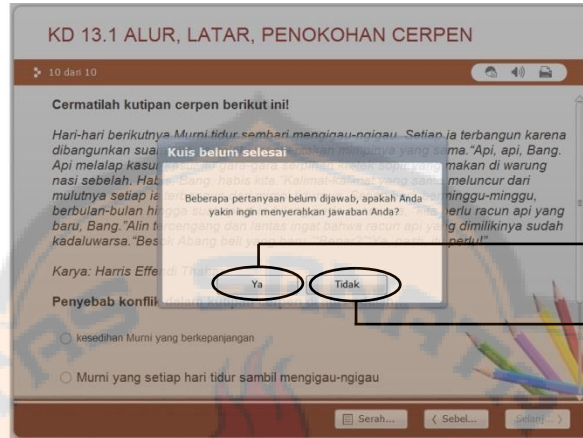
The image displays three screenshots of a learning application interface, illustrating the flow of a quiz. The interface is titled "KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN".

- Top Screenshot:** A dialog box titled "Meninjau atau Mengulang" (Review or Repeat) is shown. It asks, "Anda telah menyelesaikan kuis. Apakah Anda ingin meninjau kuis atau mengulang hal itu?" (You have completed the quiz. Do you want to review the quiz or repeat it?). There are two buttons: "Tinjau" (Review) and "Ulangi" (Repeat). Arrows point from the text "Mengerjakan soal dari awal" (Start solving the question from the beginning) to the "Ulangi" button, and from "Melihat koreksi jawaban" (View answer correction) to the "Tinjau" button.
- Middle Screenshot:** A quiz question is displayed: "Segala keterangan mengenai waktu, tempat, dan suasana terjadinya lakuan dalam cerita disebut ..." (All descriptions regarding time, place, and atmosphere of the action in the story are called ...). The options are: latar, adegan, rekaan, nilai, and tema. Arrows point from the text "Uji Kompetensi no. 1" (Competency Test no. 1) to the question, from "Tombol Sebelumnya" (Previous Button) to the left navigation button, and from "Tombol Selanjutnya" (Next Button) to the right navigation button.
- Bottom Screenshot:** A quiz question is displayed: "Cermatilah kutipan cerpen berikut ini!" (Read carefully the following short story excerpt!). The excerpt is a quote from a story by Harris Effendi Thahar. The question asks: "Penyebab konflik dalam kutipan cerpen di atas adalah..." (The cause of conflict in the short story excerpt above is...). The options are: kesedihan Murni yang berkepanjangan and Murni yang setiap hari tidur sambil mengigau-ngigau. An arrow points from the text "Uji Kompetensi no. 10" (Competency Test no. 10) to the question, and another arrow points from "Tombol Serahkan" (Give Up Button) to the "Serah..." button at the bottom.

Setelah selesai mengerjakan soal Uji Kompetensi sebanyak 10 butir soal, pada halaman soal no. 10, di bagian kanan bawah terdapat

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

tombol **Serahkan** yang berfungsi untuk menyerahkan dan mengoreksi jawaban.



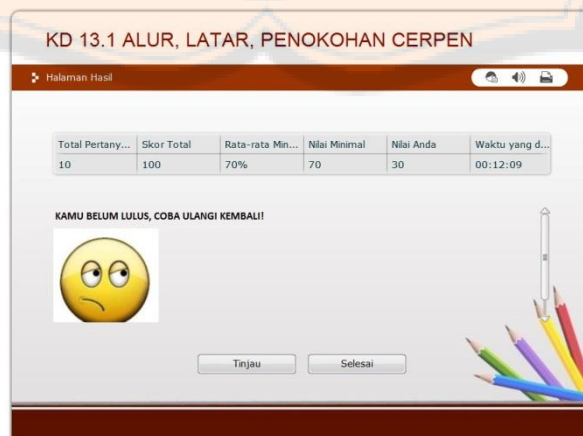
Tombol Ya

Tombol Tidak

Apabila memilih tombol **Ya**, itu artinya akan setuju untuk menyerahkan nilai dan akan muncul halaman perolehan nilai seperti pada gambar di bawah ini.



Tampilan jika **lulus** dari latihan Uji Kompetensi



Tampilan jika **tidak lulus** dari latihan Uji Kompetensi

Keretrangan Tombol:

- Tombol **Tinjau** berfungsi untuk menilik jawaban yang benar.
- Tombol **Selesai** berfungsi untuk keluar dari latihan Uji Kompetensi.

9. Referensi

Halaman ini berisi sumber-sumber yang menjadi acuan bagi penyusun/pengembang.



10. Halaman Penyusun

Halaman yang berisi informasi data diri penyusun/pengembang media pembelajaran ini.

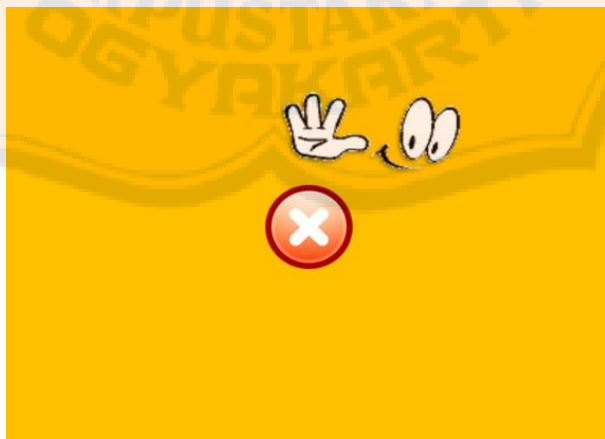


11. Halaman Selesai



Tampilan Halaman Keluar

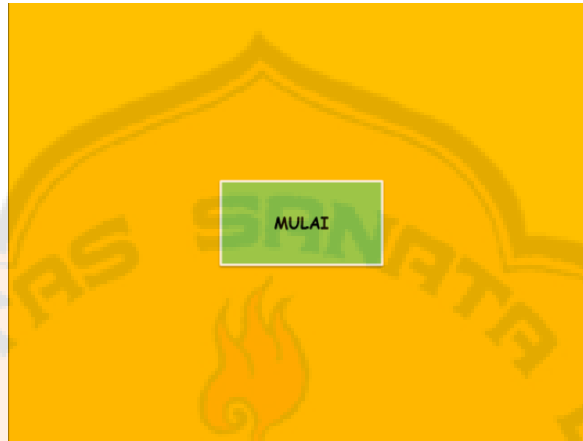
Tombol: Ya: untuk keluar Tidak: untuk kembali memelajari



G. KD 13.2 Nilai-Nilai dalam Cerpen

1. Halaman Pembuka

Muncul halaman pembuka Kompetensi Dasar, jika sudah siap tekanlah tombol **MULAI**.



2. Keterangan KD & Apersepsi

Muncul halaman keterangan Kompetensi Dasar selama beberapa detik dan akan berlanjut ke halaman Apersepsi.



Halaman keterangan Kompetensi Dasar (KD)

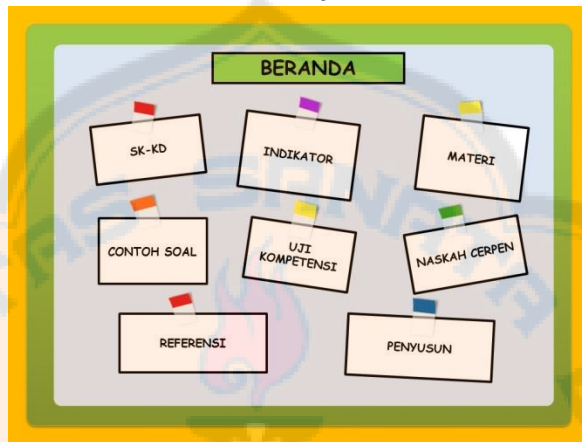


Halaman Apersepsi mengenai Cerpen

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3. Beranda

Setelah halaman apersepsi muncul, dalam waktu beberapa menit, secara otomatis akan mengantar kita ke halaman **BERANDA** yang berisi menu: SK-KD, Indikator, Materi, Contoh Soal, Uji Kompetensi, Video Diskusi, Referensi, dan Penyusun.



Keterangan Tombol:

Pada tampilan Menu Utama terdapat delapan (8) tombol, yaitu:

- Tombol **SK-KD** berfungsi untuk menampilkan SK - KD pembelajaran.
- Tombol **Indikator** berfungsi untuk menampilkan indikator pembelajaran.
- Tombol **Materi** berfungsi untuk masuk ke dalam materi pembelajaran.
- Tombol **Contoh Soal** berfungsi untuk masuk ke dalam contoh soal mengenai materi.
- Tombol **Uji Kompetensi** berfungsi untuk masuk ke dalam soal guna mengasah kemampuan siswa dalam menanggapi pembelajaran.
- Tombol **Video Diskusi** berfungsi untuk menampilkan video.
- Tombol **Referensi** berfungsi untuk menampilkan sumber-sumber serta program yang digunakan pengembang.
- Tombol **Penyusun** berfungsi untuk menampilkan data pengembang.

4. Halaman Standar Kompetensi & Kompetensi Dasar

Pada halaman ini akan ditampilkan mengenai Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Keterangan Tombol:

Di bagian sebelah kiri halaman, terdapat tombol Beranda, SK-KD, Indikator, Materi, Contoh Soal, Uji Kompetensi, Referensi, dan Penyusun yang fungsinya sama seperti yang dijelaskan pada halaman BERANDA di atas.

Di halaman ini, ada dua tomo baru, yaitu:

- Tombol 🏠 (**Beranda**) berfungsi untuk kembali pada tampilan Menu Utama.
- Tombol **Selesai** yang berfungsi untuk mengakhiri atau menutup media pembelajaran.

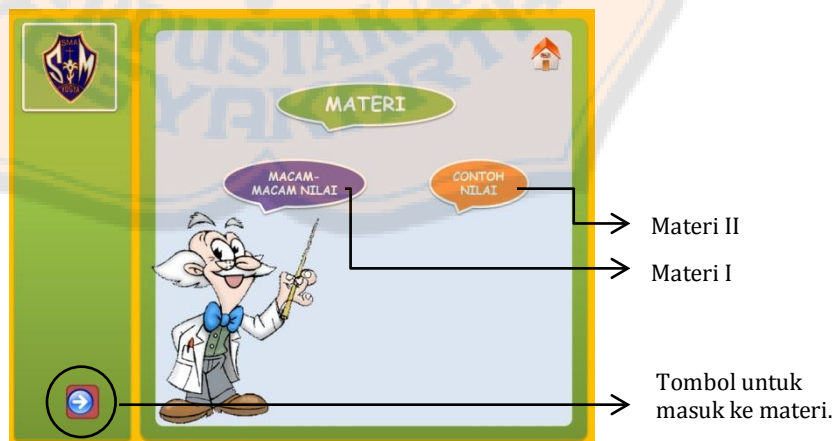
5. Halaman Indikator

Halaman Indikator menunjukkan pencapaian-pencapaian yang diharapkan guru kepada siswa-siswi.



6. Halaman Materi

Halaman Materi terdiri dari beberapa tombol yang dapat mengantarkan siswa-siswi untuk lebih memahami materi yang akan dipelajarinya.

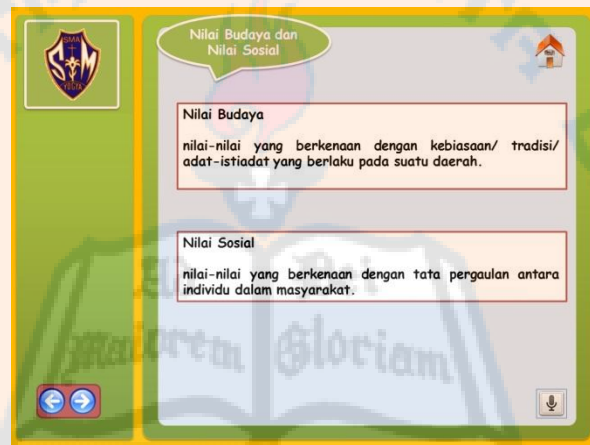


PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Tombol untuk kembali ke pilihan materi atau untuk melanjutkan ke materi selanjutnya.

Tombol **Suara** berfungsi memutar rekaman materi



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

The image displays three educational cards, each with a green header and a light blue body. Each card features a small logo in the top left corner and a home icon in the top right. The cards are arranged vertically and contain the following text:

CONTOH NILAI AGAMA

Ahim memperlema sujudnya. Ia banyak meminta di tiap sujud karena sujud adalah saat dimabulkannya doa. Ia dengan sepenuh hati meminta kepada Allah agar dimudahkan menghadapi ujian nasional esok. Ahim telah mempersiapkan diri seane maksimal, tetapi ia yakin apa yang akan ia dapat adalah apa yang akan Ia karuniakan kepadanya.

Nilai agama yang terkandung dalam penggalan cerita di atas adalah meminta kepada Allah saat sujud dalam salat.

CONTOH NILAI MORAL

Adi mengangkat tubuh Haikal ke pundaknya. Hah berat juga, katanya dalam hati. Ia berjalan pelan menuruni bukit. Ia harus segera tiba di perkampungan terdekat agar nyawa sahabatnya ini bisa diselamatkan. Gigitan ular berbisa di tempat mereka berkemah semalam, tampak membuat kaki kanan Haikal memburu kehitaman.

Nilai moral yang terdapat dalam penggalan cerita di atas adalah nilai moral yang baik, yaitu kesetiaan seorang sahabat yang berjuang menyelamatkan nyawa sahabatnya.

CONTOH NILAI BUDAYA

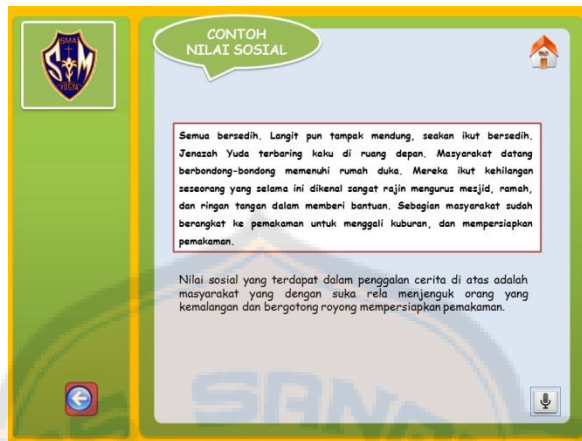
Pusing kepala Inop sekarang. Rasanya tumbuh sebuah uban sehari di kepalanya. Ke mana hendak diairikannya uang tiga juta rupiah untuk diserahkan kepada keluarga calon mertuanya. Uang itu akan digunakan sebagai pengisi sudut namanya, suatu istilah untuk menamakan pemberian pihak calon mempelai laki-laki kepada keluarga calon mempelai perempuan. "Apa yang harus aku lakukan sekarang, Mak?" tanya Inop egak melotot kepada Amaknya.

"Kau sudah aku bilang, tak usah buru-buru kawin. Ka babini seperti orang zacak elirik sajo. Kini adan jua yang zusehi!" jawab Mak marah.

Sekarang bukan satu, tiga puluh tiga uban sehari bertunas di kepala Inop.

Nilai budaya yang terdapat dalam penggalan cerita di atas adalah kebiasaan di suatu tempat di Ranah Minang, pihak calon mempelai laki-laki memberi sesuatu kepada pihak keluarga calon mempelai perempuan.


PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

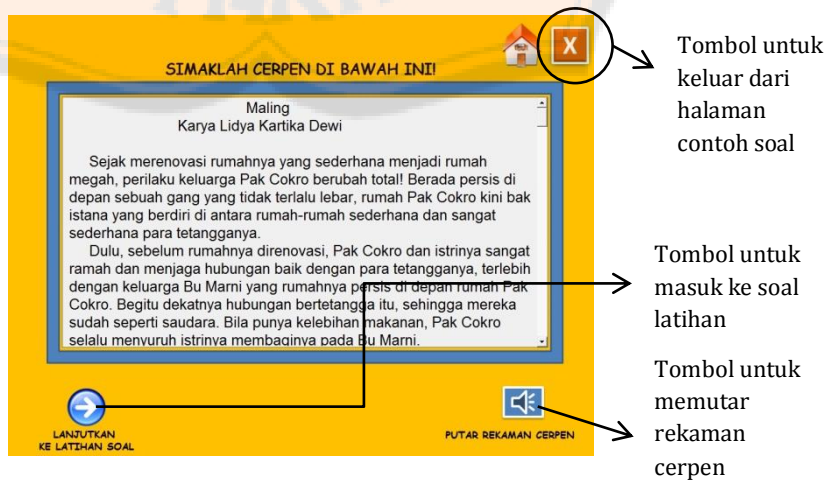


7. Halaman Contoh Soal

Halaman Contoh Soal berisi latihan sesuai dengan materi yang telah dipelajari. Agar dapat mengerjakan soal-soal, tekanlah tombol **MULAI**.



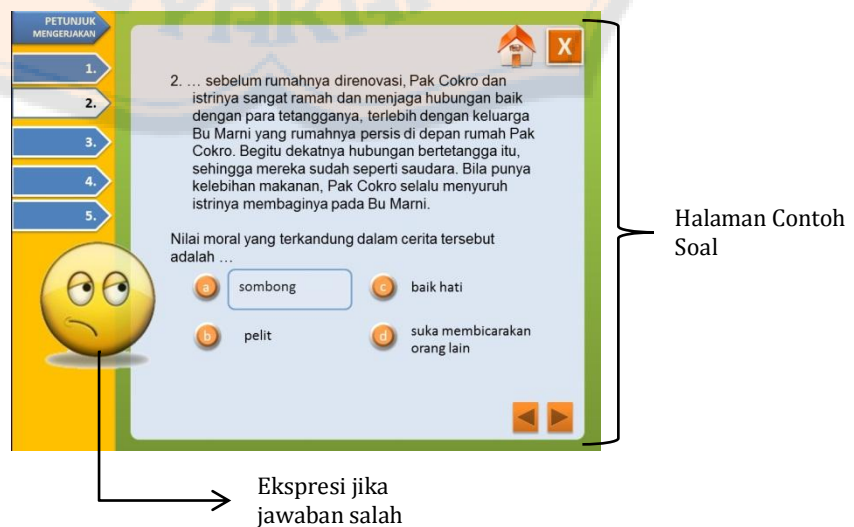
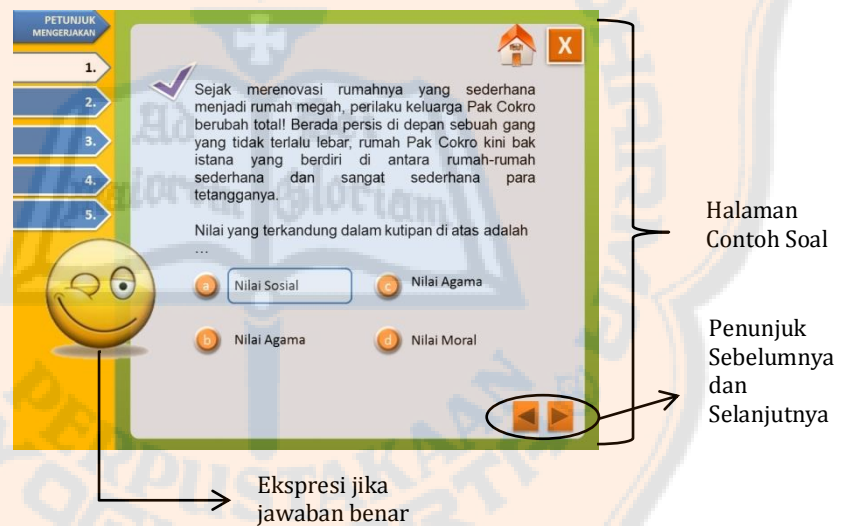
Tekan tombol  (putar) untuk mendengarkan rekaman cerita pendek di halaman tersebut, kemudian kerjakanlah latihan soal!



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI




Pada KD 13.2 terdapat lima butir contoh soal berupa pilihan ganda. Bila jawaban benar, maka tanda centang (✓) akan muncul di atas nomor soal yang sedang dikerjakan.

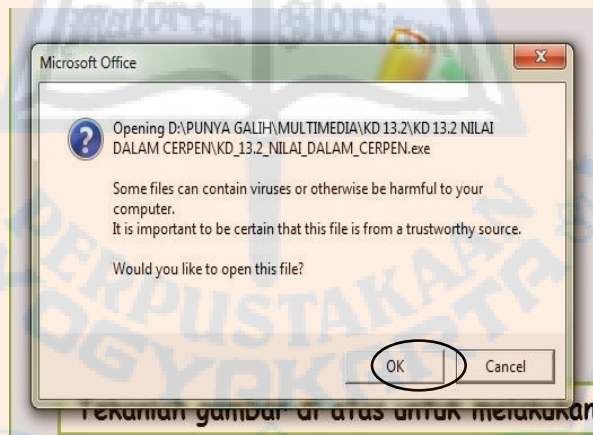


8. Halaman Uji Kompetensi

Pada tampilan ini, tekanlah gambar buku dan pensil untuk masuk ke soal uji kompetensi.



Setelah menekan gambar  (buku dan pensil) maka akan muncul kotak dialog seperti gambar di bawah ini. Tekanlah tombol **OK** untuk membuka soal Uji Kompetensi **13.2 Nilai dalam Cerpen**.



Tampilan awal Uji Kompetensi

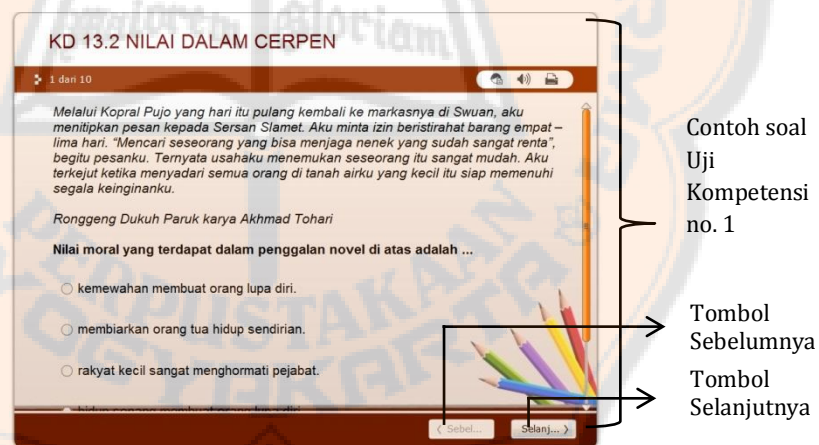
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pada halaman awal Uji Kompetensi, terdapat dua (2) kolom yang **harus** diisi, yaitu kolom nama dan kolom kelas. Apabila sudah terisi, tekan tombol **Lanjutkan**, maka akan muncul tampilan Halaman Pendahuluan, yang berisi mengenai penjelasan KD, perintah mengerjakan, dan kolom nilai.



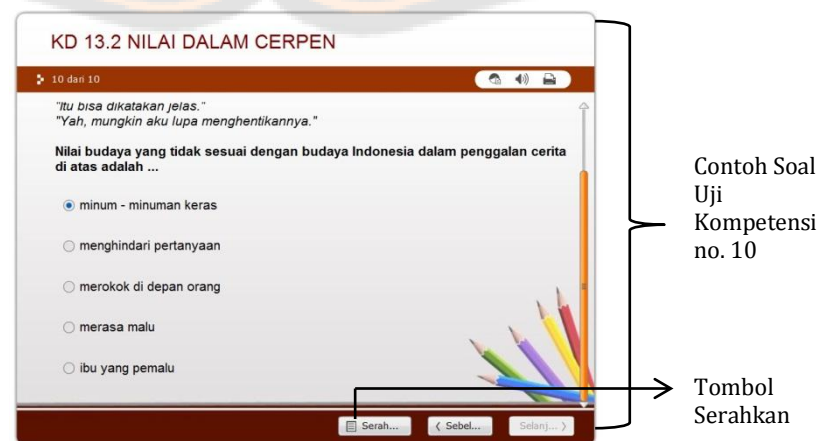
Tampilan Halaman Pendahuluan

Tekanlah tombol **Lanjutkan** untuk melanjutkan ke soal-soal uji kompetensi.



Contoh soal Uji Kompetensi no. 1

Tombol Sebelumnya
Tombol Selanjutnya



Contoh Soal Uji Kompetensi no. 10

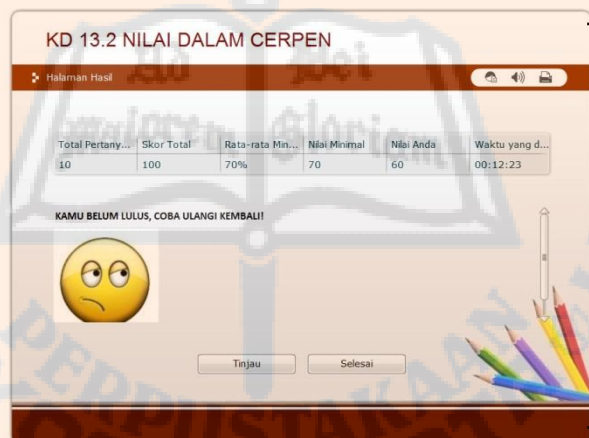
Tombol Serahkan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Setelah selesai mengerjakan soal Uji Kompetensi sebanyak 10 butir soal, pada halaman soal no. 10, di bagian kanan bawah terdapat tombol **Serahkan** yang berfungsi untuk menyerahkan dan mengoreksi jawaban.



Tampilan jika **lulus** dari latihan Uji Kompetensi



Tampilan jika **tidak lulus** dari latihan Uji Kompetensi

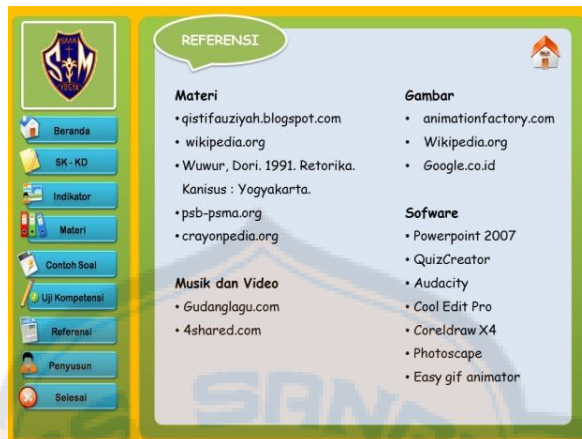
Keretrangan Tombol:

- Tombol **Tinjau** berfungsi untuk menilik jawaban yang benar.
- Tombol **Selesai** berfungsi untuk keluar dari latihan Uji Kompetensi.

9. Referensi

Halaman ini berisi sumber-sumber yang menjadi acuan bagi penyusun/pengembang.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



10. Halaman Penyusun

Halaman yang berisi informasi data diri penyusun/pengembang media pembelajaran ini.



11. Halaman Selesai



Tampilan Halaman Keluar

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Simaklah diskusi di berbagai media yang kamu temui,
teruslah berlatih untuk merangkum diskusi!





**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA
KELAS XI SEMESTER 2
SMA SANTA MARIA YOGYAKARTA**

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA KELAS XI SEMESTER 2 SMA SANTA MARIA YOGYAKARTA

**PENGEMBANG
YOHANES GALIH ARI PINUNDHI**

Multimedia Pembelajaran Interaktif
Bahasa Indonesia
Kelas XI Semester 2



SMA SANTA MARIA YOGYAKARTA

MENU

KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DISKUSI

KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

KD 13.1 ALUR, PENOKOHAN DAN LATAR CERPEN

KD 13.2 NILAI-NILAI DALAM CERPEN

KELUAR

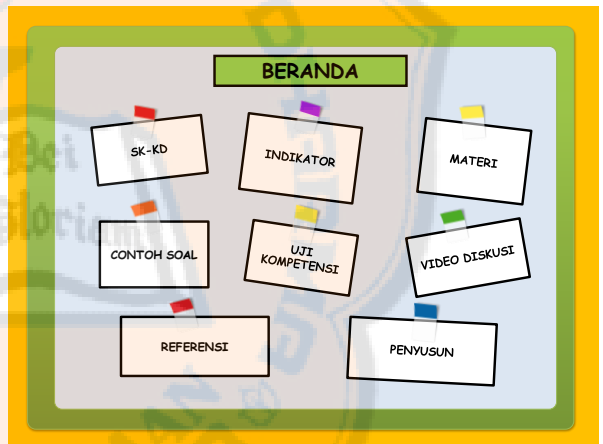
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

MULAI



Multimedia Pembelajaran Interaktif
Bahasa Indonesia
Kelas XI Semester 2

MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DISKUSI



STANDAR KOMPETENSI

Mendengarkan:
Memahami pendapat dan informasi dari berbagai sumber dalam diskusi atau seminar

KOMPETENSI DASAR

Merangkum isi pembicaraan dalam suatu diskusi atau seminar

INDIKATOR

- Mendefinisikan pengertian, unsur-unsur dan proses diskusi
- Mencatat pokok-pokok informasi atau pembicaraan dari video diskusi yang disimak
- Menyusun rangkuman hasil diskusi berdasarkan pokok-pokok informasi yang dicatat
- Mengemukakan hasil rangkuman di depan kelas
- Menanggapi atau mengkritisi hasil rangkuman teman

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



MATERI

- UNSUR DISKUSI
- PROSES DISKUSI
- RANGKUMAN DISKUSI

Diagram showing the components of a discussion: Unsur Diskusi, Proses Diskusi, and Rangkuman Diskusi.



Unsur Diskusi

Unsur Manusia,

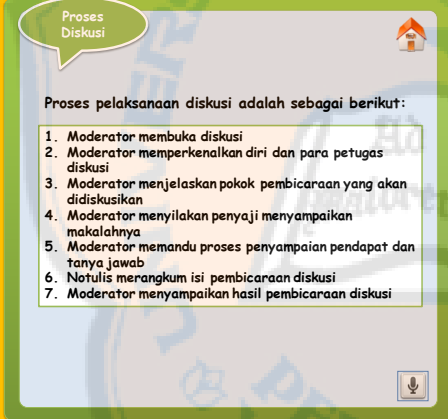
- Moderator → Orang yang mengatur jalannya diskusi
- Presenter → Penyaji atau pemakalah dalam diskusi
- Notulis → Orang yang mencatat jalannya diskusi
- Peserta → Semua yang terlibat dalam diskusi

Unsur Materi,

Tema Diskusi

Unsur Fasilitas,

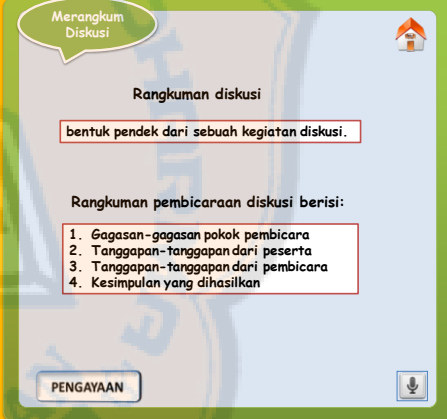
Properti yang digunakan (ruangan, meja, kursi, makalah, alat tulis, dan lain-lain).



Proses Diskusi

Proses pelaksanaan diskusi adalah sebagai berikut:

1. Moderator membuka diskusi
2. Moderator memperkenalkan diri dan para petugas diskusi
3. Moderator menjelaskan pokok pembicaraan yang akan didiskusikan
4. Moderator menyilakan penyaji menyampaikan makalahnya
5. Moderator memandu proses penyampaian pendapat dan tanya jawab
6. Notulis merangkum isi pembicaraan diskusi
7. Moderator menyampaikan hasil pembicaraan diskusi



Merangkum Diskusi

Rangkuman diskusi

bentuk pendek dari sebuah kegiatan diskusi.

Rangkuman pembicaraan diskusi berisi:

1. Gagasan-gagasan pokok pembicara
2. Tanggapan-tanggapan dari peserta
3. Tanggapan-tanggapan dari pembicara
4. Kesimpulan yang dihasilkan

PENGAYAAN



CONTOH SOAL

TEKANLAH TOMBOL MULAI UNTUK MELANJUTKAN KE SOAL LATIHAN!

MULAI

Navigation menu: Beranda, SK - KD, Indikator, Materi, Contoh Soal, Uji Kompetensi, Referensi, Penyusun, Selesai.



UJI KOMPETENSI



Teakanlah gambar di atas untuk melakukan uji kompetensil

Navigation menu: Beranda, SK - KD, Indikator, Materi, Contoh Soal, Uji Kompetensi, Referensi, Penyusun, Selesai.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

REFERENSI

Materi

- qistifauziyah.blogspot.com
- wikipedia.org
- Wuwur, Dori. 1991. Retorika. Kanisus : Yogyakarta.
- psb-psma.org
- crayonpedia.org

Gambar

- animationfactory.com
- Wikipedia.org
- Google.co.id

Software

- Powerpoint 2007
- QuizCreator
- Audacity
- Cool Edit Pro
- Coreldraw X4
- Photoscape
- Easy gif animator

Musik dan Video

- Gudanglagu.com
- 4shared.com
- youtube.com

PENYUSUN

Nama : Yohanes Galih Ari Pinudhi
Alamat : Karangampel Rt 10 Rw 05, Tampir Wetan, Candimulyo, Magelang 56191
PT : Universitas Sanata Dharma
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Prodi : Pendidikan Bahasa, dan Sastra Indonesia
No Hp : 0857 127 777 94
Email : hanez_galih@yahoo.com
Twitter : @soegalih
Facebook: Yohanes Galih

Yakin untuk keluar?

YA
TIDAK

Simaklah diskusi di berbagai media yang kamu temui, teruslah berlatih untuk merangkum diskusi!

Cintailah Negerimu...
Cintailah Bahasa Indonesia...

Simaklah cuplikan diskusi berikut ini dan catatlah pokok-pokok informasinya!

PUTAR VIDEO

LANJUTKAN KE LATIHAN SOAL

PETUNJUK MENERJAKAN

- 1.
- 2.
- 3.

PETUNJUK MENERJAKAN LATIHAN SOAL

- Pilihlah nomor soal yang dikehendaki dengan cara menekan tombol nomor soal!
- Tekanlah tombol lanjut atau kembali sesuai dengan pilihan yang kamu kehendaki!
- Ketiklah jawaban pada kotak yang telah tersedia!
JAWABAN
- Kemukakanlah hasil jawabanmu dengan teman satu kelas!

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI




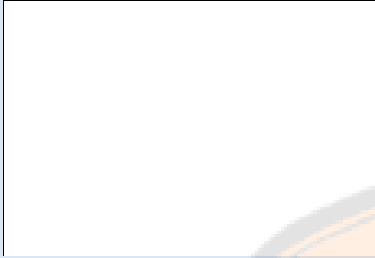
PETUNJUK
MENGERJAKAN

1.

2.

3.

1. Siapa saja Pembicara dalam diskusi tersebut?







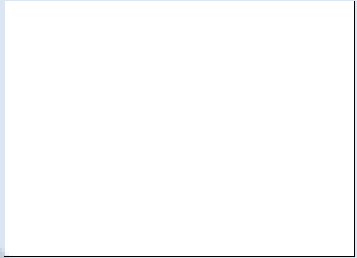
PETUNJUK
MENGERJAKAN

1.

2.

3.

2. Tulislah pokok informasi setiap pembicara!



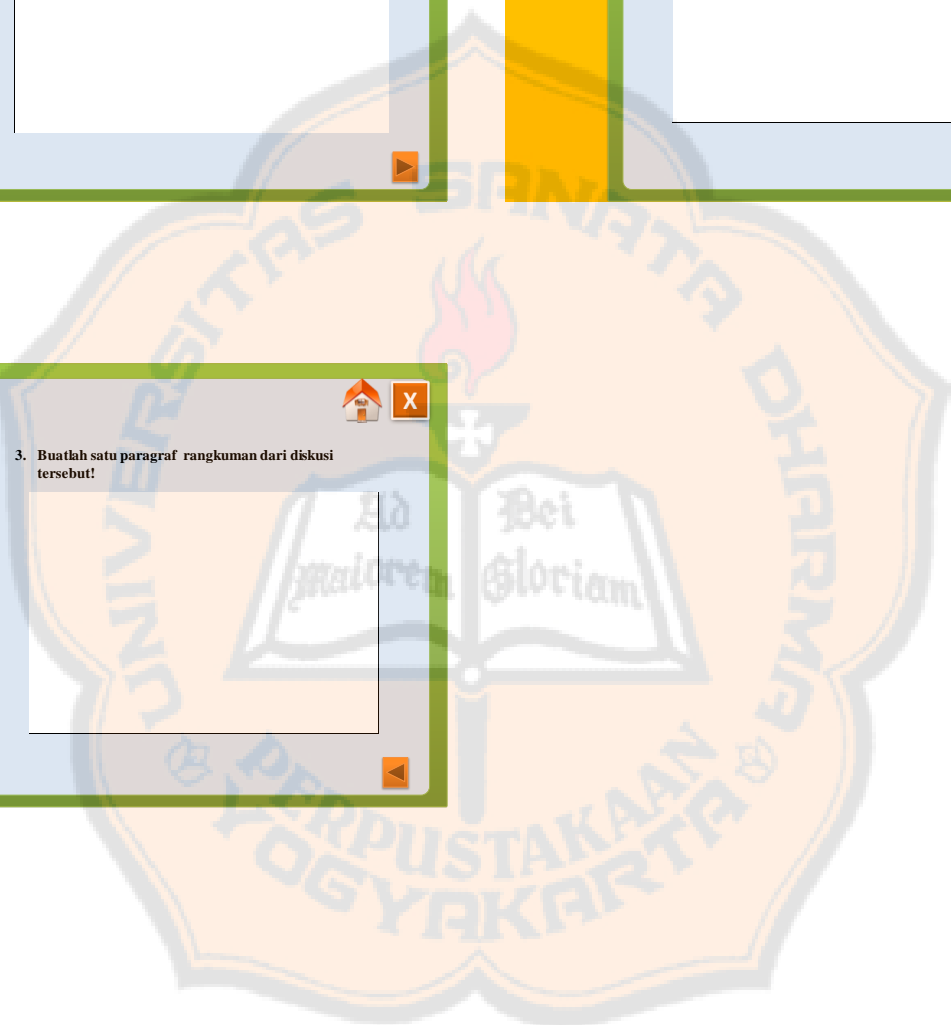




PETUNJUK
MENGERJAKAN

1.

2.

3.

3. Buatlah satu paragraf rangkuman dari diskusi tersebut!



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DIS ...

Masuk ke halaman

Nama:*

Kelas:*

Lanjutkan

KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DIS ...

Halaman Pendahuluan

Kerjakan uji kompetensi berikut dengan memberikan tanda pada jawaban yang tepat!

Total Pertanyaan	Skor Total	Rata-rata Minimal	Nilai Minimal
10	100	70%	70

Lanjutkan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DIS ...

1 dari 10



Tono : Siswa di sekolah kita masih kurang memperhatikan kedisiplinan, banyak dari mereka yang datang terlambat.

Dani : Sebaiknya sanksi diperketat lagi.

Budi : Ya, setuju. Tapi, pemberian sanksi juga harus diikuti dengan teladan dari guru. Mengingat tidak sedikit guru yang juga sering datang terlambat.

Pokok pembicaraan dalam diskusi tersebut adalah ...

- Pemberian sanksi terhadap pelanggar disiplin tak perlu memandang status
- Guru sebaiknya memberi contoh dengan datang tidak terlambat, agar siswa lebih disiplin
- Para siswa perlu meningkatkan kesadaran akan disiplin
- Melalui pemberian sanksi diharapkan mengurangi pelanggaran disiplin

< Sebel...

Selan... >

KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DIS ...

2 dari 10



Di bawah ini merupakan isi rangkuman pembicaraan dalam diskusi, *kecuali* ...

- kesimpulan yang dihasilkan dari diskusi
- daftar hadir peserta diskusi
- gagasan-gagasan pokok pembicara
- tanggapan-tanggapan dari pembicara

< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DIS ...

3 dari 10

Kalimat simpulan diskusi yang baik adalah

- Para peserta diskusi hendaknya menyetujui simpulan ini
- Sebaiknya para peserta diskusi menyadari bahwa simpulan ini adalah milik bersama
- Sebelum diskusi ini berakhir, akan saya bacakan beberapa simpulan
- Mengingat suara terbanyak, maka diskusi ini saya simpulkan

< Sebel... Selan... >

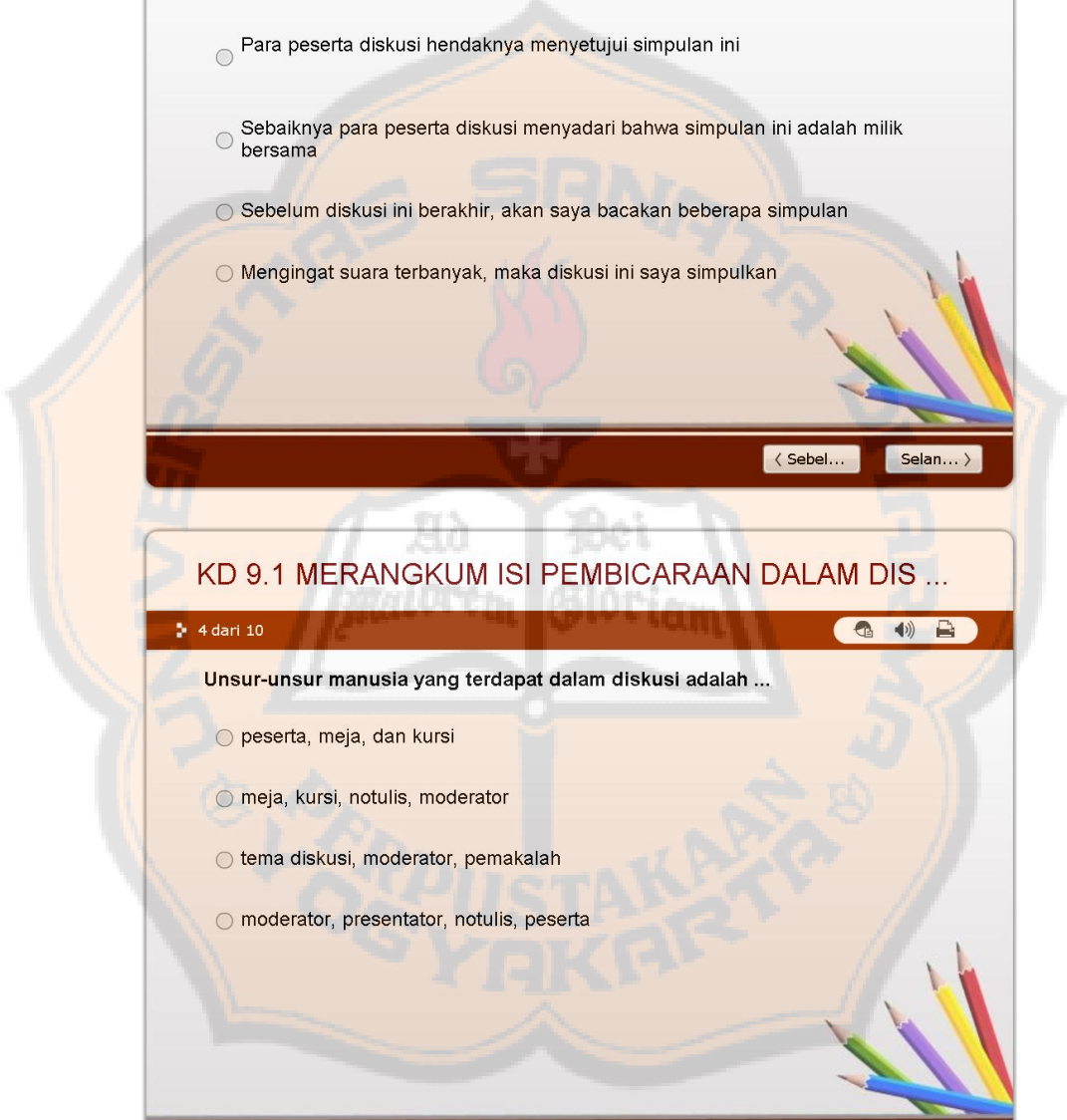
KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DIS ...

4 dari 10

Unsur-unsur manusia yang terdapat dalam diskusi adalah ...

- peserta, meja, dan kursi
- meja, kursi, notulis, moderator
- tema diskusi, moderator, pemakalah
- moderator, presentator, notulis, peserta

< Sebel... Selan... >



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DIS ...

5 dari 10



Yang *bukan* menjadi tugas dari seorang moderator adalah ...

- menjelaskan pokok pembicaraan dalam diskusi
- merangkum isi pembicaraan diskusi
- menyampaikan hasil pembicaraan dalam diskusi
- membuka dan memperkenalkan diri dan peserta diskusi

< Sebel...

Selan... >

KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DIS ...

6 dari 10



Saudara, Saudara. Pada peringatan Hari Anak Nasional ini, kami berharap agar semua jajarannya yang ada di kota ini ikut peduli terhadap hak anak. Anak tanpa bimbingan orang tua akan tumbuh menjadi liar dan pribadinya tak akan terbentuk dengan baik. Oleh karena itu, kami mengajak warga masyarakat, mulai dari tingkat keluarga, masyarakat, sekolah, dan lembaga - lembaga lainnya untuk ambil bagian dalam memberdayakan potensi anak menjadi generasi yang siap bersaing di tingkat global.

Isi penggalan pembicaraan dalam diskusi tersebut merupakan bagian dari ...

- ulasan
- pertanyaan
- pengantar
- kesimpulan

< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DIS ...

7 dari 10



Saya minta agar budi pekerti dimasukkan dalam muatan lokal pendidikan. Hal ini terkait erat dengan semakin merosotnya budi pekerti, terutama di kalangan anak muda. Usulan saya ini mohon untuk segera ditindak lanjuti melalui Dinas Pendidikan DIY.

Pokok masalah dalam pernyataan dalam diskusi tersebut adalah ...

- merosotnya budi pekerti dikalangan muda
- budi pekerti diharapkan masuk dalam muatan lokal pendidikan
- Dinas Pendidikan diharap memperhatikan muatan lokal
- Dinas Pendidikan DIY didesak untuk menindaklanjuti usulan

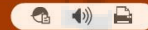


< Sebel...

Selan... >

KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DIS ...

8 dari 10



Seseorang yang tugasnya membantu ketua diskusi, terutama dalam menulis hal-hal yang muncul dalam kegiatan diskusi disebut ...

- pemateri
- penulis
- peserta
- notulis



< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DIS ...

9 dari 10



Unsur yang mendukung jalannya diskusi yaitu ...

- unsur manusia
- unsur fasilitas
- semua pilihan jawaban benar
- unsur materi

< Sebel... Selan... >

KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DIS ...

10 dari 10



Berikut ini yang *tidak* termasuk tugas dari notulis dalam menyusun rangkuman diskusi adalah ...

- Membuat laporan lengkap hasil diskusi
- Mencatat hal - hal khusus yang timbul dalam diskusi.
- Mengajukan pertanyaan pada diskusi
- Mencatat nama peserta dan pernyataan yang disampaikan.

Serah... < Sebel... Selan... >

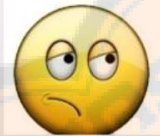
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DIS ...

Halaman Hasil

Total Pertan...	Skor Total	Rata-rata Mi...	Nilai Minimal	Nilai Anda	Waktu yang ...
10	100	70%	70	0	00:02:31

KAMU BELUM LULUS, COBA ULANGI KEMBALI!



Tinjau Selesai

KD 9.1 MERANGKUM ISI PEMBICARAAN DALAM DIS ...

Halaman Hasil

Total Pertan...	Skor Total	Rata-rata Mi...	Nilai Minimal	Nilai Anda	Waktu yang ...
10	100	70%	70	90	00:02:34

SELAMAT, KAMU LULUS!



Tinjau Selesai

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

MULAI



Multimedia Pembelajaran Interaktif
Bahasa Indonesia
Kelas XI Semester 2

MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI



Perhatikan video berikut ini!



Bagaimana jika diskusi berjalan seperti video tersebut?
diskusi nanti lancar?



BERANDA



- Beranda
- SK - KD
- Indikator
- Materi
- Contoh Soal
- Uji Kompetensi
- Referensi
- Penyusun
- Selesai

STANDAR KOMPETENSI

Mendengarkan:
Memahami pendapat dan informasi dari berbagai sumber dalam diskusi atau seminar

KOMPETENSI DASAR

Mengomentari pendapat seseorang dalam suatu diskusi atau seminar



- Beranda
- SK - KD
- Indikator
- Materi
- Contoh Soal
- Uji Kompetensi
- Referensi
- Penyusun
- Selesai

INDIKATOR

- Mengetahui persiapan dalam menanggapi diskusi dan hal-hal yang harus diperhatikan dalam menyampaikan tanggapan.
- Mengomentari diskusi yang disimak.
- Mempraktikkan diskusi.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

MATERI

- Persiapan Menanggapi
- Hal yang harus diperhatikan
- Contoh Tanggapan
- Contoh Kasus

Persiapan Menanggapi

Yang perlu dipersiapkan untuk menanggapi diskusi antara lain:

1. mencatat pokok-pokok pembicaraan;
2. mencatat hal-hal yang masih kita pertanyakan; dan
3. mencatat masalah-masalah yang akan kitaanggapi dengan sanggahan.

Dalam menyampaikan gagasan perlu memperhatikan hal sebagai berikut.

1. Apa yang hendak disampaikan?
2. Untuk tujuan apakah kita menyampaikan hal tersebut?
3. Bagaimana kita menyampaikannya?
4. Bagaimana pemilihan kata sehingga mempengaruhi struktur kalimat yang hendak kita gunakan?

Hal yang harus diperhatikan

Hal yang harus diperhatikan dalam mengajukan pendapat dalam diskusi, yaitu sebagai berikut.

1. Bersikap terbuka, sopan dan bijak dalam menanggapi pendapat orang lain.
2. Kuasai pokok pembicaraan sebelum menanggapi. Pertanyaan dan tanggapan yang dikemukakan berhubungan dengan masalah yang sedang dibicarakan.
3. Ungkapkan tanggapan menggunakan alasan/argumen yang logis, objektif, dan jujur disertai data, fakta, ilustrasi, contoh, atau perbandingan yang meyakinkan.
4. Gunakan bahasa yang baik dan benar, serta simpatik diperjelas dengan gerak, mimik, nada suara, tekanan, dan intonasi yang tidak menyinggung lawan bicara.
5. Gunakan kalimat yang efektif. Sanggahan atau penolakan disampaikan secara urut, terperinci, teliti, dan tidak berbelit-belit.
6. Hindari sikap emosional dan prasangka negatif.
7. Kemukakan tanggapan setelah ada izin dari moderator/pemimpin diskusi

Contoh Tanggapan

Contoh kalimat persetujuan pendapat:

Saya sependapat dengan pendapat Saudara bahwa motivasi itu berasal dari diri sendiri dan didukung oleh dorongan orang-orang sekitar. Hal terpenting untuk memotivasi diri adalah tetap teguh pendirian dan sabar.

Contoh kalimat penolakan pendapat:

Saya kurang sependapat dengan apa yang Anda sampaikan karena wirusaha memerlukan modal, bukan hanya kemauan. Kemauan tanpa ada kemampuan sama saja nol.

Contoh Kasus

Kasus:

Dalam sebuah rapat kita tidak setuju adanya pendapat tentang adanya rencana pembongkaran beberapa bangunan bersejarah yang berada di tengah kota. Kita juga bermaksud memberi solusi atas hal itu.

Perumusan tanggapan yang kurang tepat:

Ah pendapat itu, seperti adanya rencana pembongkaran tidak setuju saya. Sebaiknya rencana tersebut kalau kita masih akan melihat sejarah bangsa kita saya setuju rencana tersebut dibatalkan.

Perumusan tanggapan yang tepat:

Saya kurang sependapat jika alasan penataan kota mengakibatkan hancurnya bangunan bersejarah. Kita akan menjadi bangsa yang besar jika kita menghargai sejarah bangsa sendiri. Menurut pendapat saya, sebaiknya kebijakan tata kota ditinjau kembali tanpa harus mengorbankan nilai-nilai sejarah yang ada. Atau, dicarikan solusi yang lebih baik tanpa harus merusak nilai-nilai budaya yang ada.

PENGAYAAN

CONTOH SOAL

TEKANLAH TOMBOL MULAI UNTUK MELANJUTKAN KE SOAL LATIHAN!

MULAI

- Beranda
- SK - KD
- Indikator
- Materi
- Contoh Soal
- Uji Kompetensi
- Referensi
- Penyusun
- Selesai

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

UJI KOMPETENSI

Tekanlah gambar di atas untuk melakukan uji kompetensi!

REFERENSI

Materi

- crayonpedia.org
- terpopuler.net
- wikipedia.org
- psb-psma.org
- kreasi-nurdi.blogspot.com
- treeyoo.wordpress.com

Musik dan Video

- Gudanglagu.com
- 4shared.com
- Youtube.com

Gambar

- animationfactory.com
- Wikipedia.org
- Google.co.id

Software

- Powerpoint 2007
- QuizCreator
- Audacity
- Cool Edit Pro
- Coreldraw X4
- Photoscape
- Easy gif animator
- Videopad video editor

PENYUSUN

Nama : Yohanes Galih Ari Pinundhi
Alamat : Karangampel Rt 10 Rw 05, Tampir Wetan, Candimulyo, Magelang 56191
PT : Universitas Sanata Dharma
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Prodi : Pendidikan Bahasa, dan Sastra Indonesia
No Hp : 0857 127 777 94
Email : hanez_galih@yahoo.com
Twitter : @soegalih
Facebook: Yohanes Galih

Yakin untuk keluar?

YA
TIDAK

Simaklah diskusi di berbagai media yang kamu jumpai, Terulah berlatih mengomentari pendapat dalam diskusi!

Cintailah Negerimu...
Cintailah Bahasa Indonesia...

Simak dan catatlah hal-hal yang penting dalam video di bawah

LANJUTKAN KE LATIHAN SOAL

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PETUNJUK MENERJAKAN

1.

2.

3.

PETUNJUK MENERJAKAN LATIHAN SOAL

- Pilihlah nomor soal yang dikehendaki dengan cara menekan tombol nomor soal!
- Tekanlah tombol lanjut atau kembali sesuai dengan pilihan yang kamu kehendaki!
- Ketiklah jawaban pada kotak yang tersedia!
- Diskusikan hasil jawabanmu dengan teman satu kelas!

JAWABAN

PETUNJUK MENERJAKAN

1.

2.

3.

1. Bagaimana pendapatmu tentang rekaman video diskusi tadi?

PETUNJUK MENERJAKAN

1.

2.

3.

2. Tulislah pendapat Anda untuk mendukung argumen Ratna Sarumpaet!

PETUNJUK MENERJAKAN

1.

2.

3.

3. Tulislah Pendapat Anda untuk menolak Argumen Ratna Sarumpaet!

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

Masuk ke halaman



Nama:*

Kelas:*

Lanjutkan



KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

Halaman Pendahuluan



Kerjakan uji kompetensi berikut dengan memberikan tanda pada jawaban yang tepat!

Total Pertanyaan	Skor Total	Rata-rata Minimal	Nilai Minimal
10	100	70%	70

Lanjutkan



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

1 dari 10



Dalam suatu diskusi terdapat pernyataan bahwa dewasa ini penggunaan napza di kalangan siswa SMA semakin meningkat. Hal ini dikhawatirkan akan menurunkan citra pendidikan kita.

Tanggapan yang sesuai dengan pernyataan di atas adalah ...

- Saudara Penyaji, saya menyarankan agar pemberian pidana bagi pengedar ditambah lagi, dari minimal 15 tahun menjadi 20 tahun.
- Penyaji, saya merasa prihatin atas fakta tersebut.
- Saudara Penyaji, kita perlu mengambil langkah yang tepat untuk mengatasi maraknya peredaran di kalangan siswa.
- Saudara Penyaji, saya belum melihat fakta-fakta pendukung pernyataan saudara.



< Sebel...

Selan... >

KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

2 dari 10



Dalam suatu diskusi, kritikan dan tanggapan sebaiknya bersifat ...

- Melemahkan
- Meragukan
- Membangun
- Menantang



< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

3 dari 10



Contoh kalimat penolakan pendapat yang tepat dan santun dalam diskusi adalah ...

- Saya tidak habis pikir memikirkan jalan pikiran Anda
- Ada beberapa hal yang perlu Anda pikirkan dalam usulan Anda tadi
- Pendapat Saudara tidak logis
- Saya tidak sependapat dengan pribadi Anda

< Sebel...

Selan... >

KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

4 dari 10



"Saya belum memahami tentang program kegiatan yang Saudara susun itu, yakni berkaitan dengan kegiatan pengasapan rumah-rumah. Apakah kita mampu melaksanakannya sebab untuk kegiatan itu membutuhkan peralatan khusus, dan yang melakukannya pun haruslah seorang yang ahli."

Kutipan pendapat di atas berisi tentang ...

- Saran
- Dukungan
- Kritikan
- Permintaan penjelasan

< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

5 dari 10

Dalam rangka mengisi libur akhir tahun, OSIS SMA Merdeka akan mengadakan wisata ke Bali. Tujuannya selain untuk melihat keindahan pulau tersebut, juga untuk mengenal lebih dekat budaya yang ada di sana. Rencana kegiatan tersebut diajukan dalam rapat OSIS. Salah seorang pengurus OSIS kurang setuju dengan kegiatan tersebut karena BBM mengalami kenaikan.

Kalimat sanggahan yang sesuai dengan ilustrasi tersebut adalah ...

- Sebaiknya kita tunda saja, karena uang saya belum terkumpul.
- Saya kurang setuju karena harga BBM naik, biaya transportasi ke Pulau Bali menjadi sangat mahal, lebih baik kita sesuaikan dengan kemampuan siswa.
- Hal itu perlu ditinjau kembali karena saat ini keadaan Pulau Bali sudah tidak aman lagi.
- Saya tidak mendukung karena saya sudah pernah ke Bali.

< Sebel...

Selan... >

KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

6 dari 10

Seorang penyaji menyampaikan makalahnya dengan tema "Pengaruh Rokok terhadap Kesehatan". Selain pengaruh negatif, disampaikan pula pengaruh-pengaruh positif. Seorang peserta menolak pendapat tentang pengaruh-pengaruh tersebut.

Kalimat penolakan yang tepat dan sesuai dengan sopan santun berdiskusi adalah ...

- Saudara penyaji, saya tidak sependapat karena tidak sesuai dengan kenyataan.
- Saudara penyaji, saya menolak pendapat tersebut karena tidak didukung oleh data yang cukup.
- Saudara penyaji, saya kurang menerima pendapat tersebut karena masih perlu dilengkapi dengan data yang lain.
- Saudara penyaji, pendapat tersebut perlu ditinjau kembali karena dalam kenyataannya pengaruh positif merokok sukar dibuktikan.

< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

7 dari 10



Kalimat kritik yang baik dalam diskusi adalah ...

- Peserta pawai penolakan RUU APP di Bundaran HI adalah perempuan tidak berguna.
- Kiranya apa yang disampaikan Ketua Forum Betawi Rembug kurang arif.
- Saya sangat menentang RUU APP.
- Apa yang dilontarkan Ketua Forum Betawi Rembug sangat tidak masuk akal.



< Sebel...

Selan... >

KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

8 dari 10



Kalimat yang santun dan efektif untuk mengajukan pertanyaan atau pendapat di dalam diskusi adalah ...

- Saya akan bertanya kepada Anda, argumen apa yang mendasari dicetuskannya pendapat seperti itu? Tolong, jawab pertanyaan ini!
- Kepada Anda, saya akan menanyakan alasan-alasan yang menyebabkan Anda mengemukakan pendapat seperti itu. Terima kasih.
- Maaf, saya akan bertanya mengapa Anda berpendapat seperti itu, bukankah pendapat itu sangat tidak logis dan tidak relevan dengan topik diskusi kita?
- Sehubungan dengan pendapat yang Anda sampaikan, saya mohon Anda dapat mengemukakan argumentasi yang mendasari pendapat itu.



< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

9 dari 10



Sikap yang santun untuk menyanggah suatu gagasan dapat dikemukakan dengan cara sebagai berikut, kecuali ...

- kemukakan alasan yang logis, berikan saran atau usul untuk melengkapi pendapat
- mengemukakan alternatif yang baik tanpa menyinggung perasaan mitra bicara
- mengemukakan masalah yang diluar topik diskusi
- awali dengan ucapan "maaf" yang diikuti ungkapan tidak setuju terhadap pendapat mitra bicara

< Sebel...

Selan... >

KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

10 dari 10



Hal yang harus diperhatikan ketika kita mengajukan pertanyaan atau tanggapan dalam diskusi, kecuali...

- mengajukan tanggapan atau pertanyaan dengan bahasa yang jelas.
- mengajukan pertanyaan/tanggapan dengan bahasa yang sopan.
- mengajukan pertanyaan yang berbelit - belit.
- mengajukan tanggapan disertai alasan yang logis.

☰ Serah...

< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

Halaman Hasil

Total Pertan...	Skor Total	Rata-rata Mi...	Nilai Minimal	Nilai Anda	Waktu yang ...
10	100	70%	70	0	00:03:10

KAMU BELUM LULUS, COBA ULANGI KEMBALI!



Tinjau Selesai



KD 9.2 MENGOMENTARI PENDAPAT DALAM DISKUSI

Halaman Hasil

Total Pertan...	Skor Total	Rata-rata Mi...	Nilai Minimal	Nilai Anda	Waktu yang ...
10	100	70%	70	100	00:05:09

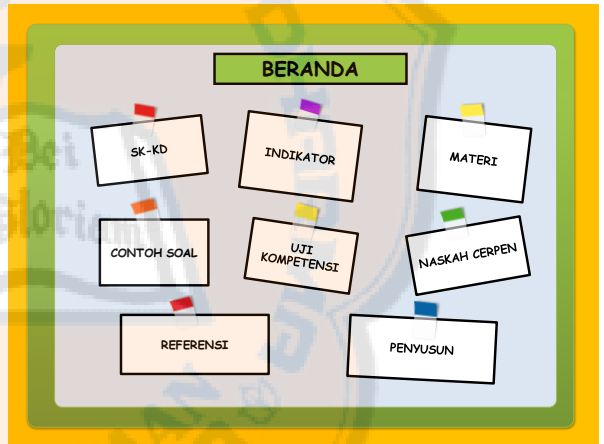
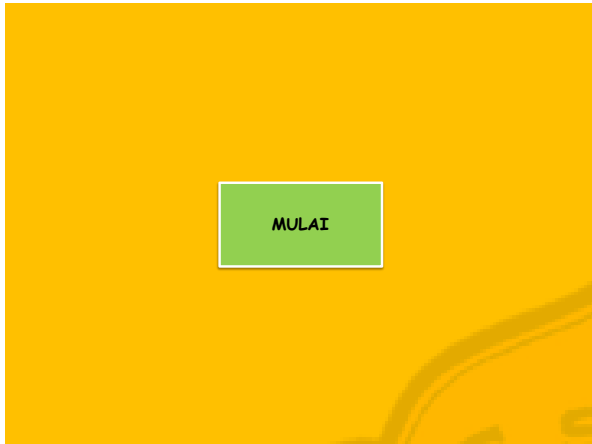
SELAMAT, KAMU LULUS!



Tinjau Selesai



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

MATERI

ALUR PENOKOHAN LATAR



ALUR

ALUR

Alur → Rangkaian/jalinan antar peristiwa/ lakuan dalam cerita.

peristiwa 1 (pocarnya lar) SEBAB

PERISTIWA

CERITA

PERISTIWA

peristiwa 2 (tokoh A frustrasi) AKIBAT

ALUR

Jenis-jenis Alur:

- Alur maju
Rangkaian peristiwanya bergerak maju dari awal ke akhir
- Alur mundur
Rangkaian peristiwanya bergerak mundur dari akhir ke awal
- Alur campuran
Rangkaian peristiwanya bergerak secara acak.

ALUR

Pola / Tahapan Alur

Klimaks

Konflik menegang Konflik mereda

Pemunculan masalah/konflik

Pengenalan tokoh & latar Penyelesaian

PENOKOHAN

Penokohan → cara pengarang dalam menyajikan/ menggambarkan watak tokoh dan penciptaan citra tokoh.

Penokohan dibedakan menjadi dua yaitu:

- Penokohan secara langsung (analitik)
- Penokohan secara tidak langsung (dramatik)

PENOKOHAN

Penokohan langsung → pengarang secara langsung menjelaskan watak/citra dari tokoh dengan kata-kata.

Misalnya:

- bahwa tokoh A: orang yang cerewet, suka mengadu domba.
- bahwa fisik tokoh B adalah cantik, rambutnya hitam tergerai.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PENOKOHAN

Penokohan tidak langsung

Penggambaran watak/citra tokoh dilakukan secara tersamar.

Pada penokohan jenis ini, pembaca bisa menyimpulkan watak seorang tokoh dari

- pikiran tokoh
- dialog/ucapan tokoh
- tingkah laku/tindakan tokoh
- lingkungan sekitar tokoh
- reaksi/tanggapan dari tokoh lain
- Keadaan fisik tokoh

LATAR

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

Latar terbagi menjadi tiga yaitu :

- Latar waktu → keterangan mengenai kapan peristiwa itu terjadi
- Latar tempat → keterangan mengenai dimana peristiwa itu terjadi
- Latar suasana → keterangan mengenai bagaimana suasana serta keadaan saat peristiwa itu terjadi

PENGAYAAN

CONTOH SOAL

TEKANLAH TOMBOL MULAI UNTUK MELANJUTKAN KE SOAL LATIHANI

MULAI

UJI KOMPETENSI

Tekanlah gambar di atas untuk melakukan uji kompetensi!

REFERENSI

Materi

- Sudjiman, Panuti. 1990. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-PRESS)
- terpopuler.net
- wikipedia.org
- anekayes-online.com

Musik dan Video

- Gudanglagu.com
- 4shared.com

Gambar

- animationfactory.com
- Wikipedia.org
- Google.co.id

Software

- Powerpoint 2007
- QuizCreator
- Audacity
- Cool Edit Pro
- Coreldraw X4
- Photoscape
- Easy gif animator

PENYUSUN

Nama : Yohanes Galih Ari Pinundhi
Alamat : Karangampel Rt 10 Rw 05, Tampir Wetan, Candimulyo, Magelang 56191
PT : Universitas Sanata Dharma
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Prodi : Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah
No Hp : 0857 127 777 94
Email : hanez_galih@yahoo.com
Twitter : @soegalieh
Facebook: Yohanes Galih



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Yakin untuk keluar?

YA
TIDAK

Rajinlah membaca, banyaklah berlatih menganalisis berbagai macam cerpen yang kamu temui!

Cintailah Negerimu...
Cintailah Bahasa Indonesia...

SIMAKLAH CERPEN DI BAWAH INI

Kerikil-Kerikil Tajam

Sheila dan Ardi tertegun di depan pintu, saat tiba-tiba saja seisi ruangan menghentikan aktivitasnya bermain band dan menatap tajam ke arah mereka berdua. Dengan kikuk Sheila mencoba tersenyum dan segera duduk di kursi yang tersedia di sudut ruangan itu. Sedangkan Ardi langsung mengambil gitar yang tergeletak di samping Citra.

"Kenapa berhenti? Kalian marah karena aku datang terlambat? Kita bisa mulai lagi kan?"

Ardi mulai memetik gitar dan memainkan sebuah intro sebuah lagu. Saat sadar teman-teman yang lain tidak mengimbangi permainannya. Ardi hanya tersenyum kecil. Ia paham mereka pasti kecewa karena dia datang terlambat.

LANJUTKAN KE LATIHAN SOAL

PUTAR REKAMAN CERPEN

PETUNJUK MENERJAKAN LATIHAN SOAL

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

- Pilihlah nomor soal yang dikehendaki dengan cara menekan tombol nomor soal!
- Pilihlah jawaban a, b, c, dan d dengan cara menekan tombol!
- Jika jawaban belum benar, coba lagi hingga jawaban Anda tepat!
- Tekanlah tombol lanjut atau kembali sesuai dengan pilihan yang kamu kehendaki!

1. "Dua jam tidak bisa dikatakan terlambat lagi. Aku kecewa padamu. Demi seorang cewek kau mengorbankan waktu latihan kita! Sejak bersama Sheila, kau mengesampingkan grup band kita. Dan kau seandainya saja bilang terlambat!" celetuk Prast panjang lebar dengan nada sinis.

2. Bagaimana watak Prast dalam penggalan cerpen di atas?

a. Mudah marah dan tidak sabar. c. Baik hati dan suka menolong

b. Tenang dan Sabar d. pendendam

1. Sheila dan Ardi tertegun di depan pintu, saat tiba-tiba saja seisi ruangan menghentikan aktivitasnya main band dan menatap tajam ke arah mereka berdua. Dengan kikuk Sheila mencoba tersenyum dan segera duduk di kursi yang tersedia di sudut ruangan. Sedangkan Ardi langsung mengambil gitar yang tergeletak di samping Citra.

2. Dari penggalan cerpen di atas, dimanakah latar tempat peristiwa tersebut terjadi?

a. Teras Rumah c. Studio musik

b. Rumah Citra d. Toko Musik

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PETUNJUK MENERJAKAN


- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

✓ *"Jangan pernah melepaskan orang yang telah membawa perubahan besar dalam hidupmu dan kau tahu Sheil? Kaulah orang itu, kaulah dewi itu. Dan aku takkan pernah melasmu." Setetes air mata membasahi kedua pipi Sheila saat mengingat ucapan Ardi 3 bulan yang lalu. Saat itu, Ardi baru saja sembuh dari ketergantungannya pada drugs.*

Jenis Alur apakah yang tampak dalam penggalan cerpen tersebut?

a Alur Tengah c Alur Maju

b Alur Konflik d Alur Mundur



PETUNJUK MENERJAKAN


- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

✓ *Kini Ardi telah meninggalkan mereka berdua menempuh jalannya sendiri. Tapi mengapa Sheila belum mampu melupakan Ardi? Dan Prast tak pernah mendapatkan jawaban dari pertanyaan yang menyelubungi hatinya.*

Tahapan alur yang terlihat dalam penggalan cerpen di atas adalah

a Konflik Mereda c Pemunculan masalah

b Penyelesaian d Konflik Menegang



PETUNJUK MENERJAKAN


- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

✓ *"Benarkah? Lalu apakah aku pantas disebut sebagai sahabat? Bahagia dengan cintaku, sementara hati sahabatku terluka? Apa kata orang nanti?" ucap Ardi tapi hanya dalam hati. Ia tidak ingin semakin melukai Sheila. Walaupun hatinya sekarang ini benar-benar terpuruk.*

Watak dari tokoh Ardi dalam penggalan cerpen di atas adalah...

a tidak perhatian c bijaksana

b suka mencari masalah d suka mendramatisir keadaan



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN

Masuk ke halaman

Nama: *

Kelas: *

Lanjutkan

KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN

Halaman Pendahuluan

Kerjakan uji kompetensi berikut dengan memberikan tanda pada jawaban yang tepat!

Total Pertanyaan	Skor Total	Rata-rata Minimal	Nilai Minimal
10	100	70%	70

Lanjutkan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN

1 dari 10



Segala keterangan mengenai waktu, tempat, dan suasana terjadinya lakuan dalam cerita disebut ...

- penokohan
- adegan
- tema
- latar



< Sebel...

Selan... >

KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN

2 dari 10



Cermatilah kutipan cerpen berikut ini!

Dingin malam terasa menggigit lebih dari biasanya, menusuk lewat pori-pori dinding yang langsung menembus jubah malamku. Segera perasaanku tergoda untuk meminjam selimut lelaki itu karena kutahu ia tak akan memerlukannya sebentar lagi.

Latar yang terdapat dalam cuplikan cerpen di atas adalah...

- latar tempat
- latar ekonomi
- latar suasana
- latar waktu



< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN

3 dari 10



Cermatilah kutipan cerpen berikut ini!

(1) Boleh jadi, itu sikap angkuhnya seorang yang sukses dan kaya menghadapi pemuda miskin macam aku. (2) Sebagai pimpinan sebuah bank papan atas di negeri ini, mungkin dia tak rela hati anak gadisnya kupacari. (3) Jadi, amat wajar dia kelihatan tidak suka kepadaku. (4) Apalagi wajahku tidak tampan seperti aktor Nicholas Saputra, sementara wajah Mawar memang cantik. (5) Kamu sendiri bilang, Mawar mirip Dian Sastro dengan bodi semampai seperti Luna Maya.

Bukti bahwa watak tokoh 'dia' pada kutipan cerpen tersebut sombong terletak pada kalimat bernomor ...

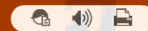
- (2) dan (3)
- (3) dan (4)
- (1) dan (2)

< Sebel...

Selan... >

KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN

4 dari 10



Bacalah kutipan cerpen berikut ini!

Parjimin adalah tukang batu, tetangga Kurdi. Lumayan bagi mereka, mendapat proyek baru. Rupanya, proyek rumah gedong itulah yang selalu diperbincangkan Kurdi disetiap kesempatan. Di tempat perhelatan nikah, supitan, di tempat kerja bakti, sarasehan kampung, sampai ronda malam. Dia senantiasa tidak lupa menceritakan rencananya membangun rumah gedungnya itu.

Berdasarkan kutipan cerpen tersebut, Kurdi bersifat ...

- murah hati
- egois
- sombong
- baik hati

< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN

5 dari 10



Bacalah kutipan cerpen berikut ini!

"Pengganggur"

Mendengar kata-kata ayahku, otakku makin pusing saja. Dulu aku menggebu ingin kuliah, tapi gagal karena tidak ada biaya. Lalu ayah mengusulkan kursus. Aku menggebu ingin kursus. Sekarang biaya kursus sudah sedia malah aku belum siap. Belum bisa memastikan sebuah pilihan. Komputer, mengetik, bengkel, atau akuntansi? Itu-itu saja yang berkecamuk dalam pikiranku hingga aku hampir-hampir lupa bahwa hingga saat ini aku masih menganggur.

(Pengganguran, karya Abdul Kadir)

Konflik yang terdapat pada penggalan cerpen di atas adalah...

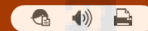
- tokoh menggebu-gebu ingin kuliah
- pikiran tokoh terus berkecamuk

< Sebel...

Selan... >

KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN

6 dari 10



Pahamilah penggalan cerpen berikut ini!

"Aku tidak percaya! Aku tidak percaya, jika hanya oleh melompat-lompat dan berkejaran semalaman penuh. Aku tidak percaya itu. Aku mulai percaya desas-desus itu bahwa kau orang yang tamak. Orang yang kikir. Penghisap. Lintah darat. Inilah ganjarannya! Aku mulai percaya desas-desus itu, tentang dukun-dukun yang mengilui luka sunatan anak-anak kita. Aku mulai yakin bahwa itu karena kesombonganmu, kekikiranmu, angkuhmu, dan tak mau tahu dengan mereka. Aku yakin, mereka menaruh racun di pisau dukun-dukun itu."

("Panggilan Rasul", Hamsad Rangkuti)

Pendeskripsian watak tokoh "aku" yang digunakan pengarang dalam kutipan cerpen di atas adalah dengan

- dialog antar tokoh
- tanggapan tokoh lain

< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN

7 dari 10



Bacalah penggalan cerpen di bawah ini !

Seperti teman-temannya yang lain, sebenarnya Andi ingin sekali memberi hadiah untuk Tommy, tetapi ia tidak enak hati meminta uang pada ibunya. Apalagi, ibu hanya diam ketika ia menyodorkan undangan pesta ulang tahun Tommy kemarin. Saat itu, ibu sedang duduk-duduk di beranda sambil memandangi matahari yang mulai tenggelam. Diamnya ibu, pertanda ibu belum punya uang untuk membeli hadiah. Andi sadar, sejak ayahnya meninggal tiga tahun yang lalu, ia dan ibunya memang harus hidup hemat.

"Ah masa iya aku tak bisa memberi hadiah untuk Tommy temanku?" gumam Andi seraya bangkit dari tempat tidur pembaringan. Ia beranjak menuju meja belajarnya, dimatikannya lampu tidurnya dan digantinya dengan lampu belajar. Ia mengambil secarik kertas, pensil, dan spidol warna-warni, tangannya mulai mencorat-coret. Kini, ada senyum menghiasi bibirnya, "Besok pagi, aku sudah punya hadiah untuk Tommy."

Bukti bahwa peristiwa tersebut terjadi pada malam hari adalah ...

- kalimat keempat paragraf kedua

< Sebel...

Selan... >

KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN

8 dari 10



Bacalah penggalan cerpen di bawah ini !

"Mohammad-San inilah rumahku." Thoshihiko berkata ketika kami sampai di depan sebuah rumah kayu yang sederhana. Lalu berteriak, "Ibu! Ibu! Inilah tamu yang kita tunggu. Lihatlah, seorang Indonesia yang tersesat di kebun anggur Katsunama. Bukankah itu suatu penghormatan bagi kita?"

("Potret Seorang Prajurit" karya Mohammad Diponegoro)

Yang *bukan* merupakan Watak dari Thoshihiko dalam kutipan cerpen tersebut adalah ...

- sederhana
- ramah
- peduli

< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN

9 dari 10



Cermatilah Kutipan Cerpen Berikut ini!

Sudah empat tahun aku pindah dari rumah orang tuaku. Berempat dengan pegawai Garuda lain, aku menempati sebuah kamar sempit di suatu rumah pondokan. Bagian belakang ada empat kamar yang sama. Terdapat pula sebuah ruang persegi panjang yang diisi dengan tiga meja, serta kumpulan kursi, tempat anak-anak asrama menerima tamu. Tempat tidur, kasur, lemari, sampai perabot ruang duduk tidak ada yang menunjukkan kehidupan mewah.

Unsur intrinsik yang dominan dalam cuplikan cerita di atas adalah ...

- penokohan
- tema
- alur

< Sebel... Selan... >

KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN

10 dari 10



Cermatilah kutipan cerpen berikut ini!

Hari-hari berikutnya Murni tidur sembari mengigau-ngigau. Setiap ia terbangun karena dibangunkan suaminya, ia selalu menceritakan mimpinya yang sama. "Api, api, Bang. Api melalap kasur-kasur itu gara-gara serpihan kretek sopir yang makan di warung nasi sebelah. Habis, Bang, habis kita." Kalimat-kalimat yang sama meluncur dari mulutnya setiap ia terbangun dari mimpi tidurnya. Setiap hari, berminggu-minggu, berbulan-bulan hingga suatu pagi ia bilang pada suaminya, "kita perlu racun api yang baru, Bang." Alin tercengang dan lantas ingat bahwa racun api yang dimilikinya sudah kadaluwarsa. "Besok Abang beli yang baru." "Benar?" "Ya, pasti, itu perlu!"

Karya: Harris Effendi Thahar

Penyebab konflik dalam kutipan cerpen di atas adalah...

- api yang melalap kasur-kasur karena kretek sopir
- racun api yang sudah kadaluwarsa

Serah... < Sebel... Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN

Halaman Hasil

Total Pertan...	Skor Total	Rata-rata Mi...	Nilai Minimal	Nilai Anda	Waktu yang ...
10	100	70%	70	0	00:02:57

KAMU BELUM LULUS, COBA ULANGI KEMBALI!



Tinjau Selesai

KD 13.1 ALUR, LATAR, PENOKOHAN CERPEN

Halaman Hasil

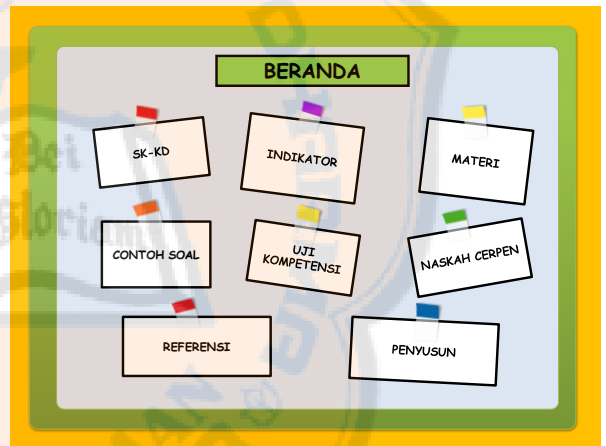
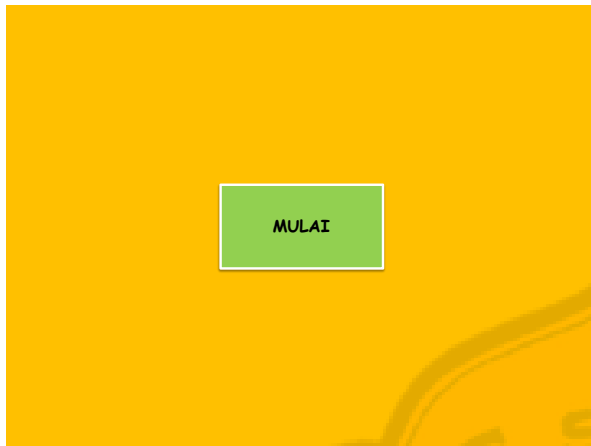
Total Pertan...	Skor Total	Rata-rata Mi...	Nilai Minimal	Nilai Anda	Waktu yang ...
10	100	70%	70	80	00:08:12

SELAMAT, KAMU LULUS!



Tinjau Selesai

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

MATERI

MACAM-MACAM NILAI

CONTOH NILAI

Nilai Moral dan Nilai Agama

Nilai Moral
nilai-nilai dalam cerita yang berkaitan dengan akhlak (peranga) atau etika. Nilai moral dalam cerita bisa jadi nilai moral yang baik, bisa pula nilai moral yang buruk (jelek).

Nilai Agama
nilai-nilai dalam cerita yang berkaitan dengan aturan/ajaran yang bersumber dari agama tertentu.

Nilai Budaya dan Nilai Sosial

Nilai Budaya
nilai-nilai yang berkenaan dengan kebiasaan, tradisi, adat-istiadat yang berlaku pada suatu daerah.

Nilai Sosial
nilai-nilai yang berkenaan dengan tata pergaulan antara individu dalam masyarakat.

CONTOH NILAI

- Contoh Nilai Agama
- Contoh Nilai Moral
- Contoh Nilai Budaya
- Contoh Nilai Sosial

CONTOH NILAI AGAMA

Ahim memperlambatkan sujudnya. Ia banyak meminta di tiap sujud karena sujud adalah saat dikabulkannya doa. Ia dengan sepenuh hati meminta kepada Allah agar dimudahkan menghadapi ujian nasional esok. Ahim telah mempersiapkan diri secara maksimal, tetapi ia yakin apa yang akan ia dapat adalah apa yang akan ia karuniakan kepadanya.


Nilai agama yang terkandung dalam penggalan cerita di atas adalah meminta kepada Allah saat sujud dalam salat.

CONTOH NILAI MORAL

Adi mengangkat tubuh Haikal ke pundaknya. Hah...berat juga, katanya dalam hati. Ia berjalan pelan menuruni bukit. Ia harus segera tiba di perkampungan terdekat agar nyawa sahabatnya ini bisa diselamatkan. Sigran ular berbisa di tempat mereka berkemah semalam, tampak membuat kaki kanan Haikal membiru kehitaman.

Nilai moral yang terdapat dalam penggalan cerita di atas adalah nilai moral yang baik, yaitu kesetiaan seorang sahabat yang berjuang menyelamatkan nyawa sahabatnya.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI






CONTOH NILAI BUDAYA

Pusing kepala Inop sekarang. Rasanya tumbuh sebuah uban sehari di kepalanya. Ke mana hendak dicarikannya uang tiga juta rupiah untuk diserahkan kepada keluarga calon mertuanya. Uang itu akan digunakan sebagai pengisi sudut namanya, suatu iztilah untuk menamakan pemberian pihak calon mempelai laki-laki kepada keluarga calon mempelai perempuan. "Apa yang harus aku lakukan sekarang, Mak?" tanya Inop agak melotot kepada Amaknya.

"Kau sudah aku bilang, tak usah buru-buru kawin. *Ka babini* seperti orang *sazak cinik sajo*. Kini *aden juo* yang susah!" jawab Mak marah. Sekarang bukan satu, tiga puluh tiga uban sehari bertunas di kepala Inop.

Nilai budaya yang terdapat dalam penggalan cerita di atas adalah kebiasaan di suatu tempat di Ranah Minang, pihak calon mempelai laki-laki memberi sesuatu kepada pihak keluarga calon mempelai perempuan.







CONTOH NILAI SOSIAL

Semua bersedih. Langit pun tampak mendung, seakan ikut bersedih. Jenazah Yuda terbaring kaku di ruang depan. Masyarakat datang berbondong-bondong memenuhi rumah duka. Mereka ikut kehilangan seseorang yang selama ini dikenal sangat rajin mengurus mesjid, ramah, dan ringan tangan dalam memberi bantuan. Sebagian masyarakat sudah berangkat ke pemakaman untuk menggali kuburan, dan mempersiapkan pemakaman.

Nilai sosial yang terdapat dalam penggalan cerita di atas adalah masyarakat yang dengan suka rela menjenguk orang yang kemalangan dan bergotong royong mempersiapkan pemakaman.

PENGAYAAN





CONTOH SOAL

TEKANLAH TOMBOL MULAI UNTUK MELANJUTKAN KE SOAL LATIHANI

MULAI





UJI KOMPETENSI

Tekanlah gambar di atas untuk melakukan uji kompetensi!





REFERENSI

Materi

- Sudjiman, Panuti. 1990. *Kamus Istilah Sastra*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia (UI-PRESS)
- terpopuler.net
- wikipedia.org
- anekayes-online.com
- bahasaindonesiayh.blogspot.com

Gambar


- animationfactory.com
- Wikipedia.org
- Google.co.id

Software

- Powerpoint 2007
- QuizCreator
- Audacity
- Cool Edit Pro
- Coreldraw X4
- Photoscape
- Easy gif animator

Musik dan Video

- Gudanglagu.com
- 4shared.com





PENYUSUN

Nama : Yohanes Galih Ari Pinundhi
Alamat : Karangampel Rt 10 Rw 05, Tampir Wetan, Candimulyo, Magelang 56191
PT : Universitas Sanata Dharma
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Prodi : Pendidikan Bahasa, dan Sastra Indonesia
No Hp : 0857 127 777 94
Email : hanez_galih@yahoo.com
Twitter : @soegalih
Facebook: Yohanes Galih



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Yakin untuk keluar?

YA
TIDAK

Rajinlah membaca, banyaklah berlatih menganalisis berbagai macam cerpen yang kamu temui!

Cintailah Negerimu...
Cintailah Bahasa Indonesia...

SIMAKLAH CERPEN DI BAWAH INI

Maling
Karya Lidya Kartika Dewi

Sejak merenovasi rumahnya yang sederhana menjadi rumah megah, perilaku keluarga Pak Cokro berubah total! Berada persis di depan sebuah gang yang tidak terlalu lebar, rumah Pak Cokro kini bak istana yang berdiri di antara rumah-rumah sederhana dan sangat sederhana para tetangganya.

Dulu, sebelum rumahnya direnovasi, Pak Cokro dan istrinya sangat ramah dan menjaga hubungan baik dengan para tetangganya, terlebih dengan keluarga Bu Marni yang rumahnya persis di depan rumah Pak Cokro. Begitu dekatnya hubungan bertetangga itu, sehingga mereka sudah seperti saudara. Bila punya kelebihan makanan, Pak Cokro selalu menyuruh istrinya membaginya pada Bu Marni.

"Kasihannya. Bu Marni sudah janda, sedang empat anaknya masih

LANJUTKAN KE LATIHAN SOAL

PUTAR REKAMAN CERPEN

PETUNJUK MENERJAKAN

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

PETUNJUK MENERJAKAN LATIHAN SOAL

- Pilih nomor soal yang dikehendaki dengan cara menekan tombol nomor soal.
- Pilihlah jawaban a, b, c, dan d dengan cara menekan tombol :
a b c d
- Jika jawaban belum benar, coba lagi hingga jawaban Anda tepat!
- Tekan tombol lanjut atau kembali sesuai dengan pilihan yang kamu kehendaki.

PETUNJUK MENERJAKAN

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

Sejak merenovasi rumahnya yang sederhana menjadi rumah megah, perilaku keluarga Pak Cokro berubah total! Berada persis di depan sebuah gang yang tidak terlalu lebar, rumah Pak Cokro kini bak istana yang berdiri di antara rumah-rumah sederhana dan sangat sederhana para tetangganya.

Nilai yang terkandung dalam kutipan di atas adalah ...

a Nilai Sosial c Nilai Budaya
b Nilai Agama d Nilai Moral

PETUNJUK MENERJAKAN

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

sebelum rumahnya direnovasi, Pak Cokro dan istrinya sangat ramah dan menjaga hubungan baik dengan para tetangganya, terlebih dengan keluarga Bu Marni yang rumahnya persis di depan rumah Pak Cokro. Begitu dekatnya hubungan bertetangga itu, sehingga mereka sudah seperti saudara. Bila punya kelebihan makanan, Pak Cokro selalu menyuruh istrinya membaginya pada Bu Marni.

Nilai moral yang terkandung dalam penggalan cerita tersebut adalah ...

a sombong e baik hati
b pelit d suka membicarakan orang lain






PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

PETUNJUK MENERJAKAN

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

✓ Secara keseluruhan, nilai apakah yang dominan dalam cerita yang berjudul "Maling" tersebut?

a agama c budaya
b politik d sosial








PETUNJUK MENERJAKAN

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

✓ Sering Bu Mami membantu pekerjaan rumah Bu Cokro, tanpa pernah minta imbalan. Mulai dari menyeterika, mencuci baju, sampai mengepel lantai. Tapi Bu Cokro sangat tahu kalau membantu bersih-bersih di rumah tetangga merupakan sumber nafkah Bu Mami. Bu Cokro pun selalu memberi imbalan uang yang sangat pantas, sehingga hubungan bertetangga mereka sangat mesra dan harmonis.

Nilai yang terkandung dari petikan cerita di atas adalah ...

a ekonomi c politik
b sosial d kepahlawanan







PETUNJUK MENERJAKAN

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

✓ "Makanya kamu harus hati-hati! Kamu harus tahu, apa pekerjaan orang depan rumah kita itu?" Hendi membisu.
"Kamu juga harus tahu," tukas Pak Cokro pula. "Banyak orang iri pada kita, sehingga orang yang tadinya baik, bisa jadi maling!"
Bu Mami, yang kala itu sedang menyapu teras depan rumahnya, merasa tersinggung oleh kata-kata Pak Cokro yang seperti sengaja dibidikkan padanya. Secara tidak langsung Pak Cokro telah menuduhnya sebagai maling.

Nilai yang terkandung dari kutipan di atas adalah ...

a Politik c budaya
b Estetika d ketuhanan



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 13.2 NILAI DALAM CERPEN

Masuk ke halaman

Nama: *

Kelas: *

Lanjutkan

KD 13.2 NILAI DALAM CERPEN

Halaman Pendahuluan

Kerjakan uji kompetensi berikut dengan memberikan tanda pada jawaban yang tepat!

Total Pertanyaan	Skor Total	Rata-rata Minimal	Nilai Minimal
10	100	70%	70

Lanjutkan

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 13.2 NILAI DALAM CERPEN

1 dari 10

(1) Sejurus lamanya timbul pikiran dan berkata ia dalam hati "Baiklah kemalangan ini kuserahkan saja pada-Nya." (2) Budi menyapu air mata adiknya sambil berkata, "Diamlah Gus, jangan menangis. Ini aku bawakan nasi sebungkus." (3) Agus menerima bungkus lalu makanlah ia dalam gelap gulita itu. (4) Budi pun termenung dalam kegelapan malam.

Bukti nilai agama dalam kutipan cerpen di atas terdapat pada kalimat bernomor ...

- 3
- 2
- 4
- 1

< Sebel...

Selan... >

KD 13.2 NILAI DALAM CERPEN

2 dari 10

Hai anaku, janganlah engkau beringin-ingin peperangan. Jikalau mudah sekalipun, ketahui bahwa segala perbuatan itu niscaya berbalas jua. Maka pelihara engkau dari dahulu, pelihara dari padanya dan perteguh olehmu barang kata yang keluar daripada mulutmu dan akalmu.

Kesusastraan Melayu Klasik Sepanjang Abad karya Teuku Iskandar

Nilai - nilai yang terkandung dalam kutipan di atas adalah ...

- setiap terjadi peperangan pasti akan timbul pembalasan
- segala kata yang terucap harus dilandasi dengan emosi
- setiap pekerjaan itu ada bahayanya, maka berhati - hatilah dengan ucapan
- setiap orang hendaknya selalu menjaga persahabatan, bukan permusuhan

< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 13.2 NILAI DALAM CERPEN

3 dari 10



Kapan-kapan itu adalah suatu sore, ketika aku sedang sibuk mengetik tugas. Kamarku diketuk orang walau seingat aku, sore itu aku tidak berjanji dengan siapa-siapa. "Wah, Saudara sibuk betul rupanya!". "Tentu saja sedang sibuk. Kalau tidak sibuk, tentu tidak bakalan berserakan kertas-kertas di mejaku. Kalau sudah tahu sibuk, kenapa kau masih datang bertamu?"

"Tetapi, cobalah bayangkan, bagaimana pula kau harus mengusir orang yang sudah berdiri di hadapanmu? Dengan membedaki mukaku setebal mungkin dengan rasa ketimuran, yang terlontar dari mulutku adalah:

"Ya, begitulah"

(Wolfgang Kipkop - Pamusuk Eneste)

Nilai moral yang terkandung dalam penggalan cerita di atas adalah ...

- berbasa-basi dan berpura-pura bai
- tidak mengganggu pekerjaan orang

< Sebel...

Selan... >

KD 13.2 NILAI DALAM CERPEN

4 dari 10



Bacalah penggalan cerpen berikut dengan saksama!

Hanafi, mudah-mudahan Tuhan mengampuni dosamu. Sebagai ibu yang engkau durhakai dengan lillaahitaala sudah rela mengampuni akan dikau." Hanafi tergeletak tertawa seolah mencemooh pula, "Hai ibu, mengucapkan ibu dengan tulusnya barangkali ibu akan mendapatkan ilham, lalu dapat berkata dengan benar. Pada hematku ibulah juga yang banyak bersalah atas diriku."

(Salah Asuhan - Abdul Muis)

Berdasarkan kutipan ceita di atas, nilai yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari adalah ...

- seorang ibu mengampuni kesalahan anaknya
- seorang ibu selalu didurhakai oleh anaknya
- seorang ibu banyak berbuat salah pada anaknya

< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 13.2 NILAI DALAM CERPEN

5 dari 10



Bacalah penggalan teks berikut!

Van Dijk : Ingatlah, Tuan bertanggung jawab atas kematian mereka. Kalau Tuan percaya pada perhitungan setelah mati nanti, Tuan harus berpikir sekarang, apa yang akan Tuan pertanggungjawabkan kelak kepada Tuhan.

Moertomo : Kami adalah bangsa yang bertaqwa kepada Tuhan. Adalah keyakinan kami bahwa hak - hak yang diberikan kepada kami oleh Tuhan harus kami bela. Bagi kami, tanah air adalah amanat Tuhan. Kami wajib menjaga dan menyelamatkannya. Perjuangan ini adalah perjuangan untuk menegakkan keadilan Tuhan...

Van Dijk : Tuan mestinya jadi Kyai, kapten!

Bunga-Bunga Bangsa karya Emil Sanossa

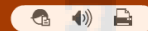
Nilai yang terkandung dalam penggalan cerpen di atas adalah ...

- kepahlawanan
- kemanusiaan

< Sebel... Selan... >

KD 13.2 NILAI DALAM CERPEN

6 dari 10



Lima tahun berlalu setelah Mamat mengawini perempuan itu dalam usia belia, lima belas tahun. Sebagai anak yatim piatu sebatang kara, perempuan itu tak mungkin menolak lamaran Mamat, lelaki berumur dua puluh lima, yang begitu sayang padanya. Dengan berbekal keterampilan di bidang bangunan, Mamat mampu membiayai hidupnya dan menyewa sepetak kamar di pinggiran kota. Kebahagiaannya makin lengkap setelah dari rahimnya lahir seorang anak sehat walaupun saat itu usianya baru enam belas.

Sandal Jepit Merah karya S. Rais

Nilai sosial yang terkandung dalam petikan cerita di atas adalah ...

- lahirnya seorang anak yang sehat
- perempuan muda belia yang hidup menderita
- lelaki yang bertanggung jawab atas hidup dan keluarganya

< Sebel... Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 13.2 NILAI DALAM CERPEN

7 dari 10



"Sudah kedelapan Kamis ini aku berpuasa sunat, Ibu, dan selama itu pula ayah Syafei meninggalkan kita. Selama ia masih dalam perjalanan, tak akan rumpangnya aku berpuasa sunat setiap hari Senin dan Kamis."
"Berpuasa sunat itu besar manfaatnya, Rapih. Tapi sementara itu wajib benar bagimu memelihara kewarasan tubuhmu. Jangan rupamu secara tinggal kulit pembalut tulang saja."

Salah Asuhan karya Abdul Muis

Nilai moral paling menonjol yang terdapat dalam penggalan novel di atas adalah ...

- kejujuran perlu ditanamkan pada diri sendiri
- perhatian atas penderitaan orang lain
- kesedihan orang lain dapat dirasakan

< Sebel... Selan... >

KD 13.2 NILAI DALAM CERPEN

8 dari 10



Demikianlah dari waktu ke waktu kami selalu memperlakukan Mahar tanpa perasaan. Kami lebih melihatnya sebagai seorang bohemian yang aneh. Kami dibutakan tabiat orang pada umumnya, yaitu menganggap diri paling baik, tidak mau mengungguli keunggulan orang, dan mencari - cari kekurangan orang lain untuk menutupi ketidakbecusan diri sendiri.
Laskar Pelangi karya Andrea Hirata

Nilai yang terdapat dalam penggalan novel di atas adalah ...

- agama
- sosial
- moral
- budaya

< Sebel... Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 13.2 NILAI DALAM CERPEN

9 dari 10



Tapi, rasa gundah gulana kali ini bukan karena mngenang Bang Rizani. Aku telah melepas kepergiannya dengan segala kesucian hati dan kejernihan asa. Aku tak mungkin membohongi naluri keperempuananku. Sepuluh tahun menyendiri bukan waktu sekejap. Aku merasa bagaikan sepotong pualam yang tak boleh tergores sedikitpun agar selalu berharga di mata banyak orang.

(Buih, Ombak, Sepenggal Tanya – Fakhrunnas Ma Jabbar)

Nilai moral yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari dalam petikan novel tersebut adalah ...

- seorang istri yang baik dan setia sampai mati terhadap suaminya
- seorang janda sering gundah gulana bila mengenang suaminya
- seorang wanita ibarat seperti pualam yang sewaktu-waktu dapat pecah

< Sebel...

Selan... >

KD 13.2 NILAI DALAM CERPEN

10 dari 10



Bacalah petikan cerita berikut!

"Meniek, mereka adalah orang tuamu. Tanpa mereka, kau tak kan pernah ada di dunia, ingat?," katanya.

"Mereka membencimu, ingat? Bunda menghinamu, ingat?" Aku mengingatkannya.

Mustafa tertawa. "Mereka sekarang mengasihiku, bukan?"

"Apakah kau tak punya harga diri? Tak ingat penghinaan ibumu?"

"Dengan caranya yang terhormat, ibumu telah meminta maaf!"

(Rumah Tanpa Cinta – Titiek W.S.)

Keterkaitan nilai moral dengan kehidupan sehari-hari adalah ...

- memanfaatkan orang lain akan mengangkat martabat dan harga diri
- saling mengingatkan akan kesalahan orang lain dan diri sendiri
- memaafkan kesalahan orang lain adalah perbuatan yang mulia

≡ Serah...

< Sebel...

Selan... >

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

KD 13.2 NILAI DALAM CERPEN

Halaman Hasil

Total Pertan...	Skor Total	Rata-rata Mi...	Nilai Minimal	Nilai Anda	Waktu yang ...
10	100	70%	70	0	00:02:29

KAMU BELUM LULUS, COBA ULANGI KEMBALI!



Tinjau Selesai

KD 13.2 NILAI DALAM CERPEN

Halaman Hasil

Total Pertan...	Skor Total	Rata-rata Mi...	Nilai Minimal	Nilai Anda	Waktu yang ...
10	100	70%	70	100	00:01:49

SELAMAT, KAMU LULUS!



Tinjau Selesai

Dokumentasi Ujicoba



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



BIOGRAFI PENULIS



Yohanes Galih Ari Pinudhi anak kedua dari tiga bersaudara, lahir di Magelang pada tanggal 4 Agustus 1989 dari pasangan FX. S. Siswoyo dan A.M Purwaningsih. Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar di selesaikan di TK-SD Kanisius Gondang, Mungkid, sekolah menengah pertama di SMP Kanisius Santo Yusup Mertoyudan, dan sekolah menengah atas di SMA Tarakanita Magelang. Setelah menyelesaikan SMA, ia menempuh pendidikan di program studi Pendidikan Bahasa, dan Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma dan berhasil menyelesaikan studi pada tahun 2014.

Pernah aktif menjadi wartawan dan pengurus rubrik mahasiswa Swara Kampus (SWAKA), Harian Kedaulatan rakyat, beberapa hasil liputannya pernah dipublikasikan di harian Merapi dan Kedaulatan Rakyat. pernah juga mengikuti lomba pengembangan multimedia antar mahasiswa LPTK/ FKIP se Jawa Tengah-DIY yang dilaksanakan oleh FKIP Universitas Sanata Dharma dan mendapatkan juara ketiga.