

**PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI**

**PENGEMBANGAN MODUL DAN CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN  
KETERAMPILAN MENULIS LAPORAN PERJALANAN DENGAN  
MINDJET MINDMANAGER X5 UNTUK KELAS VIII SISWA SMP  
KANISIUS GAYAM YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



Oleh:

**Reinardus Aldo Agassi  
NIM : 091224013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SANATA DHARMA  
YOGYAKARTA  
2014**

**PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI**

**PENGEMBANGAN MODUL DAN CD INTERAKTIF  
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS LAPORAN  
PERJALANAN DENGAN MINDJET MINDMANAGER X5 UNTUK  
KELAS VIII SISWA SMP KANISIUS GAYAM YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



Oleh:

**Reinardus Aldo Agassi  
NIM : 091224013**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SANATA DHARMA  
YOGYAKARTA  
2014**

**SKRIPSI**

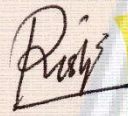
**PENGEMBANGAN MODUL DAN CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN  
KETERAMPILAN MENULIS LAPORAN PERJALANAN  
DENGAN *MINDJET MINDMANAGER X5* UNTUK KELAS VIII  
SISWA SMP KANISIUS GAYAM YOGYAKARTA**

Oleh:

**Reinardus Aldo Agassi**  
**NIM : 091224013**

Disetujui oleh:

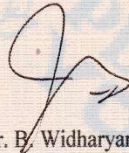
Pembimbing I,



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

Tanggal: 7 Februari 2014

Pembimbing II,



Dr. B. Widharyanto, M.Pd.

Tanggal: 7 Februari 2014



**SKRIPSI**

**PENGEMBANGAN MODUL DAN CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN  
KETERAMPILAN MENULIS LAPORAN PERJALANAN  
DENGAN MINDJET MINDMANAGER X5 UNTUK KELAS VIII  
SISWA SMP KANISIUS YOGYAKARTA**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**Reinardus Aldo Agassi**


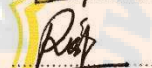
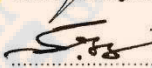
**NIM : 091224013**

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji

pada tanggal 20 Februari 2014

dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Panitia Penguji

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

Yogyakarta, 20 Februari 2014

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sanata Dharma



Rehandi, Ph.D.



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## MOTTO

Dimana ada kemauan, disitu ada jalan.

Mereka yang sukses adalah mereka yang bekerja selagi yang lain masih tertidur.

(Reinardus Aldo Agassi)

"Apabila Anda melakukan hal yang Anda takutkan, maka rasa takut itu akan hilang."

"Meraih sukses itu mudah, yang paling sulit adalah mempertahankannya."

"Terkadang hal yang tersulit dalam hidup kita sebenarnya mudah dipecahkan kalau kita berpikir di luar nalar kita."

("Hitam Putih")



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Tuhan Yesus Kristus yang selalu mendampingi dan melindungi  
dimanapun saya berada

Kedua orang tua saya yang tercinta Agustinus Heru Santosa dan MM. Agus  
Sulistiyani  
yang selalu mendoakan, memberikan semangat, mendukung, membimbing,  
dan menyayangi saya

Adikku tersayang Bernadus Plasenta Previo Caesar

Teman spesialku Fransisca Dike Desintya Dipta Sasmaya yang senantiasa  
memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada saya

Teman-temanku seperjuangan Ignatius Satrio Nugroho dan Yohanes Marwan  
Setiawan. Kebersamaan dan perjuangan kita tidak akan pernah terlupakan dan  
tergantikan.

Segenap sahabat PBSI 2009

Skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda terima kasih yang sebesar-besarnya atas  
dukungan yang telah diberikan selama ini.

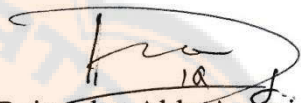
# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

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

Yogyakarta, 20 Februari 2014

Peneliti,

  
Reinardus Aldo Agassi





# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Reinardus Aldo Agassi

Nomor Mahasiswa : 091224013

Demi kepentingan ilmu pengetahuan, saya memberikn kepada perpustakaan Universitas Sanata Dharma karya ilmiah yang berjudul:

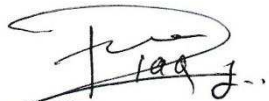
### **PENGEMBANGAN MODUL DAN CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS LAPORAN PERJALANAN DENGAN MINDJET MINDMANAGER X5 UNTUK KELAS VIII SISWA SMP KANISIUS YOGYAKARTA**

Beserta perangkat yang diperlukan. Dengan demikian saya memberikan kepada perpustakaan Universitas Sanata Dharma hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk apa saja mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan akadeis tanpa perlu meminta izin dari saya penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 20 Februari 2014

Yang menyatakan



Reinardus Aldo Agassi

## ABSTRAK

Agassi, Reinardus Aldo. (2014). **Pengembangan Modul dan CD Interaktif Pembelajaran Keterampilan Menulis Laporan Perjalanan dengan Mindjet Mindmanager X5 untuk Kelas VIII Siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta.** Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma.

Penggunaan media dan modul dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) membuat pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan karena membuat siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran. Kenyataannya, media dan modul belum banyak dikembangkan dan digunakan. Penelitian ini difokuskan untuk mengisi kekurangan akan pentingnya penggunaan media dan modul dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan modul dan CD interaktif pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis laporan perjalanan kelas VIII Siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan. Metode ini digunakan untuk mengetahui (1) prosedur pengembangan dan (2) kualitas pengembangan modul dan CD interaktif dengan mindjet mindmanager X5 untuk keterampilan menulis laporan perjalanan kelas VIII siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan PPR karena kelebihanannya yang terletak pada tujuan pembelajaran yang meliputi competence, conscience, dan compassion. Penelitian ini dilakukan terhadap 35 siswa kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 pada bulan Agustus sampai Desember 2013. Prosedur pengembangan ini melalui empat tahap, yakni (1) kajian Standar Kompetensi dan model pembelajaran, (2) analisis kebutuhan dan pengembangan program pembelajaran, (3) memproduksi CD interaktif dengan mindjet mindmanager X5 dan modul pembelajaran keterampilan menulis laporan perjalanan, dan (4) validasi dan revisi produk sehingga menghasilkan prototipe modul dan CD interaktif pembelajaran untuk keterampilan menulis laporan perjalanan kelas VIII siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa modul pembelajaran dan media mindjet mindmanager X5 yang dikembangkan ditinjau dari aspek kelengkapan komponen, pemilihan materi, ketepatan bahasa, desain, dan kemudahan dalam penggunaan menurut ahli materi pembelajaran bahasa mendapat kategori “sangat baik” dengan skor 4,46 untuk media dan 4,53 untuk modul, ahli media mendapat kategori “sangat baik” dengan skor untuk media 4,75 dan modul 4,91, guru Bahasa Indonesia mendapat kategori “sangat baik” dengan skor untuk media 4,6 dan modul 5, siswa kelas VIII Siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta mendapat kategori “baik” dengan skor 4,11. Dengan demikian, modul pembelajaran dan media mindjet mindmanager X5 yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis laporan perjalanan kelas VIII siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP).

## ABSTRACT

Agassi, Reinardus Aldo. (2014). **The Modul And CD Interactive Learning of Journey Report Development By Using Mindjet Mindmanager X5 For Student VIII Grade Kanisius Gayam Yogyakarta Junior High School.** Thesis. Yogyakarta: Indonesia Language and Literature Education Study Program of Sanata Dharma University.

The usage of learning media and learning module in the junior high school makes the learning activities more active, innovative, creative and interesting. In fact, the usage of the learning media and module has not been developed optimally. This study focuses in completing the importance of the usage of the learning media and the learning module for junior high school. The objectives of this study is to produce a module and an interactive compact disk for writing Bahasa Indonesia report for eight grade students of SMP Kanisius Gayam, Yogyakarta.

This study used research and development method. This method was used to see (1) the development procedure and (2) the quality of the module development and interactive compact disk using mindjet mindmanager X5 for writing report skill for VIII grade of SMP Kanisius Gayam, Yogyakarta. In this study, the product was developed using PPR approach because of its advantages. The advantages of this approach are in the learning objectives such as competence, conscience and compassion. This study was conducted to 35 students of VIII grade of SMP Kanisius Gayam Yogyakarta in the first semester of 2013/2014. This study conducted on August until December 2013. There are 4 steps in designing this learning media and the module, they are (1) presenting the explanation of competence standard and learning model, (2) conducting needs analysis and designing the learning program, (3) creating interactive compact disk using mindjet mindmanager X5 and the learning module for writing report skill, and (4) validating and revising the product in order to make the module prototype and the interactive learning compact disk for writing report skill of VIII grade students of SMP Kanisius Gayam Yogyakarta.

The result of the study shows that the learning media and module using mindjet mindmanager X5 which was designed was very good which is showed by the score reached 4,46 for the learning media and 4,53 for the modul, based the expertise scoring on the completeness of the component, materials, language structure, design and the difficulties of the module. The media itself is very good with score reached until 4,75 from the media expertise and for the module it reached 4,91 which is meant very good. Based on the teacher evaluation, the module reached 5 and the media reached 4,6. Based on the students evaluation, they showed that the module was good which is showed by the score 4,11. By this result, the learning media and the module using mindjet mindmanager which was designed is able to use in Bahasa Indonesia learning and teaching activities in writing report skill for VIII grade students of SMP Kanisius Gayam Yogyakarta.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat-Nya dan berkat-Nya, sehingga skripsi yang berjudul Pengembangan Modul dan CD Interaktif Pembelajaran Keterampilan Menulis Laporan Perjalanan dengan Mindjet Mindmanager X5 untuk Kelas VIII Siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta dapat peneliti selesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak maka skripsi ini tidak akan terwujud seperti adanya sekarang ini. Karena itu, dengan hati yang tulus perkenankanlah peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, bantuan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini berhasil diselesaikan karena bantuan dan dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Rohandi, Ph.D., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.
2. Dr. Yuliana Setyaningsih, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan banyak dukungan, pendampingan, saran, dan nasihat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Rishe Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum., selaku Wakil Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia sekaligus dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak dukungan, pendampingan, saran, pengarahan, dan nasihat kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dr. B. Widharyanto, sebagai dosen pembimbing II juga ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan validator produk media dan modul pembelajaran yang dengan sabar dan penuh ketelitian membimbing, mengarahkan dan memberikan berbagai masukan yang sangat berharga bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

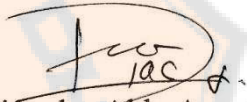
5. Maria Hartini, S.Pd., selaku Kepala SMP Kanisius Gayam Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian kepada peneliti untuk mengadakan penelitian di sekolah.
6. Yayuk Sri Wahyuni, S.Pd., selaku guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta yang telah memberikan banyak partisipasi dan bantuan selama peneliti melakukan penelitian di sekolah.
7. Irsasri, S.Pd., M.Pd., sebagai ahli media dan validator yang telah banyak memberikan masukan yang menjadikan peneliti menjadi lebih baik dan dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Seluruh dosen prodi PBSI yang dengan karakteristik masing-masing telah membekali peneliti dengan berbagai ilmu pengetahuan yang penulis butuhkan
9. Robertus Marsidiq, selaku karyawan sekretariat prodi PBSI yang dengan sabar memberikan pelayanan administratif kepada peneliti dalam menyelesaikan berbagai urusan administrasi.
10. Seluruh siswa kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta yang telah memberikan waktu dan penilaian terhadap produk media dan modul pembelajaran.
11. Teman-teman seperjuangan Ignatius Satrio Nugroho dan Yohanes Marwan Setiawan yang selalu bersama dalam tawa dan duka, jatuh dan bangkit, serta yang selalu berjuang bersama dengan peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Teman-teman PBSI angkatan 2009 Mikael Jati Kurniawan, S.Pd., Theresia Banik Putriana, S.Pd., Bambang Sumarwanto, Dedy Setyo Herutomo, Ade Henta Hermawan, Yudha Hening Pinanditho, Ignatius Satrio Nugroho, Nuridang Fitranagara, Fabianus Angga Renato, Yustinus Kurniawan, Yohanes Marwan Setiawan, Danang Istianto, Prima Ibnu Wijaya, Petrus Temistokles, Agatha Wahyu Wigati, Rosalina Anik Setyorini, Cicilia Verlit Warasinta, Martha Ria Hanesti, Asteria Ekaristi, Yustina Cantika Advensia, Elizabeth Ratih Handayani dan semua kawan-kawan PBSI 2009 yang peneliti cintai dan telah bersama-sama dalam semangat, lelah, jatuh, suka, duka, dan akhirnya bersama-sama meraih sukses dari PBSI.
13. Teman-teman kost Narendra Ignatius Satrio Nugroho, Nuridang Fitranagara, Yulius Ferdian, Ardiansyah Fauzi, Claudius Hans Christian Salvatore, Faida Fitria Fatma, Yosef Tedy Kessek yang selalu selo untuk memberikan semangat dalam hal apapun.

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

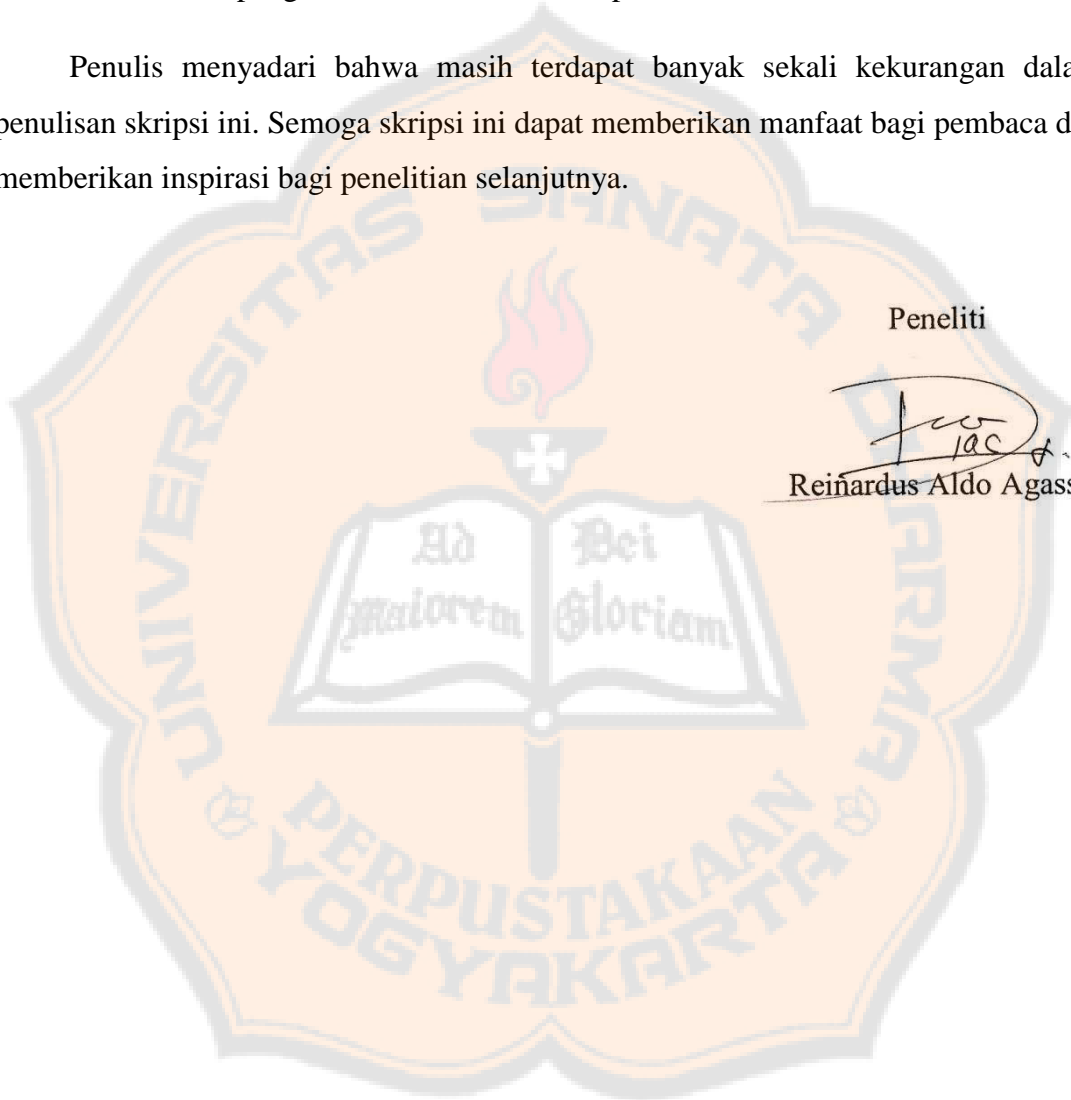
14. Vhrizca Magha Regina adik sepupu saya yang dengan sabar membantu peneliti selama ini.
15. Seluruh keluarga yang selalu mendukung dari awal hingga akhir.
16. Semua pihak yang belum disebutkan yang turut membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kehadiran kalian yang telah memberikan pengalaman luar biasa untuk penulis.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak sekali kekurangan dalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan memberikan inspirasi bagi penelitian selanjutnya.

Peneliti



Reinardus Aldo Agassi





DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	v
<b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA</b> .....	vi
<b>PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	vii
<b>ABSTRAK</b> .....	viii
<b>ABSTRACT</b> .....	ix
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	x
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiii
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	xvii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	5
1.5 Pentingnya Pengembangan .....	5
1.6 Batasan Istilah .....	5
1.7 Sistematika Penelitian .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	7
2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan .....	7
2.2 Kajian Teori .....	12
2.2.1 Keterampilan Menulis .....	12
2.2.2 Tujuan Menulis .....	14
2.2.3 Manfaat Menulis .....	14
2.2.4 Ciri-Ciri Tulisan yang Baik .....	16
2.2.5 Menulis Sebagai Proses .....	17
2.2.6 Menulis Laporan Untuk Kelas VIII SMP .....	18
2.2.7 Contoh Laporan .....	19

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2.2.7.1 Laporan Hasil Pengamatan.....	19
2.2.7.2 Laporan Perjalanan Narasi .....	21
2.2.7.3 Laporan Perjalanan.....	23
2.3 Media .....	28
2.3.1 Pengertian Media.....	28
2.3.2 Ciri-Ciri, Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran .....	30
2.3.2.1 Ciri-Ciri Media Pembelajaran .....	30
2.3.2.2 Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran .....	32
2.3.3 Mindjet Mindmanager.....	37
2.3.3.1 Kalangan Akademik Pengguna Mindmanager.....	38
2.4 Modul.....	40
2.4.1 Pengertian Modul.....	40
2.4.2 Fungsi Modul.....	41
2.4.3 Karakteristik Modul.....	41
2.4.4 Prinsip Pengajaran Modul.....	42
2.4.5 Sistematika Penulisan Modul.....	43
2.5 Paradigma Pedagogi Reflektif (PPR) .....	45
2.5.1 Tata Cara Pelaksanaan PPR.....	46
2.5.2 Pembelajaran Berpola PPR.....	48
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>51</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	51
3.2 Seting Penelitian .....	52
3.2.1 Subjek Penelitian .....	52
3.2.2 Lokasi Penelitian.....	52
3.3 Prosedur Pengembangan .....	52
3.4 Uji Validasi Produk .....	55
3.5 Desain Uji Validasi .....	56
3.6 Subjek Uji Validasi Lapangan .....	60
3.7 Jenis Data.....	60
3.8 Instrumen Pengumpulan Data.....	60
3.8.1 Angket.....	60
3.8.2 Instrumen Penilaian Pengembangan Produk .....	61
3.8.3 Angket Umpan Balik Siswa Terhadap Uji Coba.....	62

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

3.8.4 Instrumen Observasi Guru Bahasa Indonesia .....	62
3.9 Teknik Analisis Data.....	63
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>64</b>
4.1 Data Analisis Kebutuhan .....	64
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan Siswa.....	64
4.1.2 Data Analisis Kebutuhan Guru .....	66
4.2 Deskripsi Produk Awal .....	66
4.2.1 Silabus .....	67
4.2.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	67
4.2.3 Storyboard.....	68
4.2.4 Media Mindjet Mindmanager X5 .....	68
4.2.4.1 Menu Utama .....	69
4.2.4.2 Petunjuk.....	70
4.2.4.3 Rancangan Pembelajaran .....	70
4.2.4.4 Materi Pembelajaran.....	71
4.2.4.5 Penyusun .....	71
4.2.4.6 Penugasan.....	72
4.2.5 Modul Pembelajaran .....	72
4.2.5.1 Sampul Halaman Depan .....	72
4.2.5.2 Isi .....	73
4.2.5.3 Daftar Referensi .....	76
4.3 Data Validasi dan Revisi Produk .....	77
4.3.1 Deskripsi Data Validasi Ahli Materi Pembelajaran .....	79
4.3.2 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	81
4.3.3 Deskripsi Data Validasi Ahli Media .....	84
4.3.4 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Media .....	86
4.3.5 Deskripsi Data Validasi Guru Bahasa Indonesia .....	88
4.3.6 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Guru Bahasa Indonesia .....	89
4.3.7 Deskripsi Data Validasi Lapangan .....	90
4.3.8 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Lapangan.....	93
4.4 Kajian Produk Akhir .....	93
4.4.1 Media Mindjet Mindmanager X5 .....	93
4.4.1.1 Menu Utama .....	94

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

4.4.1.2 Petunjuk.....	95
4.4.1.3 Rancangan Pembelajaran .....	96
4.4.1.4 Materi Pembelajaran.....	96
4.4.1.5 Penyusun .....	97
4.4.1.6 Refleksi.....	97
4.4.1.7 Analisis Awal Pembelajaran .....	98
4.4.1.8 Modul Pembelajaran.....	99
4.4.1.9 Quis Creator (Interaktif).....	99
4.4.2 Modul Pembelajaran .....	101
4.4.2.1 Sampul Halaman Depan.....	102
4.4.2.2 Isi .....	102
4.4.2.3 Daftar Referensi .....	107
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>109</b>
5.1 Kesimpulan .....	109
5.2 Keterbatasan Penelitian .....	110
5.3 Saran .....	111
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>112</b>
<b>LAMPIRAN</b>	

**DAFTAR BAGAN**

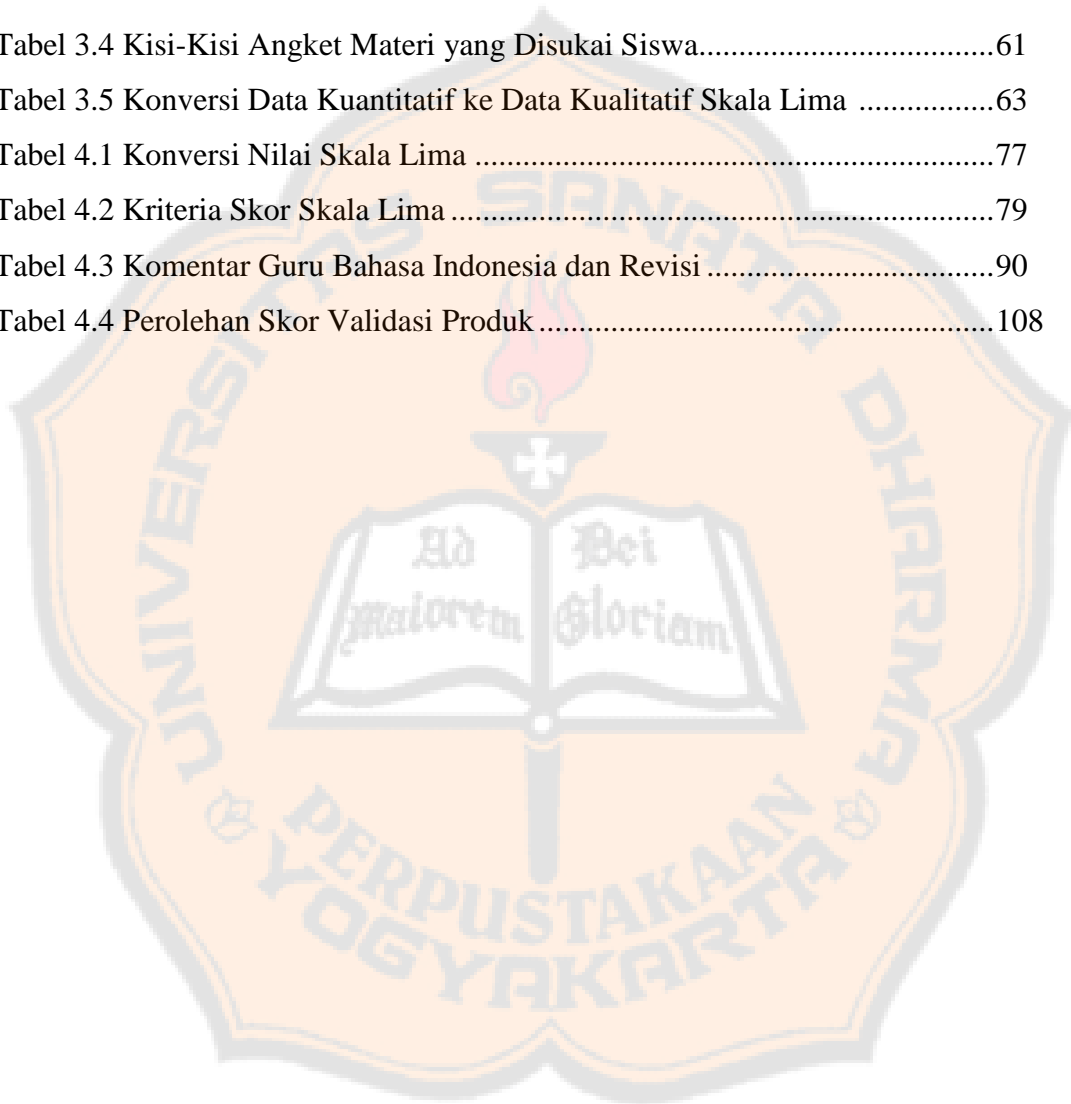
Bagan 2.1 Pembinaan Siswa Melalui PPR .....46  
Bagan 3.1 Prosedur Penelitian Pengembangan.....53





DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penyekoran Skala Sikap Model Likert .....	50
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penilaian Materi .....	56
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Media .....	58
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Modul dan Media Untuk Siswa .....	59
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Materi yang Disukai Siswa.....	61
Tabel 3.5 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala Lima .....	63
Tabel 4.1 Konversi Nilai Skala Lima .....	77
Tabel 4.2 Kriteria Skor Skala Lima .....	79
Tabel 4.3 Komentar Guru Bahasa Indonesia dan Revisi .....	90
Tabel 4.4 Perolehan Skor Validasi Produk.....	108



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Salah satu mata pelajaran wajib bagi siswa Sekolah Menengah Pertama adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia memuat empat keterampilan yang harus dikuasai siswa, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada keterampilan menulis karena keterampilan menulis merupakan suatu keterampilan individu yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari yang harus diasah sejak dini. Mengingat pentingnya keterampilan menulis ini, baik sekali jika sejak dini siswa SMP diberi pelajaran Bahasa Indonesia yang menekankan keterampilan menulis.

Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis tidak mudah dipahami tanpa kegiatan pembelajaran yang menarik dan inovatif. Karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menunjang kegiatan pembelajaran sekaligus membangkitkan minat siswa untuk belajar yang menekankan pada penilaian afektif. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan pada 35 siswa kelas VII semester genap SMP Kanisius Gayam Yogyakarta pada bulan Mei 2013, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis. Pada analisis yang dilakukan pada guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, diperoleh data bahwa guru masih kesulitan dalam merancang media guna pembelajaran Bahasa Indonesia,

khususnya keterampilan menulis. Peneliti memilih SMP Kanisius Gayam Yogyakarta karena di SMP tersebut sudah memiliki fasilitas pembelajaran, namun masih kurang maksimal penggunaannya dikarenakan keterbatasan media yang dimiliki. Guru Bahasa Indonesia di SMP ini lebih sering mengajar menggunakan media yang bersifat konvensional seperti papan tulis dan dengan metode ceramah.

Saat ini memang sudah banyak media yang digunakan dalam pembelajaran mata pelajaran di SMP, namun untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya keterampilan menulis masih sangat sedikit dan jarang ditemui. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba untuk mengembangkan sebuah produk berupa media dengan menggunakan aplikasi mindjet mindmanager X5 dan modul pembelajaran Bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis. Materi yang dikembangkan peneliti adalah keterampilan menulis laporan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. Materi ini dipilih karena materi tersebut belum tersedia media yang memadai.

Produk yang dikembangkan ini diselaraskan dalam kurikulum yang berdasar pada Pedagogi Ignasian atau Paradigma Pedagogi Reflektif (PPR). Pedagogi mengandung makna metodologi atau cara mendampingi dan membantu pembelajar tumbuh dan berkembang dengan didasarkan pada pandangan hidup dan visi tentang pribadi ideal. Dengan kata lain, pedagogi selalu sudah mengandung cita-cita yang dituju sekaligus kriteria untuk memilih sarana yang digunakan dalam proses pendidikan. (Supratiknya, 2012:4). Dalam PPR, cita-cita mengenai manusia ideal yang dituju dan kriteria pemilihan sarana dalam pendampingan siswa didasarkan pada pandangan dan pengalaman Santo Ignatius

Loyola yang diolah melalui latihan rohani dan praktek yang kemudian berkembang menjadi pendidikan Yesuit.

PPR juga memiliki visi dan misi yang dirumuskan dalam 3C yakni: (1) menguasai ilmu yang dipelajarinya secara mendalam dan memiliki wawasan yang luas (Competence), (2) mampu menerapkan ilmu yang dikuasainya dalam kehidupan (Competence), (3) memiliki keterampilan untuk menjawab tantangan dunia kerja dan globalisasi (Competence), (4) bermental wirausaha dan berjiwa kepemimpinan (Competence dan Conscience), (5) mampu berefleksi, berkesadaran akan nilai moral yang etis, dan menjadi agen perubahan (Conscience), (6) mampu beradaptasi, berkomunikasi, bekerja sama secara efektif, dan berbela rasa (Compassion).

Peneliti memilih SMP Kanisius Gayam Yogyakarta untuk penelitian pengembangan modul dan CD interaktif ini dengan alasan visi dan misi PPR tercermin dalam visi dan misi SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. Competence terlihat pada visi sekolah yaitu “menjadi pendidik anak Indonesia agar cerdas...”. Conscience dan compassion tercermin pada visi dan misi sekolah yaitu “...berkarakter, peduli terhadap sesama dan lingkungan misi” dan “ mendidik kaum muda agar berkembang menjadi manusia yang beriman, cerdas, terampil, dan bermanfaat bagi Gereja maupun masyarakat dengan keterbatasan dan kekurangannya...”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah bagaimana mengembangkan modul dan CD interaktif pembelajaran dengan mindjet manager X5 untuk keterampilan menulis laporan perjalanan kelas VIII siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai rumusan masalah di atas, penelitian ini disusun dengan tujuan mengembangkan modul dan CD interaktif pembelajaran keterampilan menulis laporan perjalanan dengan media mindjet mindmanager X5 untuk kelas VIII siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta.

## 1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan produk berupa modul dan CD interaktif pembelajaran menulis laporan perjalanan untuk kelas VIII siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. Di dalam modul terdapat beberapa bagian, yakni: (1) standar kompetensi, (2) kompetensi dasar (3) indikator pembelajaran, (4) analisis awal pembelajaran berupa contoh laporan perjalanan, (5) esay kasus, (6) contoh laporan perjalanan dan evaluasi (7) instrumen penilaian, (8) kesimpulan, dan (9) kunci jawaban. Di dalam media pembelajaran dengan mindjet mindmanager X5 terdapat topik utama berupa materi menulis laporan dan memiliki cabang atau sub topik yang berisikan (1) rancangan pembelajaran, (2) analisis awal pembelajaran, (3) materi pembelajaran yang di dalamnya terdapat contoh laporan, esay kasus, evaluasi dan instrumen penilaian, (4) petunjuk penggunaan, dan (5) penyusun.



### 1.5 Pentingnya Pengembangan

Media ini dikembangkan dengan alasan sebagai berikut ini.

- 1) Bagi guru bahasa Indonesia, hasil penelitian ini berguna untuk dijadikan salah satu media bahan ajar di kelas untuk materi keterampilan menulis laporan perjalanan.
- 2) Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dipergunakan sebagai informasi untuk mengembangkan penelitian sejenis.
- 3) Menyediakan modul dan CD interaktif dengan menggunakan software mindjet mindmanager X5 untuk keterampilan menulis laporan perjalanan kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta.
- 4) Produk pengembangan ini diharapkan dapat memberikan motivasi belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia sehingga siswa akan lebih mudah memahami materi menulis yang disajikan.

### 1.6 Batasan Istilah

- 1) **Keterampilan menulis:** proses bernalar, menghubungkan-hubungan berbagai fakta, membandingkan dan sebagainya. Hal ini merupakan suatu proses, yaitu proses penelitian (Akhadiah, dkk, 1984:41).
- 2) **Laporan:** segala sesuatu yang dilaporkan (Depdiknas, 2007).
- 3) **Mindjet mindmanager:** tools untuk perancangan, kolaborasi, dan pengelolaan proses bisnis (business process management).
- 4) **Modul:** paket program pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen yang berisi tujuan belajar, bahan pelajaran, metode belajar, alat

atau media, serta sumber belajar dan sistem evaluasinya (Nana Sudjana, Ahmad Rifai, 2007:132).

- 5) **Interaktif:** program yang dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual atau belajar mandiri (Yudhi Mudandi, 2005:152).

### 1.7 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian dalam penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu pendahuluan, landasan teori, metode pengembangan, pembahasan, dan penutup. Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya pengembangan, definisi istilah, dan sistematika penelitian. Landasan teori berisi penelitian terdahulu yang relevan dan kajian teori.

Metode pengembangan berisi model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba produk, desain pengembangan, jenis data, instrumen pengumpul data, teknis analisis data. Pembahasan berisi paparan dan analisis data hasil analisis kebutuhan, paparan hasil uji coba produk pengembangan, revisi produk. Penutup berisi produk yang telah dibuat, implikasi, dan saran-saran.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

Pada bab ini disajikan beberapa acuan yang dipakai sebagai dasar untuk melaksanakan penelitian. Untuk itu, diuraikan penelitian terdahulu yang relevan, hal-hal yang menyangkut teori pengembangan modul dan CD interaktif pembelajaran keterampilan menulis laporan perjalanan dengan media Mindjet Mindmanager X5 untuk kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta.

#### 2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Ada empat penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Pertama dilakukan oleh Nugroho Yogo Pardiyo (2009) yang berjudul Pengembangan Media Audio dan Audiovisual untuk Keterampilan Menyimak Kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun 2009. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah media audio dan audiovisual apa saja yang sesuai dengan kompetensi dasar keterampilan menyimak siswa kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta dan bagaimana mengembangkan media audio dan audiovisual keterampilan menyimak siswa kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Sesuai dengan rumusan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media audio dan audiovisual apa saja yang sesuai dengan kompetensi dasar keterampilan menyimak untuk kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta dan bertujuan menyusun media audio dan audiovisual keterampilan menyimak untuk kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta. Langkah penelitian ini yaitu analisis kebutuhan, setelah

analisis pengembangan produk mulai dilakukan, kemudian ujicoba produk dan revisi produk.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian pengembangan modul dan CD interaktif keterampilan menulis laporan dengan mindjet mindmanager X5 untuk kelas VIII siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta terletak pada sama-sama penelitian pengembangan. Terdapat analisis kebutuhan sebelum mengembangkan produk. Perbedaan kedua penelitian ini terdapat pada media yang dihasilkan. Jika pada penelitian pengembangan media audio dan audiovisual untuk keterampilan menyimak kelas X SMA BOPKRI Banguntapan Bantul Yogyakarta Tahun 2009 media yang dihasilkan berupa media audio dan audiovisual, maka pada penelitian pengembangan modul dan CD interaktif keterampilan menulis laporan dengan mindjet mindmanager X5 untuk kelas VIII siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta media yang dihasilkan menggunakan mindjet mindmanager X5 dan berupa CD interaktif dan modul pembelajaran.

Penelitian kedua dilakukan oleh Monica Dewi Nurani (2009) yang berjudul Pengembangan Silabus Dan Materi Pembelajaran Keterampilan Menulis Dengan Media Audio-Visual Untuk Siswa Kelas VII Semester II SMP Pangudi Luhur Santi Vincentius Sedayu. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah materi menulis apa yang sesuai dengan setiap kompetensi dasar untuk siswa kelas VII semester II SMP Pangudi Luhur Santo Vincentius Sedayu dan bagaimana mengembangkan silabus dan materi pembelajaran menulis dengan media audio-visual untuk siswa kelas VII semester II SMP Pangudi Luhur Santo Vincentius Sedayu. Sesuai dengan rumusan masalah penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui materi menulis apa yang sesuai dengan setiap kompetensi dasar untuk siswa kelas VII semester II SMP Pangudi Luhur Santo Vincentius Sedayu dan untuk mengembangkan silabus dan materi pembelajaran keterampilan menulis dengan media audio-visual untuk siswa kelas VII semester II SMP Pangudi Luhur Santo Vincentius Sedayu. Langkah penelitian ini yaitu analisis kebutuhan terlebih dahulu dengan angket, setelah analisis kebutuhan, pengembangan silabus dan materi mulai dilakukan dan kemudian uji coba produk dan terakhir revisi produk.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian pengembangan modul dan CD interaktif keterampilan menulis laporan dengan mindjet mindmanager X5 untuk kelas VIII siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta terletak pada sama-sama melakukan penelitian pengembangan untuk keterampilan menulis pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Terdapat analisis kebutuhan sebelum mengembangkan produk. Perbedaannya, penelitian ini mengembangkan media berupa modul dan CD interaktif keterampilan menulis laporan, sedangkan pada penelitian pengembangan silabus dan materi pembelajaran menulis dengan media audio-visual untuk siswa kelas VII semester II SMP Pangudi Luhur Santo Vincentius Sedayu mengembangkan silabus dan materi yang mengacu pada kurikulum SMP.

Penelitian ketiga dilakukan oleh Rooselina Ayu Setyaningrum (2011) dengan judul Pengembangan Materi Menyenak Dengan Media Audiovisual Level Advance Berbasis Interkultural Untuk Pembelajar BIPA. Penelitian yang menghasilkan produk berupa materi menyenangkan dengan media audiovisual level advance berbasis interkultural untuk pembelajar BIPA ini mengangkat



permasalahan bagaimana mengembangkan materi menyimak dengan media audiovisual level advance berbasis interkultural untuk pembelajar BIPA. Sesuai dengan rumusan masalah tersebut, peneliti melakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran BIPA dan untuk mengetahui ketertarikan pembelajar BIPA level advance dengan penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran menyimak. Pengembangan materi pada penelitian ini disusun dengan melihat fungsi BIPA, tujuan BIPA, karakteristik pembelajar BIPA, lalu melihat interkultural karena materi yang dikembangkan berbasis interkultural. Dalam mengembangkan materi, peneliti mengacu pada sumber dan bahan ajar BIPA.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian pengembangan modul dan CD interaktif keterampilan menulis laporan perjalanan dengan mindjet mindmanager X5 untuk kelas VIII siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta terletak pada kesamaan jenis penelitian yaitu penelitian pengembangan. Perbedaannya, penelitian yang dilakukan Rooselina Ayu Setyaningrum bertujuan menghasilkan materi menyimak dengan media audiovisual level advance berbasis interkultural untuk pembelajar BIPA, sedangkan penelitian ini bertujuan menghasilkan produk berupa CD interaktif pembelajaran dan modul pembelajaran untuk keterampilan menulis laporan.

Penelitian keempat dilakukan oleh Maria Goreti Safe (2011) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Aspek Menulis Dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa Kelas X Siswa Kelas X Semester 1 SMA Seminari Lalian NTT Tahun 2010. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan

ajar bahasa Indonesia khususnya aspek menulis dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk siswa kelas X semester I SMA Seminari Lalian NTT tahun 2010. Spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu silabus, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan kontekstual. Langkah-langkah penelitian ini yaitu analisis kebutuhan terlebih dahulu, setelah analisis kebutuhan, pengembangan silabus dan materi berdasarkan pendekatan kontekstual mulai dilakukan dan kemudian uji coba produk dan terakhir revisi produk.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian pengembangan modul dan CD interaktif keterampilan menulis laporan perjalanan dengan mindjet mindmanager X5 untuk kelas VIII siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta terletak pada sama-sama penelitian pengembangan untuk keterampilan menulis. Perbedaannya, pada penelitian tersebut menghasilkan produk berupa silabus, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran dengan pendekatan kontekstual, sedangkan pada penelitian pengembangan modul dan CD interaktif keterampilan menulis laporan dengan mindjet mindmanager X5 untuk kelas VIII siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta menghasilkan produk berupa CD interaktif pembelajaran menulis dan modul pembelajaran untuk keterampilan menulis.

## 2.2 Kajian Teori

### 2.2.1 Keterampilan Menulis

Menulis adalah kegiatan memaparkan isi jiwa, pengalaman dan penghayatan dengan menggunakan bahasa tulis sebagai wahananya. Dengan menulis seseorang dapat mengungkapkan gagasan dan menyampaikan melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami secara tepat.

Oleh karena itu, peneliti ditantang dan dituntut untuk memanfaatkan sebaik-baiknya kemampuan bahasa tulis sehingga paparannya betul-betul merupakan semacam peta yang dipaparkan. Menulis adalah sebuah aktivitas kompleks, bukan hanya sekedar mengurutkan kalimat-kalimat tetapi lebih daripada itu. Menulis merupakan suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif. Dalam kegiatan menulis, seseorang harus terampil memanfaatkan grafologi, struktur bahasa dan kosakata. Hal ini didukung oleh Harris (1962) melalui Bait, dkk (1987:12) yang berpendapat bahwa kemampuan menulis berupa (1) kemampuan menggunakan perbendaharaan kata, (2) kemampuan menyusun kalimat efektif dan efisien, (3) kemampuan mengkoherensikan kalimat, (4) kemampuan menata paragraf, (5) kemampuan menyusun karangan, dan (6) kemampuan menerapkan kaidah penulisan menurut EYD.

Selain itu, Akhadiah, dkk (1984:41) berpendapat bahwa menulis merupakan proses bernalar, menghubungkan-hubungan berbagai fakta, membandingkan dan sebagainya. Hal ini merupakan suatu proses, yaitu proses penulisan. Ini berarti bahwa kita melakukan kegiatan itu dalam beberapa tahap

yaitu tahap prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap revisi. Hal ini terletak pada prosesnya yang antara lain meliputi penentuan topik penulisan, penjabaran topik menjadi alinea-alinea yang diorganisasikan dengan baik, pemilihan kata yang tepat, serta gaya penyajian tulisan sehingga menghasilkan tulisan yang baik dan menarik (Nababan, 1983:180).

Dengan menulis, seseorang dapat mengungkapkan gagasan dan menyampaikan melalui bahasa tulis kepada pembaca untuk dipahami secara tepat. Langkah yang ditempuh dalam menulis adalah menentukan tema yang akan dibahas, membatasi tema pembicaraan, menentukan judul karangan, membuat kerangka karangan, dan mengembangkan menjadi karangan yang utuh. Kegiatan menulis merupakan bagian yang tak terpisahkan dari seluruh proses belajar yang dialami siswa selama menuntut ilmu di sekolah.

Dari teori hakikat menulis di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses menuangkan pikiran dan menyampaikan kepada khalayak, suatu kegiatan yang produktif dan ekspresif, proses bernalar, menghubungkan-hubungkan berbagai fakta, membandingkan, proses penulisan, meletakkan atau mengatur simbol-simbol grafis yang menyatakan pemahaman suatu bahasa sedemikian rupa sehingga orang lain dapat membaca simbol-simbol itu sebagai bagian penyajian satuan-satuan ekspresi bahasa, langkah yang ditempuh dalam menulis adalah menentukan tema yang akan dibahas, membatasi tema pembicaraan, menentukan judul karangan, membuat kerangka karangan, dan mengembangkan menjadi karangan yang utuh.

### 2.2.2 Tujuan Menulis

Menurut Keraf (1984:34), menulis atau mengarang memiliki tujuan untuk mengungkapkan fakta-fakta, perasaan sikap, dan isi pikiran secara jelas dan efektif kepada pembaca. Tujuan tersebut dapat dicapai, apabila penulis menyajikan:

- 1) judul karangan yang sesuai dengan objek yang dilihat
- 2) isi karangan yang logis
- 3) organisasi isi yang memusatkan pada ide pokok
- 4) tata bahasa yang baik
- 5) diksi bahasa yang baik
- 6) diksi yang tepat
- 7) ejaan yang sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD).

### 2.2.3 Manfaat Menulis

Seseorang tentunya memiliki alasan tersendiri dalam menulis. Alasan dan motivasi yang mendorong seseorang untuk menulis tentunya berbeda-beda. Namun, mereka yang terdorong dan tergerak untuk menulis seringkali bertanya, “mengapa saya harus menulis?” Oleh karena itu, ada baiknya kita mengetahui manfaat dari menulis itu. Menurut (Akhadiah, dkk, 1989:1-2), manfaat menulis adalah sebagai berikut.

Pertama, dengan menulis kita dapat lebih mengenali kemampuan dan potensi diri. Kita mengetahui sampai di mana pengetahuan kita tentang suatu topik. Kedua, melalui kegiatan menulis, kita dapat mengembangkan berbagai



gagasan. Kita terpaksa bernalar: menghubung-hubungkan serta membandingkan fakta-fakta yang mungkin tidak pernah kita lakukan jika kita tidak menulis. Ketiga, kegiatan menulis memaksa kita lebih banyak menyerap, mencari serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang akan ditulis. Dengan demikian, kegiatan menulis memperluas wawasan baik secara teoritis maupun mengenai fakta-fakta yang berhubungan. Keempat, menulis berarti mengorganisasikan gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat. Kelima, keterampilan menulis dapat meninjau serta meneliti gagasan kita sendiri. Keenam, dengan menulis masalah di atas kertas, persoalan akan lebih mudah dipecahkan karena dapat dianalisis secara tersurat. Ketujuh, kegiatan menulis dapat mendorong kita untuk belajar lebih aktif. Kita harus menjadi penemu sekaligus pemecah masalah bukan sekedar penyedap informasi dari orang lain. Kedelapan, kegiatan yang terencana akan membiasakan kita berpikir serta berbahasa secara tertib.

Menurut Gie (1992:1), terdapat delapan manfaat dari kegiatan menulis. Kedelapan manfaat itu adalah (1) dengan menulis, seseorang dapat mengembangkan kemampuan dan potensi yang ada pada dirinya, (2) melalui menulis, seseorang dapat mengembangka berbagai gagasan, sehingga gagsannya dapat dipahami oleh orang lain, (3) menulis memaksa seseorang untuk lebih banyak menyerap, mencari, serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang akan dibahasnya, (4) menulis berarti mengorganisasikan gagsan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat, dengan demikian, seseorang dapat menjelaskan permasalahan yang semula masih samar, (5) melalui tulisan

seseorang dapat meninjau serta menilai gagasannya secara objektif, (6) melalui tulisan, seseorang dapat memecahkan permasalahan secara tersurat dalam konteks yang lebih konkret, (7) menulis dapat mendorong seseorang untuk belajar aktif, karena mendorong seseorang untuk memecahkan masalah, (8) kegiatan menulis yang terencana dapat membiasakan seseorang berpikir serta berbahasa dengan benar.

#### **2.2.4 Ciri-ciri Tulisan Yang Baik**

Berbicara tentang sesuatu yang baik, berarti mengawali suatu perselisihan yang tidak akan berakhir dengan keputusan yang memuaskan semua pihak bersangkutan, sebab meskipun kepala sama berbulu, pendapat tetap saja cenderung berbeda. Untuk menyatakan bagaimana yang disebut tulisan yang baik, dapat saja dikemukakan sebuah definisi yang pendek lagi sederhana, tetapi pernyataan tersebut pasti tidak akan membawa penyelesaian akhir sampai disitu saja. Di kalangan para penyunting dan mereka yang pekerjaannya menilai tulisan terdapat kesepakatan untuk menyatakan, bahwa tulisan yang baik ialah tulisan yang dapat berkomunikasi secara efektif dengan pembaca kepada siapa tulisan itu ditujukan.

Dengan mengabaikan semua kemungkinan perbedaan yang ada, banyak penyunting dan kritikus melihat ciri-ciri tertentu yang sama pada semua tulisan, khususnya yang bersifat ekspositoris. Dinyatakan bahwa tulisan yang dapat melaksanakan tugas seperti itu, ialah tulisan yang memiliki ciri-ciri antara lain (1)

bermakna, (2) jelas, (3) bulat dan utuh, (4) ekonomis, (5) memenuhi kaidah-kaidah gramatika.

### **2.2.5 Menulis Sebagai Proses**

Kegiatan menulis adalah suatu proses, yaitu proses penulisan. Ini berarti kita memerlukan kegiatan ini dalam beberapa tahap, yakni tahap prapenulisan, tahap penulisan, dan tahap revisi. Ketiga tahap penulisan ini menunjukkan kegiatan utama yang berbead. Pertama, tahap prapenulisan. Tahap ini yang dilakukan adalah menentukan hal-hal pokok yang akan mengarahkan penulis dalam seluruh kegiatan penulisan itu. Langkah-langkah dalam kegiatan ini adalah menentukan topik, membatasi topik, menentukan tujuan, menentukan beban atau materi tulisan, menyusun kerangka karangan.

Kedua, tahap penulisan. Dalam tahap ini yang akan dilakukan yaitu mengembangkan gagasan dalam kalimat-kalimat, satuan paragraf, bab atau bagian sehingga selesailah buruan (draft) yang pertama. Pada tahap ini kita membahas setiap butir topik (gagasan) yang ada dalam kerangka yang disusun. Ini berarti kita menggunakan bahan-bahan yang sudah diklasifikasikan menurut keperluan sendiri.

Ketiga, tahap revisi. Tahap ini dilakukan adalah membaca dan menilai kembali apa yang sudah ditulis, memperbaiki, mengubah, bahkan jika perlu memperluas tulisan tadi. Sebenarnya, revisi ini sudah dilakuakn juga pada waktu tahap penulisan berlangsung. Yang dikerjakan sekarang adalah revisi secara menyeluruh sebelum diketik sebagai bentuk akhir naskah tersebut. Pada tahap ini

biasanya kita meneliti secara menyeluruh mengenai logika, sistematika, ejaan, tanda baca, pilihan kata, kalimat, paragraf, pengetikan catatan kaki, daftar pustaka, dan sebagainya (Akhadiah, 1989:3-5).

### **2.2.6 Menulis Laporan Untuk Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP)**

Laporan diartikan sebagai segala sesuatu yang dilaporkan. Ketika mendengarkan pembacaan sebuah laporan, kita harus dapat berkonsentrasi secara penuh dan mencatat pokok-pokok penting yang ada dalam laporan tersebut. Hal ini dikarenakan laporan biasanya menyampaikan suatu informasi yang penting dan akurat, termasuk juga laporan perjalanan. Dengan mencatat pokok-pokok penting tersebut, kita akan memperoleh hal-hal penting dan gambaran umum dari laporan tersebut.

Hal yang tak kalah pentingnya, ketika kita mendengarkan sebuah laporan, kita mampu mengajukan pertanyaan, pendapat, dan masukan terhadap pembacaan laporan tersebut. Pengajuan pertanyaan penting untuk memperoleh informasi yang belum dipahami atau diketahui. Adapun pemberian pendapat dan masukan berguna untuk penyempurnaan laporan atau kegiatan serupa berikutnya. Sampaikan pertanyaan dan masukan tersebut dengan jelas dan sertakan argumentasi jika diperlukan.

Sebelum menulis laporan, kita dapat membuat kerangka laporan tersebut. Kerangka laporan tersebut berfungsi sebagai paduan ketika menarasikan laporan. Sebuah laporan ditulis dengan ketentuan penulisan atau sistematika tertentu. Hal ini dimaksudkan, ketika dikembangkan menjadi sebuah laporan, laporan dapat

disajikan secara jelas dan lengkap sehingga yang membacanya mampu memahami apa yang ditulis dalam laporan tersebut.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menulis laporan yaitu, (1) kumpulkan data dan fakta yang berhubungan dengan laporan yang akan ditulis, (2) teliti dengan cermat data dan fakta, (3) setelah data dan fakta terkumpul, buatlah topik dan kerangka karangan, (4) Gunakan dan kembangkan data, fakta, serta keterangan lainnya sebagai materi laporan, (5) sampaikan laporan secara runtut dengan bahasa yang komunikatif (Suharma, dkk, 2006:2-7).

## **2.2.7 Contoh Laporan**

### **2.2.7.1 Laporan Hasil Pengamatan**

#### **PTP Nusantara VIII Gunung Mas**

1. Tujuan Pengamatan

Untuk mengetahui fungsi PTP Nusantara VIII Gunung Mas

2. Waktu Pengamatan

Tanggal 10 Maret 2013

3. Cara Pengamatan

Mengamati langsung dan wawancara dengan narasumber

4. Hal-hal yang diamati

- a. Areal perkebunan
- b. Pabrik teh
- c. Fasilitas Agrowisata

5. Hasil Pengamatan

a. Areal Perkebunan

- 1) Luas areal perkebunan PTP Nusantara 2500 hektare dengan ketinggian 800-1000 meter dari permukaan laut.
- 2) Panorama perkebunan sangat indah dan udara sangat sejuk.
- 3) Perkebunan PTP Nusantara pertama kali dibuka oleh Francois tahun 1910.

b. Pabrik Teh

- 1) PTP Nusantara VIII menghasilkan teh hijau dan teh hitam.
- 2) Manfaat teh hijau untuk mencegah timbulnya kanker, menurunkan darah tinggi, mencegah kolesterol, mengikis lemak, dan mengobati jerawat. Teh hitam bermanfaat untuk mencegah penyakit diabetes.
- 3) PTP Nusantara mampu memproduksi 300 ton per tahun.

Produksi teh dipasarkan ke negara Amerika, Eropa, Arab Saudi, dan Timur Tengah.

c. Fasilitas Agrowisata

Fasilitas yang berada di sana antara lain area wisata, penginapan, restoran, kolam renang, area perkemahan, dan tea walk.

6. Simpulan

PTP Nusantara VIII Gunung Mas selain berfungsi sebagai perkebunan juga berfungsi sebagai pabrik teh dan agrowisata. Sebagai agrowisata tea walk, PTP Nusantara VIII memiliki daya tarik tersendiri bagi para

wisatawan. Di Gunung Mas, wisatawan dapat menghirup udara segar sambil menikmati keindahan perkebunan teh.

#### **2.2.7.2 Laporan Perjalanan Narasi**

### **Owabong “Ancol” Jawa Tengah**

Pagi itu, tepatnya hari Minggu, tanggal 30 Desember 2007, kami sekeluarga akan pergi melihat objek wisata Owabong, salah satu objek wisata yang terkenal sebagai Ancolnya Jawa Tengah. Kami berangkat tepat jam 07.00 pagi dengan perjalanan menggunakan mobil pribadi. Perjalanan kami tempuh dari kota Batang memakan waktu kurang lebih 3 jam. Perjalanan kami tempuh dengan rute melewati kota Pekalongan, kota Pemalang, kemudian dari Kabupaten Pemalang menuju ke selatan menuju ke Kabupaten Purbalingga. Jalan yang kami lalui berkelok-kelok dengan pemandangan yang indah, pegunungan yang menjulang tinggi serta hawa yang dingin dan sejuk menyegarkan. Tepat pukul 10.00, kami sampai ke objek wisata Owabong. Owabong berada di Desa Bojongsari, Kecamatan Bojongsari, kabupaten Purbalingga atau sekitar 20 kilometer dari kota Purwokerto.

Berkunjung ke Owabong serasa berkunjung ke Taman Impian Jaya Ancol di Jakarta. Kedua tempat wisata ini sama-sama menyuguhkan petualangan air yang mengasyikan. Bedanya, bila Taman Impian Jaya Ancol berada di daerah pantai, Owabong berada di daerah pegunungan yang sejuk. Air yang mengalir ke dalam kolam-kolam yang ada Owabong berasal dari sumber mata air (tuk), yaitu tuk Cipawon, tuk Cikupel, dan Tuk Cidandang. Untuk masuk ke Owabong, kami harus membayar tiket seharga Rp 12.000,00 per orang. Dengan tiket itu, kami bebas menikmati berbagai macam permainan yang ada di Owabong. Permainan yang paling menegangkan adalah waterboom setinggi 13 meter dengan 6 kelokan yang mendebarkan. Mencoba waterboom ini merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi kami. Kami meluncur melintasi 6 kelokan yang akhirnya tubuh kita



menyentuh permukaan air yang dingin. Sungguh menegangkan dan membuat adrenalin kami jadi naik. Permainan lainnya yang kami jumpai tak kalah seru salah satunya adalah saat kami melintas di bawah “Ember Tumpah“. Sebelumnya kami akan dibawa berpetualang mengarungi kolam arus dengan menggunakan kayak dan pelampung. Perjalanan semakin seru ketika kami sampai di dekat kolam tujuan di mana di atasnya tersedia ember raksasa yang siap menumpahkan airnya setiap 3 menit sekali. Tumpahan air itulah yang menjadi sensasi tersendiri yang mendebarkan dan seru.

Permainan lain yang juga seru adalah “Kolam Pesta Air“. Kolam ini merupakan tempat terbuka di mana bagian atas selalu turun hujan buatan dan di bagian bawah juga memancar air yang bisa dipakai untuk terapi. Ada juga jungkat-jungkit air (saw-saw), undak-undakan spanyolan (challenge water slide), banana boat, sepeda air, kolam permainan, bantal air hingga catur raksasa. Semua wahana yang ada serba menggunakan air.

Jika ingin sesuatu yang beda, tersedia permainan “ngregem ikan“ atau menangkap ikan tanpa menggunakan alat. Di arena ini kami kami bisa menangkap ikan sepuasnya. Bagi yang suka otomotif, Owabong menyediakan sirkuit gokart dan motor minitrail. Di arena ini kita bisa beradu ketangkasan. Setelah menikmati arena wisata ini dengan waktu yang cukup lama, perut kami merasa keroncongan, akhirnya kami mencari rumah makan yang tersedia di dekat kompleks Owabong. Kami makan dengan sepuas hati bersama keluarga. Rasa senang dan bahagia bercampur menjadi satu. Tepat pukul 15.00 kami bersiap-siap pulang ke rumah. Setelah semuanya beres kami pun pulang. Kami melalui rute yang sama. Tidak lupa dalam perjalanan pulang kami singgah di Beluk, Kecamatan Belik, Kabupaten Pematang Jaya untuk membeli buah nanas Belik yang terkenal manis, walau buahnya kecil-kecil. Tepat pukul 18.00 kami sudah sampai di rumah. Kami merasa lega dan puas. Sungguh, perjalanan yang teramat indah dan tak terlupakan. Akhirnya, kami sangat bersyukur bisa tiba di rumah dengan selamat.

### 2.2.7.3 Laporan Perjalanan

## LAPORAN PERJALANAN STUDY TOUR SMP SANTO BORROMEUS PURBALINGGA

### PENDAHULUAN

Pada tanggal 21-24 Desember 2010, SMP Santo Borromeus Purbalingga mengadakan kegiatan study tour ke Jakarta. Kegiatan ini diikuti oleh siswa-siswi kelas VIII. Latar belakang dilaksanakannya kegiatan ini berdasarkan:

- Progam Pemerintah bidang Wisata dan Budaya “Kenali Negerimu, Cintai Negerimu”.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.39 Tahun 2008 tentang Kegiatan
- Pembinaan Kesiswaan.
- Hasil Rapat Guru dan Karyawan tanggal 16 Oktober 2010.
- Hasil Rapat Pleno Orangtua Siswa tanggal 25 Oktober 2010.
- Progam Kerja OSIS Santo Borromeus Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011.
- Keinginan para siswa kelas VIII untuk pergi ke Jakarta.

Sedangkan maksud dan tujuan dilaksanakannya kegiatan study tour bagi siswa kelas VIII yaitu menambah dan meningkatkan pengetahuan/wawasan tentang nilai-nilai religius, sejarah, teknologi, ilmu pengetahuan dan rekreasi, meningkatkan apresiasi dan kreasi siswa. Meningkatkan rasa cinta tanah air dan budaya bangsa. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman baru yang bersifat langsung. Membangun keakraban antar siswa dan guru. Menyukseskan progam pemerintah “Kenali Negerimu, Cintai Negerimu”

**Tempat obyek wisata yang kita kunjungi antara lain :**

- GSA (Gelanggang Samudra Ancol)
- AWA (Atlantic Water Adventure)
- ITC Cempaka Mas
- TMII
- Museum Listrik dan Energi Baru
- Lubang Buaya (Monumen Pancasila Sakti)
- Cibaduyut

**ISI**

**PERSIAPAN**

Tepat pukul 17.00 WIB, seluruh siswa dan guru pendamping diwajibkan sudah berkumpul di SMP Santo Borromeus Purbalingga. Pukul 19.30 seluruh rombongan SMP Santo Borromeus Purbalingga berangkat dari Purbalingga menuju penginapan di Bekasi sepanjang perjalanan bus yang kita tumpangi sesekali berhenti untuk beristirahat sejenak. Pertama rombongan sampai di Cimanggu, Ciamis, dan selanjutnya di Padalarang. Tepat pukul 04.55 rombongan sampai di penginapan untuk check in dan persiapan. Pukul 06.00 WIB siswa dan guru pendamping sarapan di penginapan. Selanjutnya rombongan pergi menuju objek wisata.

**AWA (Atlantic Water Adventure)**

Tepat pukul 10.30 WIB, rombongan sampai di AWA. AWA merupakan wahana yang relative baru yang merupakan pengembangan dari Gelanggang renang Ancol yang lama. Wahana yang baru ini memiliki sejumlah fasilitas baru yang siap menghibur pengunjung dengan mascot utama berupa kolam ombak buatan. Waktu yang diberikan kepada siswa untuk berenang dan menikmati keindahan alam hanya 1 jam. Dari pukul 11.00-12.00 WIB, oleh karena itu banyak siswa yang tidak sempat berenang. Pukul 12.00 WIB rombongan keluar

dari AWA menuju ke bus untuk makan siang (lunch box). Setelah selesai makan siang, rombongan berjalan menuju GSA.

### **GSA (Gelanggang Samudra Ancol)**

Tidak lama berjalan dari AWA ke GSA. Pukul 13.30 WIB rombongan masuk ke GSA. GSA (Gelanggang Samudra Ancol) merupakan sebuah oseanarium (oceanarium) yang menawarkan rekreasi, konservasi dan pendidikan untuk seluruh keluarga, terletak di kawasan Ancol. Di sini dapat menyaksikan berbagai tingkah lucu satwa yang terlatih. Hewan darat seperti berang-berang, beruang madu dan kuda nil serta hewan laut seperti singa laut, lumba-lumba, dan paus putih, ditambah dengan menonton pertunjukan 4 dimensi. Di GSA, rombongan berpencar. Ada yang menonton pertunjukan lumba-lumba, ada yang menonton film 4 dimensi, dan ada juga yang mencoba ke wahana permainan. Namun dari seluruh rombongan SMP Santo Borromeus Purbalingga, paling banyak menonton pertunjukan 4 dimensi. Setelah puas menikmati pertunjukan dan permainan yang ada, kira – kira pukul 16.00 WIB rombongan meninggalkan GSA menuju ITC Cempaka Mas.

### **ITC Cempaka Mas**

Pukul 16.30 rombongan sampai di ITC Cempaka Mas. ITC Cempaka Mas merupakan obyek wisata pusat perbelanjaan/mall terbesar di Jakarta. Di sini kami bisa membeli barang-barang kebutuhan sehari-hari yang disajikan secara lengkap dan menarik. Namun, karena barang-barang yang dijual disini mahal-mahal, jadi banyak siswa yang hanya sekedar melihat-lihat saja. Kami hanya diberi waktu sampai pukul 17.00 di ITC Cempaka Mas ini. Namun, waktunya terulur sehingga pukul 18.30 WIB rombongan baru meninggalkan ITC Cempaka Mas menuju ke penginapan.

### **Lubang Buaya (Monumen Pancasila Sakti)**

Pukul 08.00 WIB, rombongan tiba di Lubang Buaya. Lubang Buaya/Monumen Pancasila Sakti merupakan tempat/lokasi para pahlawan revolusi yang gugur oleh kekejaman PKI. Terdapat diorama-diorama dan foto-foto yang menggambarkan peristiwa G30 S/PKI. Tempat ini dibangun pada tanggal 1 Oktober 1967 dengan gagasan Presiden Soeharto. Tempat ini diresmikan tahun 1972. Luas tanah ± 14 ha, yang terdapat di Desa Lubang Buaya, Cipayung, Pondok Gede, Jakarta Timur. Yang paling terkenal di Lubang Buaya adalah sebuah sumur yang biasa digunakan oleh PKI untuk menyembunyikan 7 jenazah jendral revolusi Indonesia. Ketujuh jendral itu adalah :

1. Ahmad Yani
2. M.T haryono
3. S. Parman
4. Soeprapto
5. D.I Panajaitan
6. Brigjen Sutoyo
7. Kapten Andreas Tendean

Jenazah ketujuh Jendral tersebut dimakamkan di T.M Kalibata. Selain sumur-sumur maut, kita juga dapat melihat dapur umum yang digunakan untuk memasak pada jaman penjajahan, kendaraan yang digunakan untuk membawa jenazah Jendral, juga terdapat museum penghianatan PKI yang di dalamnya terdapat patung-patung pemberotakan PKI, foto-foto asli para pejuang, baju pahlawan revolusi yang masih ada bercak darah, serta barang-barang pahlawan revolusi yang ditemukan saat pengangkatan jenazah dari sumur maut. Lama kami di Lubang Buaya, kira-kira 2 jam rombongan pergi meninggalkan Lubang Buaya pukul 10.00 WIB menuju ke TMII yang dilanjut ke Museum Listrik dan Energi Baru.

### **TMII (Taman Mini Indonesia Indah)**

Tepat pukul 11.00 WIB rombongan sampai di TMII. TMII merupakan miniatur Indonesia yang menggambarkan keanekaragaman budaya, adat istiadat, bangunan rumah adat yang khas juga banyak museum pengetahuan. Karena TMII sangat luas maka rombongan memutuskan untuk melihat-lihat melalui bus saja. Setelah melihat-lihat pukul 11.15 WIB rombongan sampai di Museum Listrik dan Energi Baru.

### **Museum Listrik dan Energi Baru**

Pukul 11.15 WIB, rombongan sampai di Museum Listrik dan Energi Baru. Di sini kami bisa melihat berbagai macam pembangkit listrik, mobil masa depan yang bahan bakarnya dari sinar matahari, kompor energy matahari, pemanfaatan dan cara menggunakan energy matahari, dan lainnya. Sekitar pukul 13.00 WIB rombongan keluar dari Museum Listrik dan Energi Baru untuk makan siang (lunch box). Pukul 14.00, rombongan pergi menuju Cibaduyut.

### **Cibaduyut**

Pukul 17.30 WIB, rombongan tiba di Cibaduyut. Pusat perbelanjaan yang berada di kota Bandung selain Cihampelas dan Bandung Super Mall salah satunya adalah Cibaduyut terletak di jalan Cibaduyut Bandung, tempat ini merupakan pusat kerajinan, pertokoan tas dan sepatu kulit, juga terdapat oleh-oleh berupa makanan khas Jawa Barat seperti dodol garut, peuyeum, dsb. Waktu yang diberikan kepada kami untuk berbelanja dan melihat-lihat cukup lama, sekitar 2,5 jsm. Setelah puas berbelanja, rombongan pergi meninggalkan Cibaduyut pukul 20.00 WIB menuju ke Purbalingga. Dalam perjalanan, sekitar pukul 00.15 WIB rombongan mampir kesalah satu toko oleh-oleh di Pandyanan, Garut. Setelah itu rombongan langsung pergi menuju ke Purbalingga. Sampai di Purbalingga ± pukul 04.30 WIB. Seluruh rombongan selamat sampai tujuan.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan (Saran / Kritik)**

Perjalanan ini memang benar-benar melelahkan. Namun dibalik itu semua terdapat sebuah pengalaman yang tidak pernah akan kami lupakan selama hidup kami. Pemandu dari CV. Dewangga yang ramah dan mengasyikan, tempat-tempat wisata yang menakjubkan, serta guru pendamping yang setia mendampingi dan menjaga kami semua, itulah yang tidak bisa kami lupakan. Mungkin kegiatan study tour ini tidak berjalan dengan apa yang kami bayangkan dan rencanakan, tapi kami maklumi semua ini. Karena rencana tidak selalu berjalan lancar. Kami hanya berharap semoga SMP Santo Borromeus Purbalingga terus dan selalu mengadakan program study tour ini. Dan semoga kegiatan ini bisa berjalan lebih lancar dan menarik lagi.

### **2.3 Media**

#### **2.3.1 Pengertian Media**

Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran (channel) untuk menyampaikan suatu pesan (message) atau informasi dari suatu sumber (resource) kepada penerimanya (receiver) (Soeparno, 1987:1). Dalam dunia pengajaran, pada umumnya pesan atau informasi tersebut berasal dari sumber informasi, yakni guru; sedangkan sebagai penerimanya adalah siswa. Pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut berupa sejumlah kemampuan yang perlu dikuasai oleh para siswa. Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar” (Arief S. Sadiman, dkk., 2006:6). Jadi secara bahasa berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Secara lebih khusus, pengertian



media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Menurut Azhar Arsyad (2003:6) media pendidikan memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut ini.

- a) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- b) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai software (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.
- c) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- f) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

### **2.3.2 Ciri-ciri, Fungsi, dan Kegunaan Media Pembelajaran**

#### **2.3.2.1 Ciri-Ciri Media Pembelajaran**

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya (Azhar Arsyad, 2005:12). Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut ini.

##### **1) Ciri Fiksatif (Fixative Property)**

Ciri yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut atau disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (Manipulative Property)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulative. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari atau bahkan berbulan-bulan dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu yang lebih singkat lima sampai sepuluh menit. Misalnya, bagaimana proses pelaksanaan ibadah haji dapat direkam dan diperpendek prosesnya menjadi lima sampai sepuluh menit. Di samping dapat dipercepat, dapat pula diperlambat pada saat menayangkan kembali hasil suatu rekaman video.

3) Ciri Distributif (Distributive Property)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar ke seluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja, sehingga media tersebut dapat digunakan untuk banyak kelompok di tempat yang berbeda dalam waktu yang sama.

### 2.3.2.2 Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Salah satunya yang tidak kalah penting adalah komponen media. Media memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar.

#### 1. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Leive dan Lentz (Azhar Arsyad, 2005:16), khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi yaitu: fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pembelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan peserta didik ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu peserta didik yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Menurut Kemp & Dayton (1985:28), media pembelajaran dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (a) memotivasi minat atau tindakan, (b) menyajikan informasi, dan (c) memberi instruksi. Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Media berfungsi untuk tujuan instruksi di mana informasi yang terapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam bentuk benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi.

## 2. Kegunaan Media Pembelajaran

Berbagai kegunaan atau manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Arief S. Sadiman, dkk (2005:17-18) menyampaikan kegunaan media pendidikan secara umum sebagai berikut ini.

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
- c) Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.

- d) Memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi peserta didik terhadap isi pelajaran.
- e) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada peserta didik tentang peristiwa-peristiwa di sekitar mereka.

Menurut Hamalik (1986), pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajarannya sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Menurut Kemp & Dayton (Azhar Arsyad, 2005: 21-22), meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- a) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama.
- b) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan peserta didik tetap terjaga dan memperhatikan.
- c) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi peserta didik, umpan balik, dan penguatan.
- d) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan isi pelajaran.
- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan di mana diinginkan, atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu,
- g) Sikap positif peserta didik terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- h) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada



aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat peserta didik.

Sudjana & Rifai (1992:2) mengemukakan kegunaan atau manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu sebagai berikut ini.

- a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d) Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Dari uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapatlah disimpulkan beberapa kegunaan praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut ini.

- a) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dan lingkungannya, dan memungkinkan peserta didik untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan peserta didik.
- c) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

### **2.3.3 Mindjet Mindmanager**

Mindjet mindmanager adalah tool untuk perancangan, kolaborasi, dan pengelolaan proses bisnis (business process management). Software ini sangat unik, ia melakukan apa yang belum pernah dilakukan oleh aplikasi lain. Mindjet mindmanager mampu menangkap proses kreatif non-linear dari pikiran. Kemudian ia mendukung kreativitas tersebut dengan berbasis teknologi, dan membantu memvisualisasi ide dalam bentuk peta pikiran. Target mindjet mindmanager adalah meningkatkan produktivitas penggunanya. Keuntungan menggunakan mindjet mindmanager salah satunya adalah kecepatan dalam mengembangkan

peta pikiran. Anda juga dapat mengatur layout cabang-cabang topik dengan mudah.

Mindjet mindmanager mengatasi keterbatasan media kertas. Kita dapat membuat peta pikiran dalam area yang luas. Tidak hanya itu, kita juga dapat berlompatan dari satu peta pikiran ke peta pikiran lain dengan hanya mengklik. Mindjet mindmanager mempunyai fasilitas mengorganisasikan peta pikiran-peta pikiran yang berhubungan.

Mindjet mindmanager mempunyai fasilitas untuk berkolaborasi dengan aplikasi lain, seperti Microsoft Project, Microsoft Word, Microsoft PowerPoint, Microsoft Outlook, dan lain-lain. Bahkan jika menguasai bahasa pemrograman desktop, seperti visual basic dapat pula menambah fitur sendiri sesuai dengan kebutuhan kita. Kolaborasi bersama ini membuat mindjet mindmanager menjadi software visualisasi peta pikiran yang luar biasa. Mindjet mindmanager telah mendapat berbagai penghargaan, di antaranya adalah sebagai finalis dalam *The Software & Information Industry Association'20 Annual Codie Award* dari MobileVillage, software personal terbaik pada CeBIT 2004, memperoleh rating bintang 4,5 dari PC Magazine (Wiwit Siswoutomo, 2005:6-8).

#### **2.3.3.1 Kalangan Akademik Pengguna MindManager**

Menurut (Wiwit Siswoutomo, 2005:8), pada dasarnya mindjet mindmanager dapat digunakan oleh siapa saja yang ingin meningkatkan produktivitas baik pribadi maupun tim. Kebutuhan pendokumentasian dan pengelolaan kreativitas sebenarnya dibutuhkan oleh siapa saja yang ingin maju.

Sekolah dan Perguruan Tinggi merupakan lembaga yang sarat ide dan pemikiran. Melalui penelitian, diskusi, dan kegiatan akademik lain sangat memungkinkan timbulnya ide yang besar. Namun, bagaimana cara yang efektif mengorganisasi dan melibatkan para jenius kampus untuk mensukseskan program atau proyek akademik.

Mindjet mindmanager membantu mentransformasikan dari ide, pemikiran strategis, dan informasi ke dalam blueprint untuk diimplementasikan. Mindjet mindmanager akan membantu dengan cara yang efektif menangkap, mengorganisasi, dan mengkomunikasi informasi-informasi maupun ide-ide,

Mindjet mindmanager dapat digunakan semua bagian di lembaga pendidikan, baik siswa/mahasiswa, staff, guru/dosen, hingga ke level manageman. Untuk kepentingan administrasi, mindjet mindmanager dapat dipergunakan antara lain untuk (1) merencanakan dan mengelola proyek-proyek IT, (2) mendesain blueprint untuk program-program penelitian, (3) mengolaborasikan tom untuk memecahkan masalah kompleks. Untuk kepentingan akademis, mindjet mindmanager dapat digunakan untuk (1) memperbaiki proses membuat kursus online, (2) membuat silabus dan mengkomunikasikan silabus dengan jelas dan efektif, (3) mempresentasikan konsep dengan peta pikiran, (4) menangkap informasi dengan cepat.

## 2.4 Modul

### 2.4.1 Pengertian Modul

Istilah modul dipinjam dari dunia teknologi. Modul adalah alat ukur yang lengkap. Modul adalah satu kesatuan program, yang dapat mengukur tujuan. Modul dapat dipandang sebagai paket program yang disusun dalam bentuk satuan tertentu guna keperluan belajar. Pada kenyataannya modul merupakan jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu para peserta didik secara individual dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Modul bisa dipandang sebagai paket program pembelajaran yang terdiri dari komponen-komponen yang berisi tujuan belajar, bahan pelajaran, metode belajar, alat atau media, serta sumber belajar dan sistem evaluasinya (Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, 2007:132).

Menurut buku Pedoman Penyusunan Modul (Balitbangdikbud), yang dimaksud dengan modul ialah satu unit program belajar-mengajar terkecil yang secara terinci menggariskan (1) tujuan-tujuan pembelajaran atau kalau dalam bahasa KBK disebut kompetensi, (2) pokok-pokok materi yang akan dipelajari dan diajarkan, (3) kedudukan dan fungsi satuan dalam kesatuan program yang lebih luas, (4) peranan guru di dalam proses belajar-mengajar, (5) alat dan sumber yang akan dipakai, (6) kegiatan belajar-mengajar yang akan/harus dilakukan dan dihayati murid secara berurutan, dan (7) lembaran-lembaran kerja yang akan dilaksanakan selama berjalannya proses belajar (Cece Wijaya, dkk, 1992:96). Modul adalah semacam paket program untuk keperluan belajar. Dari satu paket

program modul terdiri dari komponen-komponen yang berisi tujuan belajar, bahan belajar, metode belajar, alat dan sumber belajar, dan sistem evaluasi.

#### **2.4.2 Fungsi Modul**

Sistem pengajar modul dikembangkan di berbagai negara dengan maksud untuk mengatasi kelemahan-kelemahan sistem pengajaran tradisional. Melalui sistem pengajaran modul sangat dimungkinkan (1) adanya peningkatan motivasi belajar secara maksimal, (2) adanya peningkatan kreativitas guru dalam mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dan pelayanan individual yang lebih mantap. (3) dapatnya mewujudkan prinsip maju berkelanjutan secara tidak terbatas, dan (4) dapatnya mewujudkan belajar yang lebih berkonsentrasi.

#### **2.4.3 Karakteristik Modul**

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi penggunaannya, modul harus mencakup beberapa karakteristik tertentu. Melalui modul, peserta didik mampu belajar mandiri dan tidak tergantung pada pihak lain. Untuk memenuhi karakter, modul harus memenuhi hal-hal tersebut di bawah ini.

1. Merumuskan standar kompetensi dan kompetensi dasar dengan jelas.
2. Mengemas materi pembelajaran ke dalam unit-unit kecil/spesifik sehingga memudahkan peserta didik belajar secara tuntas.
3. Menyediakan contoh dan ilustrasi pendukung kejelasan pemaparan materi pembelajaran.
4. Menyajikan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memungkinkan peserta didik memberikan respons dan mengukur penguasannya.

5. Kontekstual, yakni materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan peserta didik.
6. Menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.
7. Menyajikan rangkuman materi pembelajaran.
8. Menyajikan instrumen penilaian (assessment), yang memungkinkan peserta didik melakukan assessment.
9. Menyajikan umpan balik atas penilaian peserta didik, sehingga peserta didik mengetahui tingkat penguasaan materi.
10. Menyediakan informasi tentang rujukan (referensi) yang mendukung materi didik.

#### **2.4.4 Prinsip Pengajaran Modul**

Menyusun modul tidaklah gampang. Modul harus disesuaikan dengan minat, perhatian, dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, penyusunan modul perlu memperhatikan prinsip-prinsip penyusunan modul. Diantara prinsip-prinsip tersebut menurut Cece Wijaya, dkk (1992:98) adalah sebagai berikut ini.

1. Modul disusun sebaiknya menurut prosedur pengembangan sistem instruksional.
2. Modul disusun hendaknya berdasar atas tujuan-tujuan pembelajaran yang jelas dan khusus.
3. Penyusunan modul harus lengkap dan dapat mewujudkan kesatuan bulat antara jenis-jenis kegiatan yang harus ditempuh.



4. Bahasa modul harus menarik dan selalu merangsang peserta didik untuk berpikir.
5. Modul harus memungkinkan penggunaan multimedia yang relevan dengan tujuan.
6. Waktu mengerjakan modul sebaiknya berkisar antara 4 sampai 8 jam pelajaran.
7. Modul harus disesuaikan dengan tingkat kemampuan peserta didik dan modul memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menyelesaikan secara individual.

#### **2.4.5 Sistematika Penulisan Modul**

Dalam penulisan modul, yang harus menjadi perhatian utama adalah peserta didik. Dengan demikian, dalam merencanakan modul perlu disiapkan hal-hal sebagai berikut ini.

- 1) Pembuatan outline modul yang akan disusun dalam rangka memberikan kerangka penulisan modul dan dapat digunakan untuk kedalaman materi modul dalam setiap jenjang diklat.
- 2) Petunjuk yang harus dilakukan peserta didik dalam mempelajari modul.
- 3) Materi pelajaran yang lalu sebagai pemantapan, terutama yang berkaitan dengan materi yang akan diberikan.
- 4) Nasihat bagaimana cara belajar memanfaatkan waktu yang tersedia dengan lebih efektif.

- 5) Tujuan/kompetensi dan materi pelajaran yang akan dipelajari peserta didik.
- 6) Penjelasan materi baru yang disajikan bagi peserta didik.
- 7) Petunjuk pemecahan masalah untuk membantu memahami materi yang disajikan.
- 8) Motivasi bagi peserta didik agar senantiasa aktif dalam belajar.
- 9) Contoh, latihan, dan kegiatan yang mendukung materi.
- 10) Tugas dan umpan balik yang dapat mengukur keberhasilan penguasaan materi.
- 11) Kesimpulan modul yang akan dipelajari berikutnya.

Penulisan modul sebaiknya memperhatikan waktu yang dibutuhkan peserta didik untuk mempelajarinya. Peserta didik harus menyisihkan waktu untuk mencatat atau menjawab pertanyaan. Peserta didik juga harus menghubungkan materi pelajaran yang ada dalam teks dengan keadaan lingkungan atau pengalaman.

Penyusunan modul dalam penelitian ini disesuaikan dengan (1) konteks Paradigma Pedagogi Reflektif (PPR) yang mencakup 3C (competence, consience, dan compassion), (2) karakteristik siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta, (3) hasil validasi dari ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menambahkan dan menekankan pada penilaian afektif dengan pemecahan masalah dan esay kasus, menggunakan metode induktif dan refleksi. Modul disusun dengan harapan dapat membantu siswa sebagai salah satu sarana dalam proses penyampaian materi.

## 2.5 Paradigma Pedagogi Reflektif (PPR)

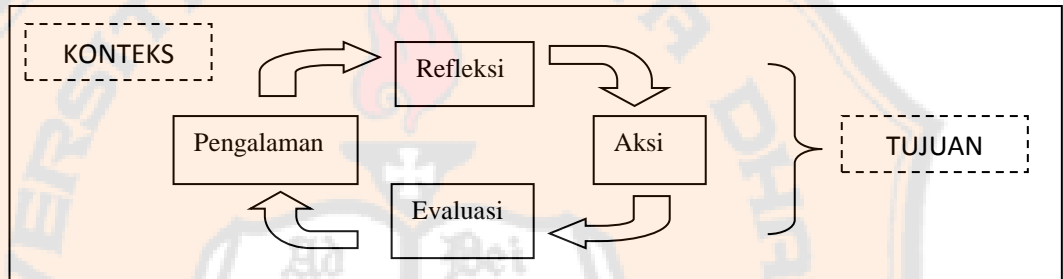
Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan modul dan media pembelajaran sesuai dengan Paradigma Pedagogi Reflektif (PPR). Pedagogi adalah cara para pengajar mendampingi para siswa dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Pedagogi merupakan seni mengajar, dan meliputi pandangan hidup dan visi mengenai idealnya pribadi terpelajar, tidak hanya dikuruskan menjadi metode belaka. (Paradigma Pedagogi Reflektif, 2010:22).

PPR merupakan pola pikir dalam menumbuhkembangkan pribadi siswa menjadi pribadi kristiani/kemanusiaan. Melalui dinamika pola pikir tersebut siswa diharapkan mengalami sendiri, bukan hanya mendapat informasi karena diberi tahu. Melalui refleksi, diharapkan siswa yakin pada diri sendiri, bukan patuh pada tradisi atau peraturan. Melalui aksi, siswa dituntun untuk berbuat dari kemauannya sendiri, bukan karena ikut-ikutan atau takut diberi sanksi. Pembentukan kepribadian diharapkan dilakukan secara berkelanjutan agar siswa nantinya memiliki komitmen untuk bersikap sesuai dengan nilai kemanusiaan seperti memperjuangkan keadilan, bersaudara, bermartabat, melestarikan lingkungan hidup, dan lebih menjamin kesejahteraan umum (Kanisius, 2008:39-40).

**2.5.1 Tata Cara Pelaksanaan PPR**

Dalam PPR, terdapat tiga unsur utama, yaitu pengalaman, refleksi, dan aksi. Selain ketiga unsur tersebut, masih ada dua unsur yang belum disebutkan, yaitu konteks dan evaluasi. Gambaran pembinaan siswa melalui PPR adalah sebagai berikut.

**Bagan 2.1: Pembinaan Siswa Melalui PPR**



**1. Konteks**

Konteks untuk menumbuhkembangkan pendidikan antara lain mengembangkan wacana tentang nilai-nilai yang ingin dikembangkan agar semua anggota komunitas, guru, dan siswa menyadari bahwa yang menjadi landasan pengembangan bukan aturan, perintah, atau sanksi-sanksi, melainkan nilai kemanusiaan. Selain itu, perlu dipaparkan mengenai contoh-contoh penghayatan dari nilai-nilai yang diperjuangkan, lebih-lebih contoh dari pihak guru. Kemudian, perlunya dibangun hubungan akrab dan saling percaya agar terjalin dialog yang saling terbuka antara guru dan siswa.

## 2. Pengalaman

Pengalaman dibutuhkan untuk menumbuhkan persaudaraan, solidaritas, dan saling memuji. Pengalaman bekerja sama dalam kelompok kecil menimbulkan interaksi dan komunikasi yang intensif, ramah dan sopan, penuh tenggang rasa, dan akrab. Seringkali guru tidak mungkin memberikan pengalaman langsung kepada siswa, untuk itu siswa difasilitasi dengan pengalaman tidak langsung, misalnya dengan membaca atau mempelajari suatu kejadian. Selanjutnya guru memberi sugesti agar siswa mempergunakan imajinasi mereka dalam menanggapi pengalaman tidak langsung tersebut.

### a) Refleksi

Guru memfasilitasi siswa dengan pertanyaan agar siswa mampu berefleksi sesuai dengan pelajaran yang ia terima. Pertanyaan yang baik adalah pertanyaan divergen agar siswa secara otentik dapat memahami, mendalami, dan meyakini temuannya. Melalui refleksi, siswa meyakini makna nilai yang terkandung dalam pengalaman yang didapat. Dari refleksi ini pula, diharapkan siswa berkembang sesuai dengan karakter yang diunggulkan.

### b) Aksi

Guru memfasilitasi siswa dengan pertanyaan aksi agar siswa mampu membangun niat dan bertindak sesuai dengan refleksinya.

### c) Evaluasi

Setelah pembelajaran, guru wajib memberikan evaluasi akademik kepada siswa.

### 2.5.2 Pembelajaran Berpola PPR

Pembelajaran berpola PPR adalah pembelajaran yang mengintegrasikan materi belajar bidang studi dan pengembangan nilai-nilai kemanusiaan. Materi bidang studi disesuaikan dengan konteks siswa, sedangkan pengembangan nilai-nilai kemanusiaan dilakukan melalui dinamika pengalaman, refleksi, dan aksi. Proses pembelajaran ini diikuti dengan evaluasi.

Agar pembelajaran berpola PPR mampu dilaksanakan dengan baik, kompetensi dan materi pembelajaran perlu dimodifikasi dan disesuaikan dengan siswa. Memperhatikan dan memperhitungkan konteks siswa merupakan syarat dalam keberhasilan pembelajaran berpola PPR. Metode kerja sama diperlukan dalam pembelajaran. Guru perlu untuk memfasilitasi dengan seperangkat tata cara bekerjasama sehingga dapat menjadi latihan dalam mendalami nilai-nilai kemanusiaan. Dalam pembelajaran diperlukan pula waktu untuk siswa berefleksi tentang pengalamannya sehingga siswa menyadari sendiri mutu, manfaat, dan makna yang didapat dari pembelajaran.

Dalam hal ini, modul dan media yang dikembangkan diakomodasi 3C dan 3C ini tertuang dalam indikator. Competence (akademik) dalam dalam indikator antara lain (1) siswa mampu membandingkan jenis-jenis laporan perjalanan, (2) siswa mampu menentukan bagian-bagian pokok laporan, (3) siswa mampu menyusun kerangka laporan perjalanan, (4) siswa mampu menuli laporan perjalanan berdasarkan kerangka laporan. Conscience (hati nurani) dalam indikator yaitu siswa secara mandiri mampu menulis laporan perjalanan dan dapat mencantumkan fakta-fakta yang ada di lapangan yang berkaitan dengan laporan.

Compassion (kepedulian sosial) dalam indikator yaitu siswa mampu menghargai pendapat orang lain dan mampu bekerja sama ketika berdiskusi di dalam kelompok.

Selain 3C, ada unsur refleksi, aksi dan evaluasi. Unsur refleksi tercermin dalam modul dan media pembelajaran dengan memfasilitasi siswa berupa pertanyaan yang disajikan setelah proses belajar mengajar berlangsung. Unsur aksi tercermin dari guru memfasilitasi siswa agar siswa mampu membangun niat dan bertindak sesuai dengan refleksinya dan unsur evaluasi tercermin dengan pemberian latihan dan evaluasi setelah siswa membaca modul.

Kegiatan refleksi dan aksi dilakukan dalam kegiatan evaluasi menggunakan esai kasus dan skala sikap. Esai kasus merupakan bagian dari tes tulis esai. Tes ini berupa pertanyaan yang menuntut jawaban siswa dalam bentuk tulis dengan cara uraian, penjelasan, perbandingan, pemberian alasan, dengan kata-kata sendiri secara tertulis, atas sikap yang dipilihnya terhadap suatu objek atau hal. Soal ini sangat baik untuk melatih sikap yang didukung oleh kemampuan nalar tingkat tinggi (aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi) (Widharyanto, 2013:130-131). Kemudian, evaluasi yang juga digunakan adalah skala sikap. Skala sikap merupakan alat ukur untuk mengukur nilai dan sikap yang disusun dalam bentuk pernyataan tentang sesuatu untuk dinilai oleh siswa dan hasilnya dalam bentuk rentangan nilai sesuai dengan kriteria yang ditentukan atau kategori sikap. Sikap pada hakikatnya adalah kecenderungan berperilaku siswa (Widharyanto, 2013:232). Dalam modul yang dikembangkan, peneliti menggunakan skala sikap model Likert. Dalam skala Likert, pernyataan-

pernyataan yang diajukan baik positif maupun negatif, dinilai oleh siswa dengan kriteria sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Sistem penyekoran adalah sebagai berikut.

**Tabel 2.1**  
**Penyekoran Skala Sikap Model Likert**

Pernyataan Sikap	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat tidak Setuju
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini dikemukakan tentang metode penelitian. Hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian meliputi: (1) jenis penelitian, (2) setting penelitian, (3) prosedur pengembangan, (4) uji coba produk, (5) desain uji coba, (6) subyek uji coba, (7) jenis data, (8) instrument pengumpulan data, dan (9) teknik analisis data.

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian Research dan Development (R&D). R&D bila diterjemahkan dalam Bahasa Indonesia adalah metode penelitian dan pengembangan. Sugiyono (2011:297) mengatakan “metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Penelitian ini mengembangkan modul dan media menggunakan mindjet mindmanager X5 untuk keterampilan menulis laporan perjalanan kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta semester ganjil. Produk yang dihasilkan berupa modul dan CD interaktif pembelajaran dengan mindjet mindmanager X5.

### **3.2 Seting Penelitian**

#### **3.2.1 Subjek Penelitian**

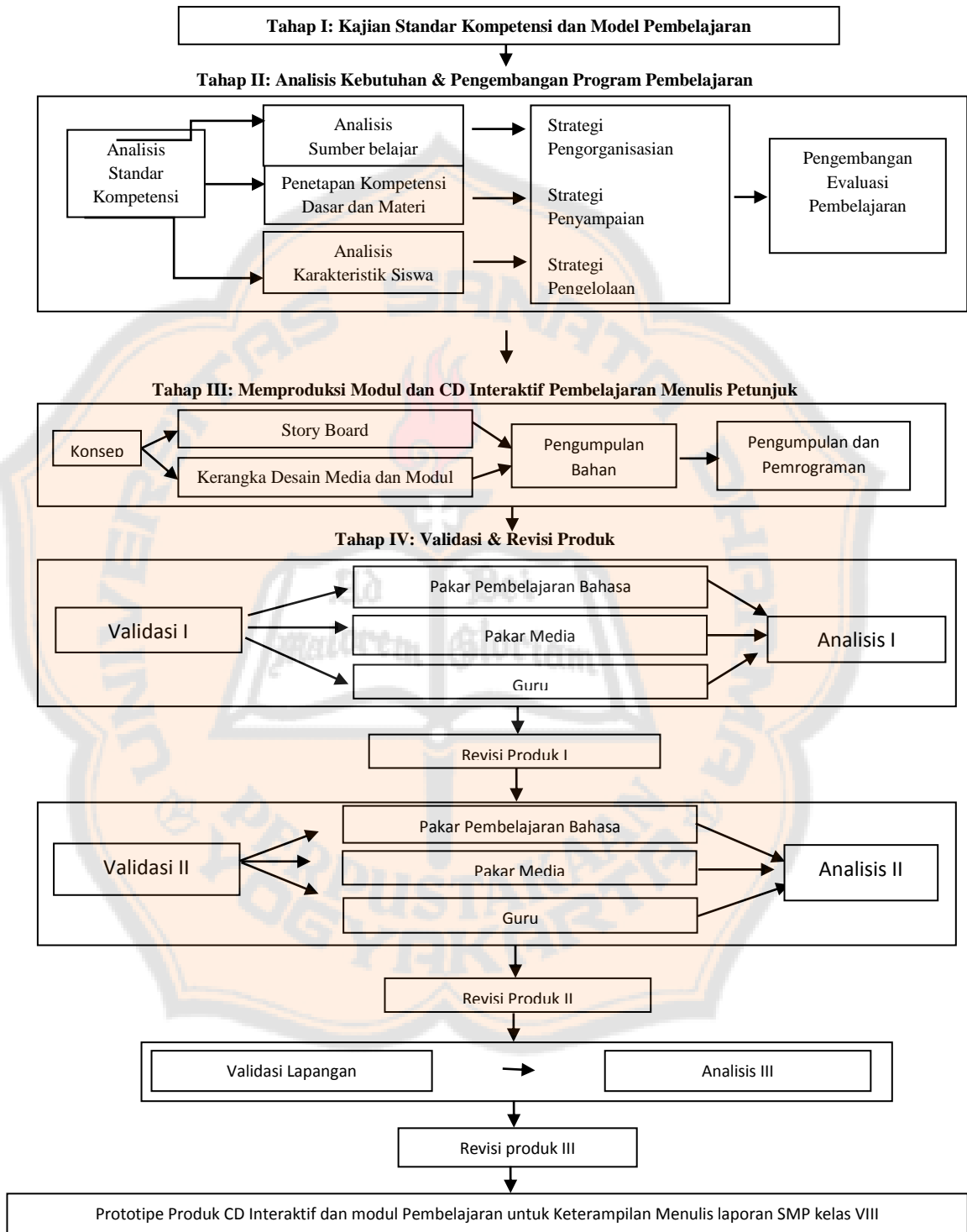
Subjek dalam penelitian ini adalah 35 siswa kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta.

#### **3.2.2 Lokasi Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti memilih SMP Kanisius Gayam Yogyakarta yang beralamat di Jalan Dr. Sutomo 16, Demangan, Gondokusuman, Yogyakarta sebagai tempat penelitian.

### **3.3 Prosedur Pengembangan**

Prosedur pengembangan penelitian ini mengarah pada dua produk, yaitu modul dan CD interaktif pembelajaran keterampilan menulis laporan.



**Bagan 3.1**

**Prosedur Penelitian Pengembangan**

Keempat tahapan itu adalah (1) kajian Standar Kompetensi dan Materi pembelajaran, (2) analisis kebutuhan pengembangan program pembelajaran, (3) memproduksi multimedia interaktif pembelajaran menulis laporan, dan (4) validasi produk dan revisi produk, hingga menghasilkan prototipe produk modul dan CD interaktif pembelajaran keterampilan menulis laporan untuk kelas VIII. Berikut ini adalah penjabaran dari empat tahapan.

Langkah awal dari penelitian pengembangan ini adalah peneliti mengkaji standar kompetensi dan materi pembelajaran yang dikembangkan. Peneliti mengambil materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII semester I keterampilan menulis.

Langkah kedua adalah analisis kebutuhan pengembangan program pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan kepada siswa kelas VII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta dan dua orang guru Bahasa Indonesia kelas VII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. Analisis kebutuhan ini bertujuan agar peneliti mengetahui karakteristik dan kebutuhan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis laporan.

Langkah ketiga adalah memproduksi modul dan CD interaktif pembelajaran untuk keterampilan menulis. Langkah ini dimulai dengan mendesain produk dan pengumpulan bahan yang nantinya akan menjadi produk pengembangan penelitian. Setelah itu, bahan yang telah dikumpulkan diproses dan diprogram sesuai dengan desain yang telah direncanakan.

Langkah keempat adalah validasi dan revisi produk. Produk hasil pengembangan divalidasi oleh pakar pembelajaran bahasa, pakar media, dan guru. Validasi produk ini dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, produk divalidasi oleh pakar pembelajaran bahasa, pakar media, dan guru. Setelah validasi tahap pertama, dilakukan analisis dan revisi produk berdasarkan komentar dan saran validator. Pada tahap kedua, produk yang telah direvisi tadi divalidasi oleh pakar pembelajaran bahasa, pakar media, dan guru. Selanjutnya, hasil validasi dianalisis, dan produk direvisi sesuai saran validator. Tahap selanjutnya adalah validasi lapangan yang dilakukan di kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. Revisi terakhir dilakukan berdasarkan hasil analisis validasi lapangan. Hasil revisi ini akan menjadi prototipe pengembangan modul dan CD interaktif pembelajaran keterampilan menulis laporan perjalanan untuk kelas VIII semester I.

### **3.4 Uji Validasi Produk**

Uji coba produk dimaksudkan untuk memperoleh tanggapan, masukan, dan penilaian terhadap kelayakan produk yang telah dikembangkan peneliti. Uji validasi produk kepada para pakar bertujuan untuk memperoleh masukan, tanggapan, kritikan, dan penelitian terhadap kelayakan produk yang dikembangkan peneliti. Uji validasi lapangan kepada siswa bertujuan untuk mengetahui keefektifan produk dalam pembelajaran.

### 3.5 Desain Uji Validasi

Uji coba dilakukan dengan dua tahapan yaitu uji pertama dan uji coba kedua. Subyek uji coba terdiri atas:

- 1) Ahli di bidang perencanaan produk media pembelajaran.
- 2) Dosen dan guru bidang studi Bahasa Indonesia.
- 3) Siswa kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta.

Uji coba dimaksudkan untuk mengumpulkan data sebagai dasar penetapan tingkat efektivitas atau daya tarik produk yang dihasilkan. Berikut ini kisi-kisi penilaian materi.

**Tabel 3.1 Kisi-Kisi Penilaian Materi**

#### Penilaian Kualitas Modul Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam modul sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.
2.	Materi pembelajaran dalam modul sesuai dengan kurikulum.
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai pembelajar.
5.	Kedalaman dan keluasan materi dalam modul pembelajaran cukup memadai.
6.	Prosedur penyajian materi dalam modul jelas..
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam modul sangat sesuai.
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam modul pembelajaran.
9.	Evaluasi yang terdapat dalam modul pembelajaran sesuai dengan indikator.
10.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.
11.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.

No.	Aspek yang dinilai
12.	Penggunaan bahasa dalam modul mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.
13.	Keunikan modul pembelajaran
14.	Keefektifan dan efisien modul terhadap pembelajaran materi menulis laporan
15.	Kemenaarikan modul dengan materi menulis laporan

**Penilaian Kualitas Media Pembelajaran**

No.	Aspek yang dinilai
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam media pembelajaran sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.
2.	Materi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum.
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa.
5.	Kedalaman dan keluasan materi pembelajaran cukup memadai.
6.	Prosedur penyajian materi dalam media cukup sistematis.
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam media sangat sesuai.
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam media pembelajaran.
9.	Evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator.
10.	Media pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.
12.	Penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.
13.	Pedagogi Ignatian tercermin dalam pengembangan modul pembelajaran.
14.	Keunikan media mindjet mindmanager X5
15.	Keefektifan dan efisien media terhadap pembelajaran materi menulis laporan

**Tabel 3.2 Kisi-Kisi Penilaian Media**

**Penilaian Kualitas Modul Pembelajaran**

<b>Kualitas Modul Pembelajaran</b>	
1.	Tema modul sesuai dan menarik siswa.
2.	Komponen pembelajaran dalam modul sangat lengkap.
3.	Komponen modul pembelajaran disajikan secara sistematis.
4.	Komponen modul pembelajaran mudah dipahami dan mudah dipergunakan dalam pembelajaran.
5.	Petunjuk dalam modul pembelajaran sangat mudah dipahami dan diikuti.
6.	Pemilihan warna dan huruf sangat sesuai dengan perkembangan siswa.
7.	Pemilihan gambar/foto sangat tepat dan sesuai untuk setiap komponen dalam modul.
8.	Teks dalam modul mudah dibaca.
9.	Ruang jawab dalam modul sesuai dengan tuntutan jawaban soal.
10.	Relasi setiap komponen modul dan media pembelajaran sangat sesuai.
11.	Kebermanfaatan modul pembelajaran dengan materi menulis laporan.
12.	Keefektifan modul pembelajaran dalam proses pembelajaran menulis laporan.

**Penilaian Kualitas Media Pembelajaran**

<b>No</b>	<b>Aspek yang dinilai</b>
1.	Penggunaan huruf dan warna teks dalam media yang dikembangkan sangat sesuai.
2.	Narasi dalam media pembelajaran sangat jelas dan kecepatannya normal
3.	Pemilihan gambar/foto dan video dalam media pembelajaran sangat jelas dan tepat.
4.	Teks dalam media pembelajaran mudah dibaca.
5.	Penggunaan dan penempatan tombol dalam media pembelajaran sangat



	sesuai.
6.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami dan dilakukan.
7.	Variasi penggunaan media (penggunaan lebih dari satu media, seperti kata-kata dengan gambar atau narasi dengan animasi) sangat memadai.
8.	Penempatan dan penyajian media sangat sesuai.
9.	Media pembelajaran yang dikembangkan sangat ringkas.
10.	Desain media yang dikembangkan mampu memperkuat pengetahuan siswa.
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menunjang kemandirian belajar siswa.
12.	Kebermanfaatan media pembelajaran berupa mindjet mindmanager X5

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Penilaian Modul dan Media untuk Siswa.**

**Kualitas Modul dan Media Pembelajaran**

No	Aspek yang dinilai
1.	Media dan modul pembelajaran menarik perhatian.
2.	Warna dan huruf pada media dan modul pembelajaran dapat dibaca dan jelas.
3.	Tampilan warna media dan modul pembelajaran menarik perhatian.
4.	Gambar/foto dan video dalam media dan modul pembelajaran dapat dilihat jelas.
5.	Gambar/foto dan video dalam media dan modul pembelajaran menarik minat Anda belajar.
6.	Petunjuk dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.
7.	Bahasa dalam media dan modul pembelajaran mudah dipahami.
8.	Media dan modul pembelajaran dapat dipergunakan Anda secara mandiri.
9.	Materi dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.
10.	Anda senang menggunakan media dan modul pembelajaran ini untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### **3.6 Subjek Uji Validasi Lapangan**

Subjek uji validasi lapangan dalam penelitian pengembangan adalah siswa kelas VIII semester I SMP Kanisius Gayam Yogyakarta tahun ajaran 2013/2014.

### **3.7 Jenis Data**

Data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ini berupa komentar dan saran dari penilaian pakar pembelajaran bahasa, pakar media, dan guru. Data kuantitatif diperoleh dari hasil analisis kebutuhan siswa dan penilaian pakar pembelajaran, pakar media, guru dan siswa.

### **3.8 Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen pengumpulan data dari penelitian ini berupa angket, pedoman wawancara, instrumen penilaian produk pengembangan, angket umpan balik siswa, dan instrumen observasi guru bahasa Indonesia. Berikut ini deskripsi lebih lanjut mengenai kelima hal tersebut

#### **3.8.1 Angket**

Angket merupakan serangkaian pertanyaan tertulis yang ditujukan kepada siswa (dalam penelitian: responden) mengenai masalah-masalah tertentu, yang bertujuan untuk mendapatkan tanggapan dari siswa tersebut (Nurgiyantoro, 2001: 54). Angket kebutuhan dan minat siswa ditujukan kepada siswa untuk mengetahui kebutuhan dan minat siswa terhadap materi menulis laporan perjalanan dengan modul dan media mindjet mindmanager X5 yang dikembangkan oleh peneliti.

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Materi yang Disukai Siswa**

No.	Butir-butir Materi	Jumlah
1.	Materi pembelajaran yang dilengkapi dengan permainan	1
2.	Materi menulis yang dilengkapi dengan gambar (visual).	1
3.	Materi menulis yang dilengkapi dengan rekaman (audio-visual).	1
4.	Materi pembelajaran yang dilengkapi dengan media intreraktif	1
5.	Materi pembelajaran yang diperoleh dari perpustakaan	1
6.	Materi yang didesain dengan penuh warna	1
7.	Materi yang diberikan guru memberi pengalaman, pengetahuan, dan informasi baru	1
8.	Materi yang penyajiannya dari bahan yang mudah ke yang sulit.	1
9.	Materi yang penyajiannya dari bahan yang sulit ke yang mudah.	1
10.	Materi pelajaran menulis laporan dengan menggunakan media misalnya terdapat gambar atau video.	1

### 3.8.2 Instrumen Penilaian Pengembangan Produk

Instumen penilaian ini digunakan untuk memberikan penilaian pada draft materi pembelajaran yang telah disusun (lihat tabel 3.1; 3.2; 3.3).penilaian ini dilakukan oleh dua dosen Bahasa Indonesia sebagai ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia dan ahli media, dan satu orang guru Bahasa Indonesia SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. Penilaian ini dijadikan salah satu dasar untuk melakukan revisi terhadap produk dan materi pembelajaran keterampilan menulis yang dikembangkan.

### **3.8.3 Angket Umpan Balik Siswa Terhadap Uji coba**

Balikan dilakukan untuk mengetahui keefektifitasan materi pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran di kelas nyata. Balikan ini dilakukan sebanyak dua kali dalam pembelajaran menggunakan draft materi pembelajaran keterampilan menulis. Berikut kisi-kisi angket umpan balik yang ditujukan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran. (Lihat tabel 3.3)

### **3.8.4 Instrumen Observasi Guru Bahasa Indonesia**

Guru bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Kanisius Gayam Yogyakarta juga melakukan observasi terhadap uji coba yang dilakukan peneliti. Uji coba tersebut merupakan pengimplementasian draft silabus dan materi pembelajaran menulis laporan perjalanan perjalanan dengan media mindjet mindmanager X5 yang telah dikembangkan. (Lihat tabel 3.1 dan 3.2).

### 3.9 Teknik Analisis Data

Skor yang diperoleh dari uji validasi kemudian dikonversikan menjadi data kuantitatif skala lima dengan acuan Sukardjo (2008:101) sebagai berikut.

**Tabel 3.5 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala Lima menurut Sukardjo (2008:101)**

Interval Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$	Sangat baik
$\bar{X}_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$	Baik
$\bar{X}_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 S_{Bi}$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 S_{Bi}$	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,80 S_{Bi}$	Sangat Kurang

Keterangan:

Rerata ideal :  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal (S<sub>Bi</sub>) :  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Skala penilaian terdiri dari lima pilihan untuk menilai multimedia dan modul pembelajaran yang dikembangkan, yaitu sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang baik (2), dan sangat kurang baik (1). Misalnya, jika siswa memberi skor “5” pada suatu pernyataan, berarti siswa tersebut menilai produk “sangat baik” sesuai dengan pernyataan yang dinilai, demikian seterusnya.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan (1) data analisis kebutuhan, (2) deskripsi produk awal, (3) data uji coba dan revisi produk, dan (4) kajian produk akhir.

#### 4.1 Data Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengukur kebutuhan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta, khususnya keterampilan menulis. Data yang diperoleh diperlukan sebagai cara menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. Data diperoleh dari analisis kebutuhan melalui hasil pengisian kuesioner 35 siswa kelas VIII sebagai kelas sampel. Analisis kebutuhan dilaksanakan pada tanggal 10 September 2013. Selanjutnya hasil analisis kebutuhan tersebut digunakan peneliti sebagai acuan membuat produk media interaktif dengan mindjet mindmanager X5 dan modul pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa.

##### 4.1.1 Data Analisis Kebutuhan Siswa

Kuesioner analisis kebutuhana siswa terdiri dari sebelas pertanyaan dengan beberapa pilihan jawaban di tiap pertanyaan. Dari kuesioner yang telah diisi, 35% siswa menjawab bahwa siswa lebih menyukai materi yang dilengkapi dengan permainan, 42,84% siswa memilih gambar sebagai pelengkap materi dan

40% siswa memilih materi pembelajaran dilengkapi dengan rekaman (audiovisual). Kemudian 65,71% siswa menyukai jika materi pembelajaran dilengkapi dengan media interaktif. Sebanyak 51,42% siswa merasa nyaman jika proses pembelajaran dilakukan di perpustakaan dan 37,14% siswa memilih perpustakaan sebagai tempat belajar. Kemudian sebanyak 57,14% siswa lebih memilih jika materi pembelajaran didesain dengan penuh warna. Selanjutnya, terkait materi yang disajikan guru, sebanyak 65,71% siswa menghendaki jika materi berdasarkan pengalaman, pengetahuan dan informasi baru. Penyajian materi dimulai dari bahan yang mudah ke yang sulit dipilih siswa sebanyak 40%, dan 31,42% memilih penyajian materi dimulai dari sulit ke yang mudah. Kemudian berkaitan dengan materi menulis laporan, sebanyak 57,14% siswa menyukai materi menulis laporan yang disajikan dengan menggunakan gambar dan video.

Berdasarkan kuesioner analisis kebutuhan yang sudah diisi siswa, diperoleh kesimpulan bahwa dari keempat jenis materi yang ditawarkan, ternyata siswa paling menyukai jenis materi yang dilengkapi dengan media interaktif. Penyajian materi yang dimulai dari materi yang mudah ke yang sulit lebih dipilih siswa dalam proses pembelajaran.

#### 4.1.2 Data Analisis Kebutuhan Guru

Kuesioner analisis kebutuhan guru terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan beberapa pilihan jawaban di tiap pertanyaan dan guru boleh memilih jawaban lebih dari satu. Dari hasil yang didapat, hingga sampai saat ini guru masih menggunakan metode dan teknik ceramah dan tutorial, ketersediaan media sangat mempengaruhi proses belajar mengajar karena media di sekolah sangat terbatas. Strategi yang digunakan oleh guru secara kontekstual, dengan mengaitkan kehidupan nyata, misalnya dalam kegiatan menulis, siswa diminta untuk menceritakan dan menulis kegiatan sehari-hari. Juga dapat mengajak siswa pergi ke luar sekolah dan mengamati apa yang ada diluar sekolah dan menuliskan kedalam laporan hasil pengamatan. Tes pilihan ganda hanya digunakan saat ulangan akhir semester dengan menambahkan beberapa soal uraian.

#### 4.2 Deskripsi Produk Awal

Penelitian pengembangan ini diawali dengan pemilihan materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII semester satu dengan Kompetensi Dasar 4.1 menulis laporan dengan bahasa yang baik dan benar. Selanjutnya, materi tersebut diimplementasikan dalam sebuah desain silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan materi pembelajaran yang sesuai. Setelah proses menyusun silabus dan RPP selesai dilanjutkan dengan menyusun storyboard, kemudian mengumpulkan materi yang digunakan dalam menyusun modul pembelajaran dan multimedia interaktif dengan mindjet mindmanager X5. Setelah semua materi diperoleh, peneliti mulai membuat media dengan mindjet



mindmanager X5 beserta modul yang keduanya saling berkaitan dan sesuai dengan silabus, RPP dan storyboard.

#### **4.2.1 Silabus**

Silabus merupakan seperangkat rencana dan pelaksanaan beserta penilaiannya. Silabus ini digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran yang diaplikasikan dalam produk yang dikembangkan. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan Paradigma Pendidikan Reflektif (PPR). Silabus ini memuat komponen-komponen untuk memenuhi pencapaian kompetensi dasar 4.1 menulis laporan dengan bahasa yang baik dan benar. Komponen yang terdapat dalam silabus ini adalah (1) identitas yang berisi nama sekolah, mata pelajaran, kelas/semester, dan standar kompetensi, (2) kompetensi dasar, (3) materi pokok, (4) indikator, (5) pengalaman belajar, (6) penilaian, (7) alokasi waktu, dan (8) sumber bahan/alat.

#### **4.2.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana yang menggambarkan prosedur dan pengorganisasian pembelajaran untuk mencapai satu kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan telah dijabarkan dalam silabus. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun secara sistematis dan berisikan komponen-komponen yang sesuai dengan pendekatan PPR. Komponen yang terdapat dalam RPP ini adalah (1) identitas sekolah, (2) standar kompetensi, (3) kompetensi dasar, (4) indikator, (5) tujuan pembelajaran,

(6) materi ajar, (7) pendekatan dan metode pengajaran, (8) langkah-langkah kegiatan pembelajaran, (9) sumber belajar, dan (10) instrumen penilaian.

RPP ini memiliki beberapa kelebihan karena menerapkan pendekatan PPR. Pertama, siswa mampu menunjukkan nilai-nilai kemanusiaan seperti kerja sama, mandiri, dan kepedulian dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Kedua, PPR mampu mengasah kecakapan hidup siswa seperti kecakapan dalam menulis laporan dengan bahasa yang baik dan benar, sesuai dengan materi yang diajarkan yakni menulis laporan dengan bahasa yang baik dan benar.

#### **4.2.3 Storyboard**

Storyboard merupakan pedoman untuk membuat media pembelajaran yang dikembangkan. Storyboard berupa rancangan tampilan per slide atau per sub topik yang dikembangkan dalam media mindjet mindmanager X5.

#### **4.2.4 Media Mindjet Mindmanager X5**

Bahan materi yang terdapat dalam media mindjet mindmanager X5 ini diantaranya materi pelajaran dan animasi yang sesuai. Pengumpulan materi pelajaran diperoleh dari referensi buku dan buku pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP). Animasi yang dipakai merupakan animasi bawaan dari software media mindjet mindmanager X5

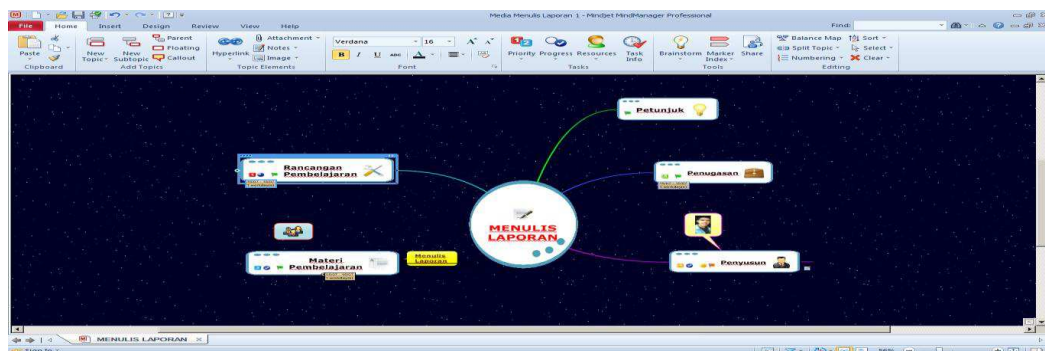
Media yang dikembangkan dikemas dengan aplikasi mindjet mindmanager X5 yang memiliki kelebihan dalam mengembangkan peta pikiran dan juga dapat mengatur layout cabang-cabang topik dengan mudah. Selain itu peneliti juga

mengkombinasikan aplikasi program mindjet mindmanager X5 dengan aplikasi program Microsoft Office PowerPoint 2010. Pengembangan media ini disusun dengan konsep peta pikiran yang menarik dengan mengkombinasi antara materi, warna dan sistem kerja program mindjet mindmanager X5 sesuai dengan karakteristik siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta.

Di dalam media ini terdapat beberapa komponen yang terdiri dari menu utama, petunjuk, materi pembelajaran, penyusun, dan referensi. Berikut ini penjelasan dari komponen-komponen tersebut

#### 4.2.4.1 Menu Utama

Menu utama merupakan tampilan awal ketika mengoperasikan Mindjet Mindmanager X5. Di tampilan menu utama akan disajikan sebuah peta pikiran. Peta pikiran ini memiliki cabang-cabang menu yang didalamnya memuat materi sesuai dengan topik yang dipilih. Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar 4.1 menulis laporan dengan bahasa yang baik dan benar. Dalam tampilan menu utama terdapat bagian-bagian atau sub topik yang merupakan cabang menuju note atau aplikasi program Microsoft Office PowerPoint 2010.

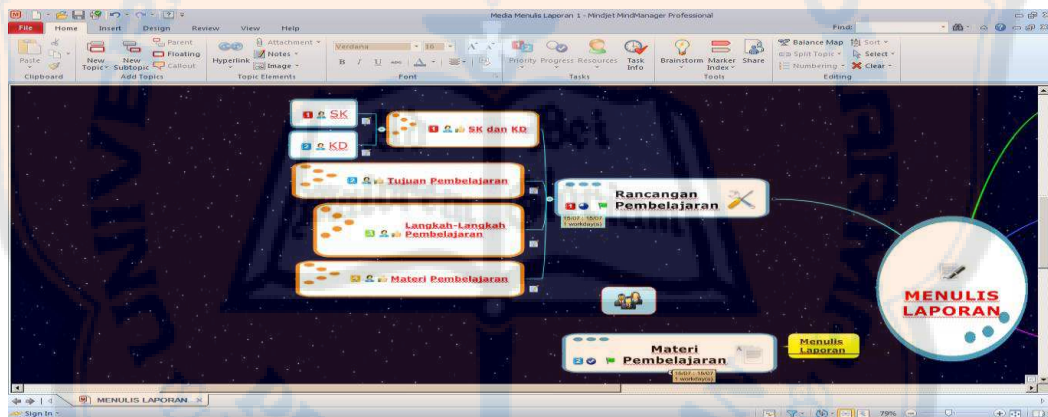


#### 4.2.4.2 Petunjuk

Komponen petunjuk berisi uraian keterangan simbol-simbol yang akan ditemui ketika menggunakan media mindjet mindmanager X5.

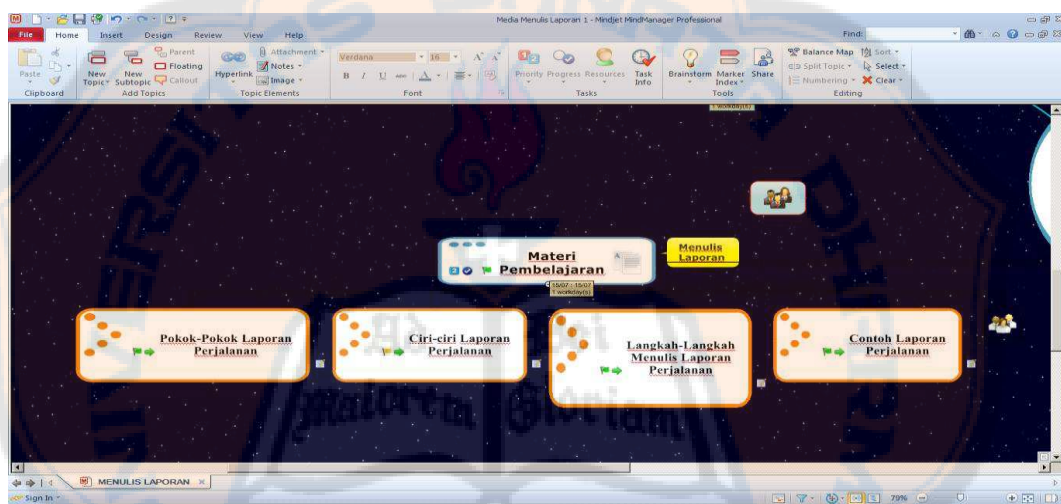
#### 4.2.4.3 Rancangan Pembelajaran

Di dalam rancangan pembelajaran, terdapat menu atau cabang yang akan dipilih. Dalam setiap cabang terdapat (1) SK dan KD, (2) tujuan pembelajaran, (3) langkah-langkah pembelajaran, dan (4) materi pembelajaran.



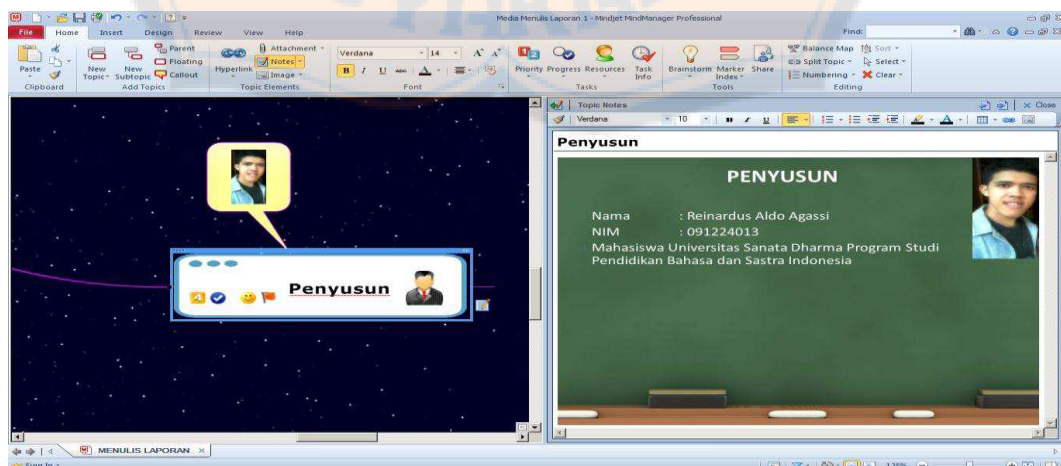
#### 4.2.4.4 Materi Pembelajaran

Di dalam materi pembelajaran terdapat menu atau cabang yang akan dipilih. Dalam setiap cabang, terdapat (1) pokok-pokok laporan perjalanan, (2) ciri-ciri laporan perjalanan, (3) langkah-langkah menulis laporan perjalanan, dan (4) contoh laporan perjalanan.



#### 4.2.4.5 Penyusun

Komponen penyusun berisi foto dan uraian identitas penulis.



#### **4.2.4.6 Penugasan**

Komponen penugasan berisi uraian tentang tugas-tugas yang akan dikerjakan siswa selama proses pembelajaran berlangsung maupun pekerjaan rumah.

#### **4.2.5 Modul Pembelajaran**

Modul pembelajaran yang dikembangkan menggunakan program Microsoft Publisher 2010 yang selanjutnya diubah ke versi Portable Document Format (PDF). Aplikasi Microsoft Publisher 2010 ini memiliki kelebihan dalam menyediakan berbagai macam jenis latar dalam penyusunannya. Aplikasi ini juga mampu mengintegrasikan background, gambar, teks, serta memiliki pilihan dalam pewarnaan. Proses desain modul dilakukan dengan mengkombinasi warna yang menarik serta mengatur tata letak materi yang dimuat dalam modul. Modul ini terdiri dari 11 halaman yang tersusun dalam satu pertemuan.

Berikut ini uraian penjelasan komponen-komponen yang terdapat dalam modul pembelajaran.

##### **4.2.5.1 Sampul Halaman Depan**

Sampul halaman depan modul pembelajaran menunjukkan Bahasa Indonesia merupakan materi yang akan dipelajari. Selain itu, terdapat pula keterangan mengenai keterampilan yang akan dipelajari dalam modul. Terdapat pula sasaran yang dituju yakni siswa kelas VIII SMP semester I dan nama penulis. Gambar yang digunakan adalah gambar pemandangan dengan latar jalan raya agar




sesuai dengan tema materi yaitu menulis laporan perjalanan berkenaan dengan kegiatan sekolah.



#### 4.2.5.2 Isi

Bagian isi terdiri dari 9 halaman yang terdiri dari materi pembelajaran dan penugasan. Pada lembar awal pertemuan terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang akan dipelajari. Indikator dijabarkan menurut pendekatan PPR yakni competence, conscience, dan compassion. Kemudian dilanjutkan dengan penjabaran materi dalam konteks, pengalaman dan evaluasi. Pada bagian refleksi disediakan ruang untuk mengisi jawaban siswa.



## MODUL PEMBELAJARAN MENULIS

### Sekolah Menengah Pertama

**Standar Kompetensi:**  
Mengungkapkan Informasi Dalam Bentuk Laporan, Surat Dinas, dan Petunjuk

**Kompetensi Dasar:**  
Menulis Laporan Dengan Bahasa Yang Baik dan Benar


**Indikator:**

**Competence (Akademik/keterampilan)**  
Siswa mampu:

- Menentukan melakukan observasi berkaitan laporan perjalanan
- Mencatat hal-hal penting dalam melakukan observasi
- Menulis laporan perjalanan

**Conscience (Hati Nurani)**  
Siswa mampu menentukan sikap yang tepat dalam menulis laporan perjalanan agar laporan yang ditulis berdasarkan fakta dan data yang sebenarnya di lapangan

**Compassion (Kepedulian Sosial)**  
Siswa mampu merencanakan tindakan dalam melakukan perjalanan agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain




## MODUL PEMBELAJARAN

### Pokok-Pokok Laporan Perjalanan

Ketika melakukan perjalanan, kamu dapat menuliskan hasil perjalananmu dalam bentuk laporan. Untuk menyusun sebuah laporan, kamu harus menyusun kembali kegiatan, hasil pengamatan, atau hasil penelitian secara sistematis berdasarkan fakta. Menulis laporan berarti menyampaikan suatu keterangan mengenai sesuatu kepada orang lain secara tertulis. Salah satu bentuk laporan adalah laporan perjalanan. Laporan perjalanan biasanya berbentuk narasi atau paparan. Laporan memuat hal-hal penting berikut:

- Judul
- Waktu pelaksanaan kegiatan
- Peserta
- Tempat atau lokasi yang dituju
- Tujuan mengadakan perjalanan dan hasil pengamatan.



*Jangan lupa melakukan pengamatan sebelum menulis laporan perjalanan*

Halaman 1
Halaman 2

## MODUL PEMBELAJARAN

### Perlu Diperhatikan dalam Penulisan Laporan

Menulis laporan berarti menyampaikan suatu keterangan mengenai sesuatu kepada orang lain secara tertulis. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan laporan sebagai berikut:

- Mengungkapkan keterangan secara lengkap
- Objektif (apa adanya)
- Tidak memasukkan unsur pendapat pribadi
- Menggunakan bahasa komunikatif, lugas, dan santun
- Disajikan secara sistematis berdasarkan urutan peristiwa.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menulis laporan yaitu, (1) kumpulkan data dan fakta yang berhubungan dengan laporan yang akan ditulis, (2) teliti dengan cermat data dan fakta, (3) setelah data dan fakta terkumpul, buatlah topik dan kerangka karangan, (4) Gunakan dan kembangkan data, fakta, serta keterangan lainnya sebagai materi laporan, (5) sampaikan laporan secara runtut dengan bahasa yang komunikatif.

*Data yang ditulis dalam sebuah laporan perjalanan haruslah fakta-fakta yang ada di lapangan dan harus apa adanya.*

## MODUL PEMBELAJARAN

### Ciri-Ciri Laporan Perjalanan

Salah satu bentuk laporan adalah laporan perjalanan. Laporan perjalanan biasanya berbentuk narasi atau paparan. Ciri-ciri laporan yang baik sebagai berikut:

1. Menarik dan enak untuk di baca
2. Dengan dilengkapi data-data yang akurat
3. Menggunakan bahasa baku
4. Menggunakan EYD

**Pendidikan Karakter**

**Jujur** berarti tidak membohongi diri sendiri dan orang lain. Sikap jujur juga diperlukan dalam membuat laporan. Dalam membuat laporan, hendaknya kamu menulis laporan secara jujur. Fungsi membuat laporan adalah agar pembaca mengetahui tempat-tempat yang dikunjungi atau hal-hal yang diamati.

Halaman 3
Halaman 4



<p style="text-align: center;"><b>MODUL PEMBELAJARAN</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Langkah-Langkah Menulis Laporan Perjalanan</b></p> <p>Laporan perjalanan memuat semua hasil perjalanan yang telah dilakukan. Melakukan pengamatan terhadap suatu objek sebelum melakukan pengamatan, tentukan terlebih dahulu obyek yang akan diamati. Pada saat melakukan pengamatan, lakukan pencatatan berbagai hal yang akan dijadikan sebagai bahan laporan (pengumpulan data).</p> <p>Membuat kerangka laporan meliputi bagian-bagian berikut :</p> <p><b>PENDAHULUAN</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan tentang tugas untuk mengadakan pengamatan atau penelitian</li> <li>• Persiapan atau pembagian tugas</li> </ul> <p><b>ISI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Penjelasan tentang pelaksanaan kegiatan dari waktu ke waktu, misalnya kegiatan hari pertama, kedua, ketiga dan seterusnya</li> </ul> <p><b>PENUTUP</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesimpulan</li> <li>• Saran</li> </ul> <p>Pada dasarnya, kerangka laporan berisi pokok-pokok laporan yang dirumuskan ke dalam kalimat-kalimat singkat. Kerangka laporan dapat disusun berdasarkan urutan ruang, urutan waktu atau tema. Dalam laporan tersebut, penulis memaparkan kondisi obyek (tempat) yang dikunjungi serta informasi penting yang berkaitan dengan obyek tersebut. Laporan perjalanan yang baik menggunakan kombinasi urutan ruang, waktu, dan tema.</p> <p style="text-align: right; font-size: small;"><i>Lakukan pengamatan sebelum menulis laporan perjalanan</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>MODUL PEMBELAJARAN</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Laporan Perjalanan</b></p> <p style="text-align: center;"><b>Dua Puluh Enam Hari Berada di Kapal Bercadik Samudrareksa</b></p> <p>Nama saya Sheirlyana Junita Chandrary. Banyak pengalaman yang saya peroleh ketika saya mengikuti program pelayaran ke Afrika menggunakan perahu bercadik. Mula-mula ketika pertama kali saya melihat kapal bercadik yang akan saya naiki, saya benar-benar kaget. Kapal itu sangat kecil hanya berukuran 18,29 m x 4,5 m, tinggi 2,25 m. Saya semakin kaget karena kapal itu dibuat tanpa bantuan paku dan besi. Saya tidak membayangkan bahwa perahu itu akan membawa saya mengarungi samudra yang maha luas tersebut. Akhirnya, tiba juga saat saya beserta rombongan memulai pelayaran mengarungi samudra. Saya dan rombongan memulai pelayaran dari Pantai Marina, Ancol pada tanggal 15 Agustus 2003. Rombongan pelayaran ini sebenarnya bertujuan untuk menapaktilasi "Rute Kayumanis" yang pernah ditempuh oleh kapal sejenis Samudrareksa pada abad ke-8 untuk berdagang rempah-rempah di kepulauan Seychelles, Madagaskar, Cape Town, dan Ghana. Rombongan ini terdiri dari dua belas orang. Pada awal-awal pelayaran saya menjadi bulan-bulanan angin, hujan, dan gelombang. Akibatnya, selama sepuluh hari pertama saya mengalami mabuk laut. Hampir setiap saat saya muntah-muntah. Untunglah, semua awak kapal sangat mendukung kesembuhan saya. Berkat tingginya rasa kebersamaan pula, berbagai masalah yang timbul selama pelayaran dapat diatasi. Soal komunikasi misalnya, komunikasi antar awak dapat berjalan lancar meskipun bahasa pengantar di kapal adalah bahasa Inggris. Biasanya saya dan salah satu awak perempuan lainnya yang bernama Niken bertindak menjadi penerjemah. Oleh sebab itu, kegiatan mengobrol, bercanda, dan sejenisnya dapat berjalan dengan lancar. Ada suatu peristiwa yang benar-benar membuat saya dan rombongan takut. Pada tanggal 29, 30, dan 31 Agustus kapal kami diserang badai. Sebenarnya badai tersebut tidak terlalu besar.</p>
<b>Halaman 5</b>	<b>Halaman 6</b>

<p style="text-align: center;"><b>LATIHAN</b></p> <p>A. Susunlah kerangka laporan perjalanan atau pengamatan ke pasar atau bazar di lingkungan sekitarmu!</p> <p>B. Tulislah laporan tersebut berdasarkan kerangka laporan!</p> <p>Setelah mendengarkan pembacaan laporan perjalanan di atas, jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apa judul laporan perjalanan yang baru saja kamu dengarkan?</li> <li>2. Siapa yang melakukan perjalanan tersebut?</li> <li>3. Kapan perjalanan itu dimulai dan berakhir?</li> <li>4. Kemana tujuan perjalanan tersebut?</li> <li>5. Dalam rangka apa mereka melakukan perjalanan?</li> <li>6. Apa suka dan duka dari perjalanan tersebut?</li> <li>7. Ceritakan secara singkat perjalanan yang dilakukan oleh Sheirlyana dengan rombongan sesuai dengan urutan waktu dan ruang.</li> </ol>	<p style="text-align: center;"><b>REFLEKSI</b></p> <p>Setelah kamu melakukan kegiatan menulis laporan, refleksikanlah apa yang kamu rasakan berdasarkan pertanyaan di bawah ini!</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambarkanlah bagaimana perasaanmu setelah mempelajari materi ini!</li> <li>2. Kesulitan apa yang kamu alami?</li> <li>3. Hikmah apa yang dapat kamu ambil dari materi yang kamu pelajari?</li> </ol>
<b>Halaman 7</b>	<b>Halaman 8</b>

#### 4.2.5.3 Daftar Referensi

Komponen daftar referensi berisi uraian referensi apa saja yang digunakan dalam modul tersebut. Referensi bisa dalam bentuk materi, gambar, dll.

Langkah selanjutnya adalah mengemas produk untuk divalidasi kepada pakar. Pengemasan produk ini terdiri dari dua macam yakni dalam bentuk file mindjet mindmanager X5 untuk produk media dan bentuk cetak untuk produk modul pembelajaran.



**4.3 Data Validasi dan Revisi Produk**

Produk awal yang telah dikemas kemudian diberikan kepada ahli pembelajaran bahasa dan ahli media untuk divalidasi. Validasi ini dilakukan untuk mengetahui seberapa baik produk yang dikembangkan. Validasi ini menggunakan pedoman penyekoran skala lima menurut Sukardjo (2008:101) seperti dalam tabel berikut.

**Tabel 4.1 Konversi Nilai Skala Lima**

Interval Skor	Kategori
$X > \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$	Sangat baik
$\bar{X}_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 1,80 S_{Bi}$	Baik
$\bar{X}_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i + 0,60 S_{Bi}$	Cukup
$\bar{X}_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq \bar{X}_i - 0,60 S_{Bi}$	Kurang
$X \leq \bar{X}_i - 1,80 S_{Bi}$	Sangat Kurang

Keterangan:

Rerata ideal :  $\frac{1}{2}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

Simpangan baku ideal (S<sub>Bi</sub>) :  $\frac{1}{6}$  (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

X : Skor aktual

Berdasarkan rumus konversi di atas, perhitungan data-data kuantitatif dilakukan untuk memperoleh data kualitatif dengan menerapkan rumus konversi tersebut. Adapun penentuan rumus kualitatif pengembangan ini ditetapkan dengan konversi sebagai berikut.

Diketahui:

Skor maksimal ideal : 5

Skor minimal ideal : 1

Rerata ideal ( $\bar{X}_i$ ) :  $\frac{1}{2}(5+1) = 3$

Simpangan baku ideal ( $SB_i$ ) :  $\frac{1}{6}(5-1) = 0,67$

Ditanyakan:

Interval skor kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik.

Jawaban:

Kategori sangat baik

$$= X > \bar{X}_i + 1,80 SB_i$$

$$= X > 3 + (1,80 \cdot 0,67)$$

$$= X > 3 + (1,21)$$

$$= X > 4,21$$

Kategori baik

$$= \bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i$$

$$= 3 + (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (1,80 \cdot 0,67)$$

$$= 3 + (0,40) < X \leq 3 + (1,21)$$

$$= 3,40 < X \leq 4,21$$

Kategori cukup baik

$$= \bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i$$

$$= 3 - (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (0,60 \cdot 0,67)$$

$$= 3 - (0,40) < X \leq 3 + (0,40)$$

$$= 2,60 < X \leq 3,40$$

Kategori kurang baik

$$= \bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i$$

$$= 3 - (1,80 \cdot 0,67) < X \leq 3 - (0,60 \cdot 0,67)$$

$$= 3 - (1,21) < X \leq 3 - (0,40)$$

$$= 1,79 < X \leq 2,60$$

$$\begin{aligned}
 \text{Kategori sangat kurang baik} &= X \leq \bar{X}_i - 1,80SB_i \\
 &= X \leq 3 - (1,80 \cdot 0,67) \\
 &= X \leq 3 - (1,80 \cdot 0,67) \\
 &= X \leq 3 - (1,21) \\
 &= X \leq 1,79
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif skala lima yaitu sebagai berikut.

**Tabel 4.2 Kriteria Skor Skala Lima**

Interval Skor	Kriteria
$X > 4,21$	Sangat Baik
$3,40 < X \leq 4,21$	Baik
$2,60 < X \leq 3,40$	Cukup
$1,79 < X \leq 2,60$	Kurang
$X \leq 1,79$	Sangat Kurang

#### 4.3.1 Deskripsi Data Validasi Ahli Materi Pembelajaran Bahasa

Ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang menjadi validator dalam produk penelitian ini adalah Dr. B. Widharyanto. Produk divalidasi sebanyak dua kali oleh ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 14 Oktober 2013. Aspek yang dinilai dari media dan modul adalah (1) kesesuaian SK, KD dan indikator dalam media dan modul pembelajaran, (2) kesesuaian materi dengan kurikulum, (3) kemenarikan materi dan kesesuaian dengan taraf perkembangan siswa, (4) materi mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa, (5) kedalaman dan keluasan materi, (6) prosedur



penyajian materi, (7) kesesuaian sumber belajar, (8) rangkaian aktivitas pembelajaran dalam media pembelajaran, (9) kesesuaian antara evaluasi dalam media dan modul dengan indikator, (10) kemudahan media dan modul dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, (11) ketercapaian media dan modul dengan tujuan pembelajaran, (12) penggunaan bahasa dalam modul dan media, (13) pedagogi ignatian yang tercermin dalam media dan modul pembelajaran, (14) kesesuaian materi menulis laporan dengan mindjet mindmanager X5 dengan keadaan siswa kelas VIII, (15) kesistematian pembelajaran menulis laporan dengan mindjet mindmanager X5, (16) kesesuaian relasi setiap komponen modul dengan materi menulis laporan, (17) manfaat materi menulis laporan dalam modul. Berdasarkan hasil validasi pertama, kualitas media memperoleh skor 3,4 dengan kategori “baik”. Sedangkan kualitas modul pembelajaran mendapat skor 3,3 dengan kategori “cukup baik” dan mendapat banyak komentar dari ahli materi pembelajaran mengenai isi dari materi media dan modul pembelajaran. Ahli materi pembelajaran memberikan saran dan komentar antara lain (1) agar menambahkan contoh teks laporan perjalanan lebih dari satu, (2) menerapkan metode pembelajaran secara induktif dengan pendekatan saintific, (3) penilaian aspek afektif (compassion dan consience), (4) menyertakan instrumen penelitian untuk aspek kognitif, psikomotor dan afektif, dan (5) membuat kunci jawaban untuk aspek kognitif, psikomotor dan afektif (compassion dan consience).

Validasi kedua dilakukan pada tanggal 21 Desember 2014. Pada validasi kedua ini mengalami peningkatan skor yang cukup signifikan karena peneliti telah melengkapi media dan modul berdasarkan saran dan komentar dari ahli materi pembelajaran. Berdasarkan hasil validasi kedua, kualitas media mendapatkan skor 4,46 dengan kategori “sangat baik” dan kualitas modul mendapatkan skor 4,53 dengan kategori “sangat baik”. Dari hasil validasi kedua, ahli materi pembelajaran bahasa memberikan komentar sudah baik dan menyatakan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak dan tanpa revisi.

#### **4.3.2 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Materi Pembelajaran Bahasa**

Produk yang telah divalidasi oleh ahli materi pembelajaran bahasa kemudian direvisi sesuai dengan saran dan komentar. Peneliti melakukan revisi antara lain (1) menambahkan contoh teks laporan perjalanan dan membuat esay kasus, (2) menerapkan metode pembelajaran secara induktif dengan pendekatan saintific, (3) penilaian aspek afektif (compassion dan consience), (4) menyertakan instrumen penelitian untuk aspek kognitif, psikomotor dan afektif, dan (5) membuat kunci jawaban untuk aspek kognitif, psikomotor dan afektif (compassion dan consience).

Perubahan indikator yang mencakup competence, consience, compassion.

MODUL 1

MODUL 2

S E M E S T E R I	<b>MODUL PEMBELAJARAN MENULIS</b> Sekolah Menengah Pertama Standar Kompetensi: Mengungkapkan Informasi Dalam Bentuk Laporan, Surat Dinas, dan Petunjuk Kompetensi Dasar: Menulis Laporan Dengan Bahasa Yang Baik dan Benar Indikator: Kompetensi (Akademik/keterampilan) Siswa mampu: • Menentukan melakukan observasi berkaitan laporan perjalanan • Mencatat hal-hal penting dalam melakukan observasi • Menulis laporan perjalanan Consience (Hati Nurani) Siswa mampu menentukan sikap yang tepat dalam menulis laporan perjalanan agar laporan yang ditulis berdasarkan fakta dan data yang sebenarnya di lapangan Compassion (Kepedulian Sosial) Siswa mampu merencanakan tindakan dalam melakukan perjalanan agar tidak merugikan diri sendiri dan orang lain	Halaman 1
	<b>MODUL PEMBELAJARAN MENULIS</b> Sekolah Menengah Pertama Standar Kompetensi: Mengungkapkan Informasi Dalam Bentuk Laporan, Surat Dinas, dan Petunjuk Kompetensi Dasar: Menulis Laporan Dengan Bahasa Yang Baik dan Benar Indikator: Kompetensi (Akademik) Siswa mampu: • Membandingkan jenis-jenis laporan perjalanan • Menentukan bagian-bagian pokok laporan • Menyusun kerangka laporan perjalanan • Menulis laporan perjalanan berdasarkan kerangka laporan Consience (Hati Nurani) Siswa secara mandiri mampu menulis laporan perjalanan dan dapat mencantumkan fakta-fakta yang ada dilapangan yang berkaitan dengan laporan perjalanan. Compassion (Kepedulian Sosial) Siswa mampu menghargai pendapat orang lain dan mampu bekerja sama ketika berdiskusi di dalam kelompok.	1

Penambahan esay kasus pada modul kedua

**C. Esai Kasus**

**Kasus 1**

**AWA (Atlantic Water Adventure)**

AWA merupakan salah satu wahana baru yang ada di Gelanggang Reang Anod. Wahana ini memiliki beberapa fasilitas baru yang siap menghibur pengunjung yang datang setiap harinya berupa kolam dengan ombak buatan. Banyak rombongan wisatawan berkunjung setiap harinya dengan membawa segala perlengkapan, minuman, makanan ringan hingga *lunch box* untuk makan siang di tempat itu.

Timbul permasalahan dengan banyaknya pengunjung yang datang dan makan ditempat itu maka banyak sampah yang ditinggalkan oleh pengunjung. Sampah-sampah yang ditinggalkan berupa sampah plastik, botol dan kertas-kertas bungkus makanan. Padahal papan-papan peringatan sudah dipasang disekeliling tempat tersebut.

Bagaimana caranya agar para pengunjung sadar bahwa membuang atau meninggalkan sampah sembarangan dapat mengganggu keindahan tempat rekreasi? Ajaklah temanmu untuk tidak membuang sampah sembarangan, dan buanglah sampah pada tempatnya.

**Pertanyaan:**

1. Apakah kamu pernah melihat hal seperti ini sewaktu kamu berekreasi ke suatu tempat? Apa yang kamu lakukan jika melihat hal seperti ini?
2. Jika ternyata temanmu membuang sampah sembarangan di tempat rekreasi, apa yang akan kamu lakukan?
3. Bacalah hasil jawabanmu di depan kelas dengan intonasi yang jelas!

10



Penambahan instrumen penilaian untuk aspek kognitif, afektif dan psikomotor pada modul kedua

**Instrumen Penilaian**

**Penilaian Laporan Perjalanan**

Hasil kerja kalian akan dinilai dengan kriteria sebagai berikut:

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	<b>Pendahuluan:</b> • Judul • Tahap persiapan dan tujuan						
2.	<b>Isi:</b> • Keruntutan cerita • Penyampaian fakta-fakta yang ada • Kelengkapan fakta-fakta yang ada dilampirkan • Bahasa yang komunikatif						
3.	<b>Penutup:</b> • Kesimpulan dari keseluruhan perjalanan • Saran yang membangun						

*Keterangan:*  
Bobot Pendahuluan (X1), bobot isi (X2), bobot penutup (X3)

**19**

**Instrumen Penilaian**

**Penilaian Diskusi Kelompok**

Hasil kerja kalian akan dinilai dengan kriteria sebagai berikut:

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Mengajukan masalah untuk dipecahkan dalam diskusi						
2.	Menjawab pertanyaan teman dalam diskusi						
3.	Memberikan sumbang saran dalam diskusi						
4.	Meminta kejelasan pendapat atau pandangan dari teman						

*Catatan:*

- Amatilah teman kelompokmu untuk mengisi kolom di atas!
- Isilah sesuai dengan aktifitas yang ada di dalam kelompok!

**20**

**Modul Pembelajaran**

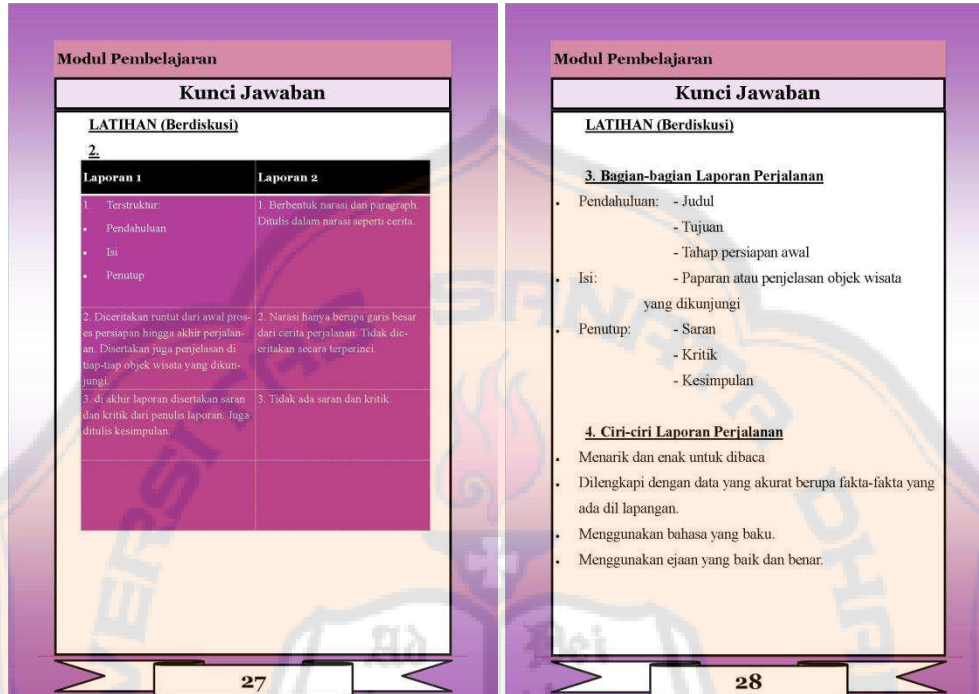
**Kunci Jawaban**

**Psikomotor:**

No.	Pernyataan	Skor/skala
1.	Berani maju di depan kelas tetapi intonasinya dan suaranya kurang jelas	1
	Berani maju di depan kelas, intonasinya jelas tetapi suaranya kurang keras	2
	Berani maju di depan kelas, intonasinya dan suaranya jelas dan keras	3

**31**

**Penambahan kunci jawaban dalam modul kedua**



**4.3.3 Deskripsi Data Validasi Ahli Media**

Ahli media yang menjadi validator dalam produk ini adalah Irsasri,S.Pd., M.Pd. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2013. Aspek yang dinilai dari media adalah (1) penggunaan huruf dan warna teks, (2) kejelasan narasi dalam media, (3) penggunaan gambar atau foto dalam media, (4) penggunaan teks dalam media, (5) penggunaan dan penempatan tombol dalam media, (6) petunjuk penggunaan media, (7) variasi penggunaan media, (8) penempatan dan penyajian media, (9) keringkasn media, (10) desain media, (11) media yang dapat menunjang kemandirian siswa, dan (12) kebermanfaatan media pembelajaran berupa mindjet mindmanager X5. Sedangkan aspek yang dinilai dalam modul pembelajaran adalah (1) tema modul, (2) kelengkapan komponen

pembelajaran, (3) kesistematiskan komponen modul, (4) kemudahan komponen modul, (5) kemudahan petunjuk modul, (6) pemilihan warna dan huruf, (7) pemilihan gambar atau foto, (8) teks dalam modul, (9) ruang jawab dalam modul, (10) relasi dalam setiap komponen modul, (11) kebermanfaatan modul dengan materi menulis surat dinas, (12) keefektifan modul dalam pembelajaran menulis surat dinas. Berdasarkan hasil validasi pertama, kualitas media memperoleh skor rata-rata 3,8 dengan kategori “baik” karena dalam media yang dikembangkan mudah digunakan, penyajian materi serta desain media juga sudah tepat. Kualitas modul pembelajaran juga memperoleh skor rata-rata 3,8 dengan kategori “baik” karena dalam modul pembelajaran sudah memenuhi kelengkapan komponen, ketepatan petunjuk, kesesuaian tampilan, serta ketepatan penyajian materi. Validator media memberikan saran bahwa produk media ini layak digunakan untuk uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.

Validasi kedua dilakukan pada tanggal 14 November 2013. Pada validasi kedua ini terdapat peningkatan skor rata-rata penilaian media adalah 4,75 dengan kategori “sangat baik” karena komponennya sudah runtut dan lengkap, serta desain media sudah sangat menarik. Penilaian kualitas modul pada validasi kedua juga terdapat peningkatan. Skor rata-rata penilaian kualitas modul pembelajaran adalah 4,9 dengan kategori “sangat baik” dengan alasan tema modul serta desain materinya sudah selesai. Dari hasil validasi kedua, ahli media menyatakan bahwa produk yang dikembangkan sudah layak uji coba lapangan tanpa revisi. Rekapitulasi hasil validasi pakar media dapat dilihat pada lampiran.

#### 4.3.4 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Media

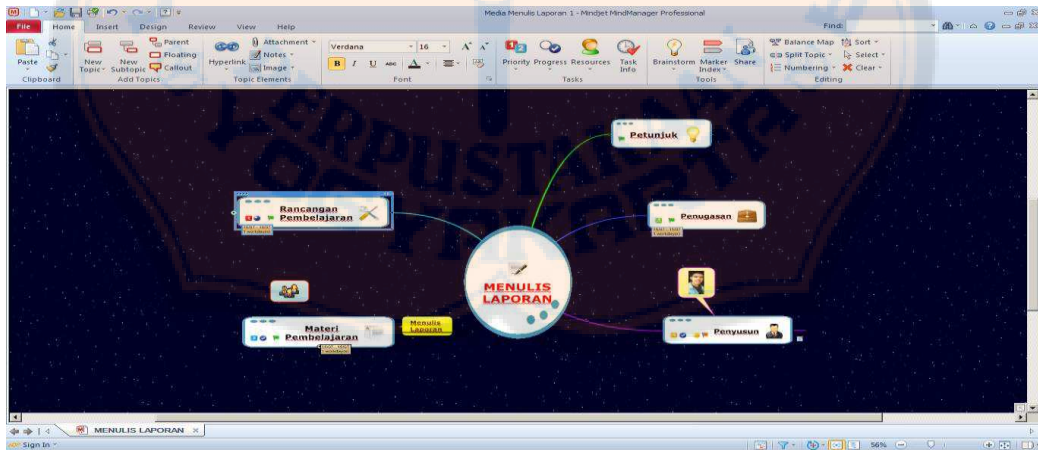
Produk yang sudah divalidasi okeh ahli media kemudian direvisi sesuai dengan instrumen yang telah diisi oleh ahli media. Untuk validasi tahap pertama, peneliti melakukan revisi karena terdapat beberapa komponen media dan modul yang perlu diperbaiki. Revisi media tahap pertama, peneliti merevisi berdasarkan komentar validator, antara lain narasi yang ditayangkan terlalu cepat, diharapkan menambahkan foto dan gambar, format susunan dirapikan dan menambahkan ornamen-ornamen guna menambah kemenarikan media, dan beberapa komponen dalam media masih bisa diringkas. Revisi modul tahap pertama antara lain redaksi petunjuk lebih diringkas, penggunaan warna dalam modul dan ejaan, tanda baca yang salah.

Selanjutnya, untuk validasi tahap kedua peneliti tidak melakukan revisi karena memang tidak ada komentar dari pakar media. Revisi ini dilakukan pada tanggal 13 Oktober 2013.

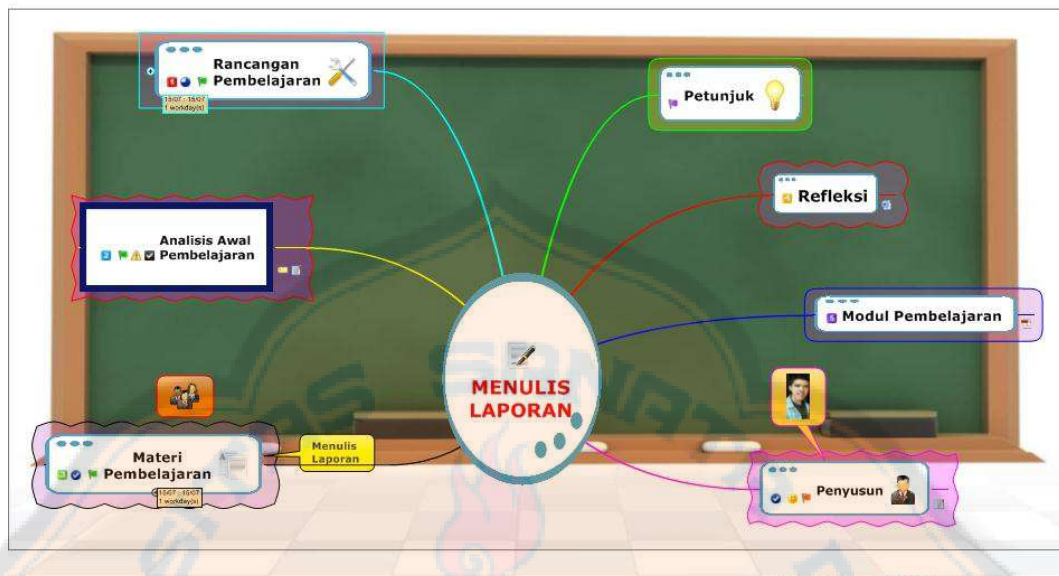
Perubahan warna dari modul pertama ke modul kedua



Penambahan ornamen dalam media guna menambah kemenarikan modul







#### 4.3.5 Deskripsi Data Validasi Guru Bahasa Indonesia

Guru Bahasa Indonesia yang menjadi validator dalam produk penelitian ini adalah Yayuk Sri Wahyuni, S.Pd. Beliau mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. Produk divalidasi oleh guru Bahasa Indonesia pada tanggal 14 November 2013. Aspek yang dinilai dari media dan modul pembelajaran adalah (1) kesesuaian SK, KD dan indikator dalam media dan modul pembelajaran, (2) kesesuaian materi dengan kurikulum, (3) kemenarikan materi dan kesesuaian dengan taraf perkembangan siswa, (4) materi mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa, (5) kedalaman dan keluasan materi, (6) prosedur penyajian materi, (7) kesesuaian sumber belajar, (8) rangkaian aktivitas pembelajaran dalam media pembelajaran, (9) kesesuaian antara evaluasi dalam media dan modul dengan indikator, (10) kemudahan media dan modul dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, (11) ketercapaian media dan modul dengan tujuan pembelajaran, (12) penggunaan bahasa dalam

modul dan media, (13) pedagogi ignatian yang tercermin dalam media dan modul pembelajaran, (14) kesesuaian materi menulis laporan dengan mindjet mindmanager X5 dengan keadaan siswa kelas VIII, (15) kesistematiskan pembelajaran menulis laporan dengan mindjet mindmanager X5, (16) kesesuaian relasi setiap komponen modul dengan materi menulis laporan, (17) manfaat materi menulis laporan dalam modul.

Berdasarkan hasil validasi produk, kualitas media mendapat skor 4,6 dengan kategori “sangat baik” karena menurut beliau rangkaian aktivitas pembelajaran di kelas sudah tergambar jelas, lalu Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tercantum dalam kurikulum yang ada dan media ini sangat efektif digunakan, mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Kualitas modul pembelajaran mendapat skor 5 dengan kategori “sangat baik” karena menurut beliau setiap komponen dalam modul sudah lengkap dan sesuai dengan keadaan siswa kelas VIII, beliau memberikan sedikit komentar mengenai beberapa tulisan yang belum tepat ejaan dan format penulisannya.

#### **4.3.6 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Guru Bahasa Indonesia**

Revisi dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari guru Bahasa Indonesia. Peneliti melakukan revisi sesuai saran guru Bahasa Indonesia dengan meneliti kembali ejaan dan penulisan yang salah dan merevisi format penulisan beberapa kata yang salah.

**Tabel 4.3 Komentar Guru Bahasa Indonesia dan Revisi**

Tahapan	Komentar Guru Bahasa Indonesia	Revisi
<b>Modul dan media pembelajaran</b>		
Validasi Guru Bahasa Indonesia	Secara keseluruhan media dan modul yang digunakan sudah baik, namun ada beberapa bagian modul yang yang harus direvisi, misalnya penggunaan huruf/kata dalam Bahasa Inggris dicetak miring, ada bagian yang sudah ditandai dengan dicetak miring namun masih ditekankan. Pilih salah satu saja.	Ada beberapa kata yang diubah dengan dicetak miring khususnya penggunaan kata-kata dari bahasa asing.

**4.3.7 Deskripsi Data Validasi Lapangan**

Setelah produk divalidasi oleh pakar pembelajaran bahasa, pakar media, dan guru Bahasa Indonesia, selanjutnya dilakukan validasi lapangan atau pengimplementasian materi pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis laporan dengan menggunakan modul dan media mindjet mindmanager X5 secara langsung di kelas VIII A SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. Kegiatan validasi lapangan ini dilakukan dalam satu kali pertemuan, pada hari Kamis, 21 November 2013. Validasi lapangan dilakukan pada pukul 09.55-11.15 WIB selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit) dengan jumlah 32 siswa dikarenakan 3 siswa berhalangan hadir. Dalam validasi lapangan, seharusnya guru mengajarkan materi pembelajaran menggunakan media dan modul dari peneliti, tetapi karena guru tidak dapat mengoprasikan media dan guru meminta peneliti yang memberikan materi di kelas, maka peneliti yang mengajarkan materi tersebut.



Sarana yang perlu dipersiapkan dalam validasi lapangan ini adalah laptop, LCD projector, dan screen. Dalam pembelajaran di kelas, respon yang diberikan siswa kurang baik. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang sering sibuk berbicara atau bersenda gurau dengan teman sebangku. Meskipun demikian, setiap tugas atau kegiatan yang diberikan oleh pengajar dapat berjalan dengan baik. Guru mata pelajaran Bahasa Indonesia memberikan respon yang baik ketika mengamati cara peneliti mengajarkan materi menulis laporan dengan mindjet mindmanager X5 di kelas. Sebelum kegiatan dimulai, masing-masing siswa mendapatkan modul pembelajaran dari peneliti. Kemudian, peneliti menampilkan tampilan materi modul yang sudah dikemas dalam mindjet mindmanager X5 dan siswa mulai melakukan setiap kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan pertama siswa diminta untuk menganalisis dua contoh laporan perjalanan yang berbeda struktur kerangkanya. Kegiatan awal ini melatih siswa untuk berfikir dan menemukan sendiri bagian-bagian laporan perjalanan. Kemudian siswa disajikan dua buah kasus yang diambil dari dua contoh laporan perjalanan yang sudah dianalisis di awal. Kegiatan analisis kasus ini melatih siswa dalam hal kepedulian terhadap orang lain maupun lingkungan. Selanjutnya, siswa disajikan kembali satu contoh laporan perjalanan dan siswa diminta untuk membacanya terlebih dahulu. Setelah membaca laporan perjalanan, siswa diminta membuat kerangka laporan perjalanan, dan menyusun laporan perjalanan berdasarkan pengalaman yang pernah masing-masing siswa lakukan. Setelah itu siswa membentuk kelompok dan berdiskusi dan menjawab pertanyaan berdasarkan laporan perjalanan yang telah dibaca sebelumnya. Kegiatan berdiskusi ini berguna untuk melatih

kerjasama siswa di dalam kelompok dan kemampuan memberikan pendapat maupun memecahkan masalah.

Di akhir pelajaran, siswa diminta untuk mengerjakan evaluasi pembelajaran secara pribadi dan mengisi lembar penilaian keaktifan diskusi teman dalam kelompok. Selanjutnya, peneliti memberikan kesimpulan mengenai materi yang telah dipelajari selama 2 jam pelajaran sekaligus refleksi dari setiap siswa mengenai perasaan setelah mempelajari materi menulis laporan. Setelah proses pembelajaran selesai peneliti memberikan kuesoner kepada siswa untuk mengetahui penilaian siswa terhadap media dan modul pembelajaran yang telah digunakan dalam pembelajaran tadi. Beberapa aspek yang dinilai diantaranya (1) kemenarikan media dan modul pembelajaran, (2) warna dan huruf dalam media dan modul pembelajaran, (3) tampilan warna, (4) kejelasan gambar atau foto, (5) kemenarikan gambar atau foto, (6) petunjuk dalam media dan modul, (7) bahasa yang digunakan, (8) media dan modul dapat digunakan secara mandiri, (9) materi menulis surat dinas, dan (10) kesenangan menggunakan media dan modul.

Berdasarkan hasil kuesoner yang telah diisi oleh para siswa, produk pengembangan mendapat skor 4,11 dengan kategori “baik” dengan alasan bahwa materi dalam media dan modul mudah dipahami, tampilannya menarik, serta bahasa yang digunakan juga mudah dimengerti. Rekapitulasi hasil validasi lapangan dapat dilihat dalam lampiran.

#### **4.3.8 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Lapangan**

Setelah dilakukan validasi lapangan, tidak banyak diperlukan revisi, karena secara umum produk yang dikembangkan sudah menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII. Hanya beberapa kesalahan penulisan saja yang diperbaiki peneliti.

#### **4.4 Kajian Produk Akhir**

Produk akhir diperoleh berdasarkan masukan, saran, dan komentar yang diberikan pakar pembelajaran bahasa, pakar media, guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Kanisius Yogyakarta, dan 32 siswa kelas VIII A SMP Kanisius Gayam Yogyakarta. Ada beberapa bagian dari produk awal yang direvisi oleh peneliti untuk menghasilkan produk akhir yang lebih baik dari produk awal, dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Produk akhir dikemas dalam bentuk CD untuk media mindjet mindmanager X5, dan untuk modul pembelajaran dicetak menggunakan kertas Art Paper 125gr dan HVS 80gr dengan ukuran setengah kertas A4

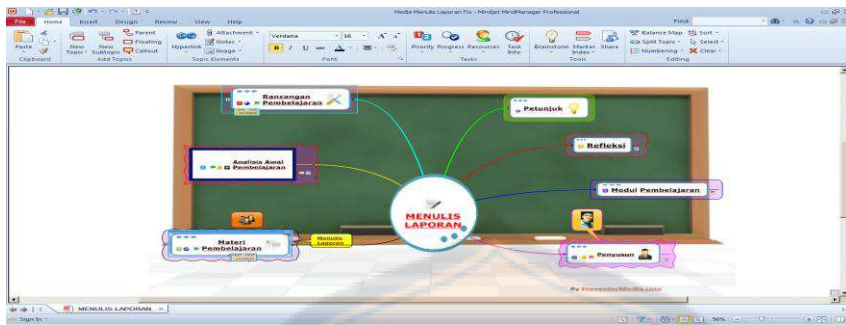
##### **4.4.1 Media Mindjet Mindmanager X5**

Media yang dikembangkan menggunakan aplikasi mindjet mindmanager X5 yang dilengkapi dengan Microsoft Office Powerpoint 2010 dan Microsoft Office Word 2010 mengintegrasikan teks, gambar, dan animasi. Tampilan background disesuaikan dengan tema pendidikan dan salah satu fasilitas yang ada disetiap ruang kelas, yaitu papan tulis. Karakter font yang digunakan bervariasi, antara lain Verdana dan Times New Roman dengan ukuran yang mudah dibaca

siswa. Di dalam media ini terdapat beberapa komponen yang terdiri dari tahap awal pembelajaran, rancangan pembelajaran, materi pembelajaran, petunjuk penggunaan, refleksi, modul pembelajaran dalam format Portable Document Format (PDF) dan penyusun. Komponen-komponen ini tidak berbeda dengan produk awal. Berikut ini penjelasan dari komponen-komponen tersebut.

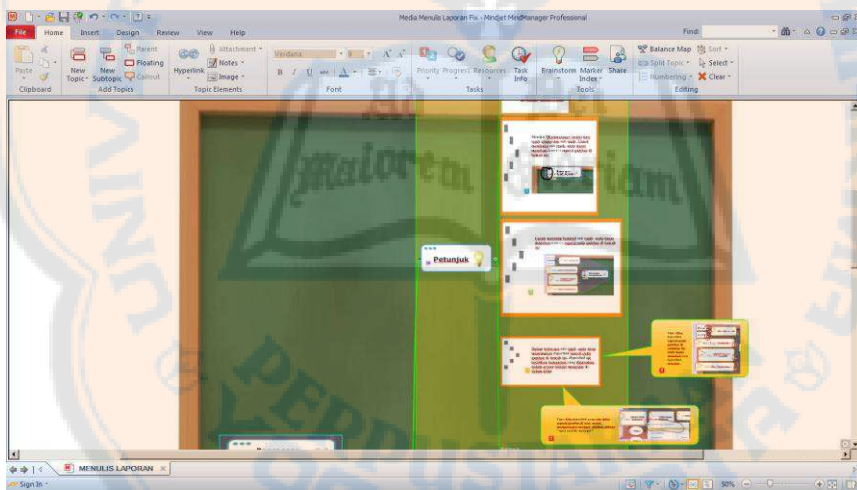
#### **4.4.1.1 Menu Utama**

Menu utama merupakan tampilan awal ketika mengoperasikan Mindjet Mindmanager X5. Di tampilan menu utama akan disajikan sebuah peta pikiran. Peta pikiran ini memiliki cabang-cabang menu yang didalamnya memuat materi sesuai dengan topik yang dipilih. Materi yang disajikan sesuai dengan Kompetensi Dasar 4.1 menulis laporan dengan bahasa yang baik dan benar. Dalam tampilan menu utama terdapat bagian-bagian atau sub topik yang merupakan cabang menuju note atau aplikasi program Microsoft Office PowerPoint 2010. Cabang-cabang dari menu utama yaitu (1) rancangan pembelajaran yang didalamnya berisi hyperlink menuju program Microsoft Office PowerPoint 2010, (2) materi pembelajaran yang isinya sama dengan isi pada modul pembelajaran, (3) petunjuk penggunaan, (4) penyusun, (5) refleksi, (6) modul pembelajaran dalam format Portable Document Format (PDF) dan (5) analisis awal pembelajaran.



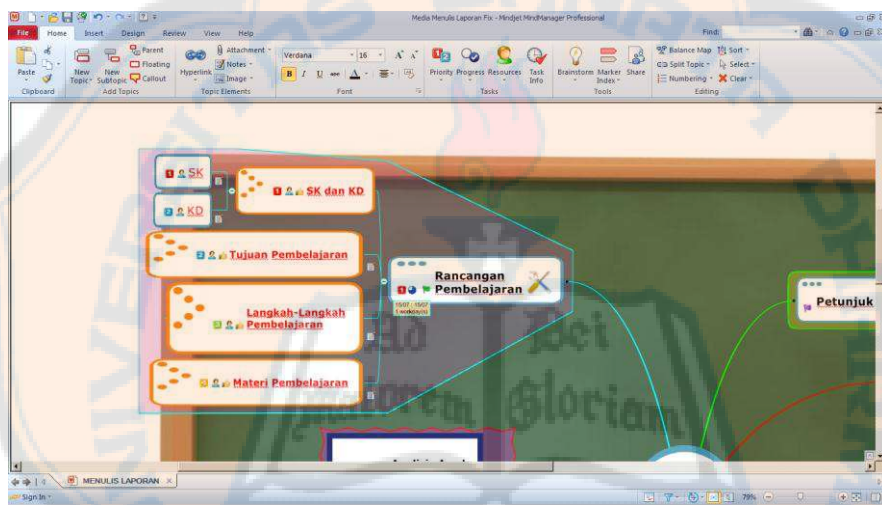
#### 4.4.1.2 Petunjuk

Komponen petunjuk berisi uraian keterangan simbol-simbol yang akan ditemui ketika menggunakan media mindjet mindmanager X5.



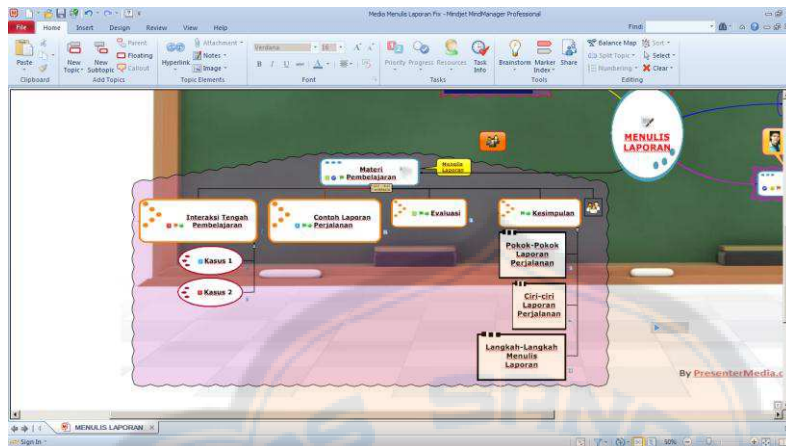
#### 4.4.1.3 Rancangan Pembelajaran

Di dalam rancangan pembelajaran terdapat menu atau cabang yang akan dipilih. Dalam setiap cabang terdapat (1) SK dan KD, (2) tujuan pembelajaran, (3) langkah-langkah pembelajaran, dan (4) materi pembelajaran. Semua cabang berisikan note dan hyperlink menuju program Microsoft Office PowerPoint 2010.



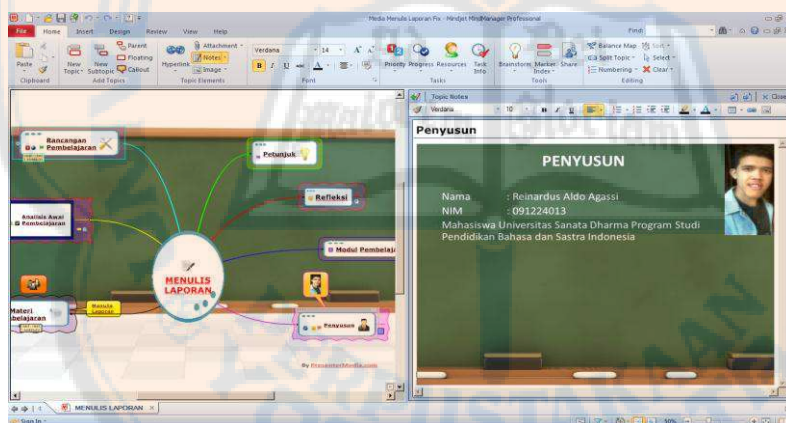
#### 4.4.1.4 Materi Pembelajaran

Di dalam materi pembelajaran terdapat menu atau cabang yang akan dipilih. Dalam setiap cabang terdapat (1) interaksi tengah pembelajaran beserta esay kasus dan penilaian afektif dan psikomotor, (2) contoh laporan perjalanan beserta soal latihan, (3) evaluasi pembelajaran, dan (4) kesimpulan yang di dalamnya berisikan materi-materi mengenai menulis laporan perjalanan.



#### 4.4.1.5 Penyusun

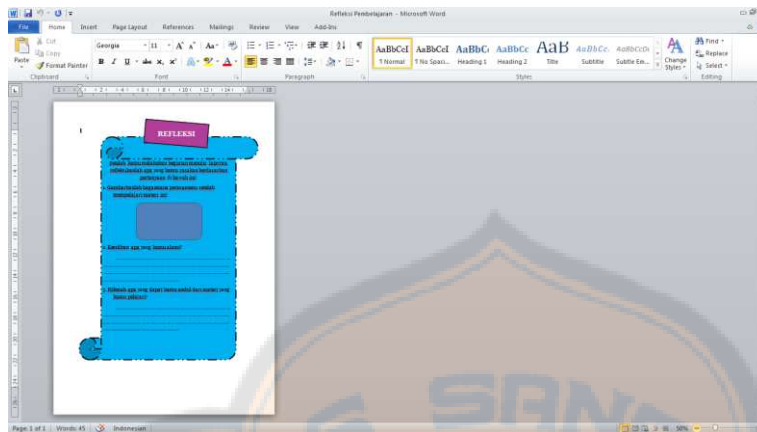
Komponen penyusun berisi foto dan uraian biodata penulis.



#### 4.4.1.6 Refleksi

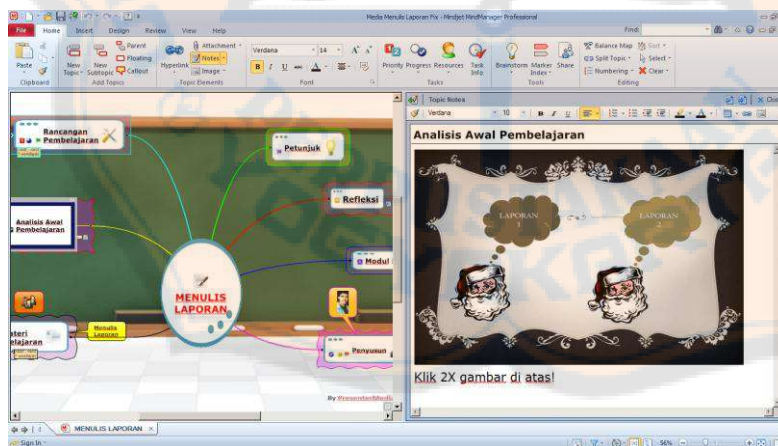
Komponen refleksi berisi tentang kesan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan modul dan media yang disusun peneliti. Digambarkan dengan simbol dan juga menjawab pertanyaan.





#### 4.4.1.7 Analisis Awal Pembelajaran

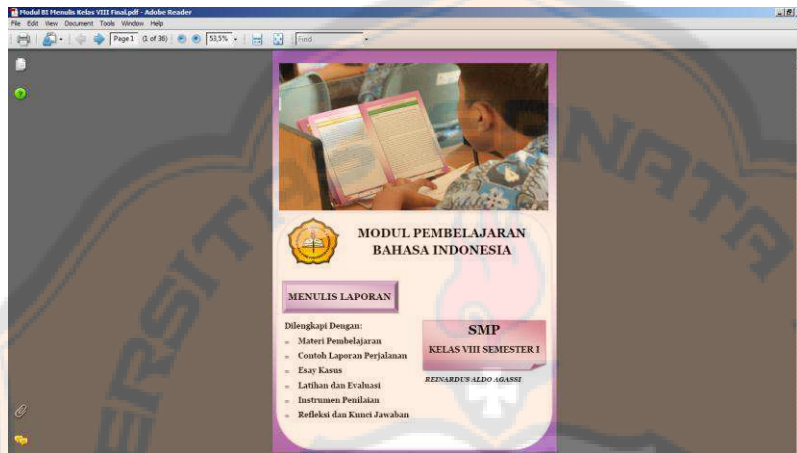
Komponen analisis awal pembelajaran berisi tentang uraian tahap awal sebelum siswa menerima dan mempelajari materi yang akan diberikan guru. Pada komponen ini, siswa diharapkan berpikir terlebih dahulu tentang materi yang akan dipelajari selanjutnya.





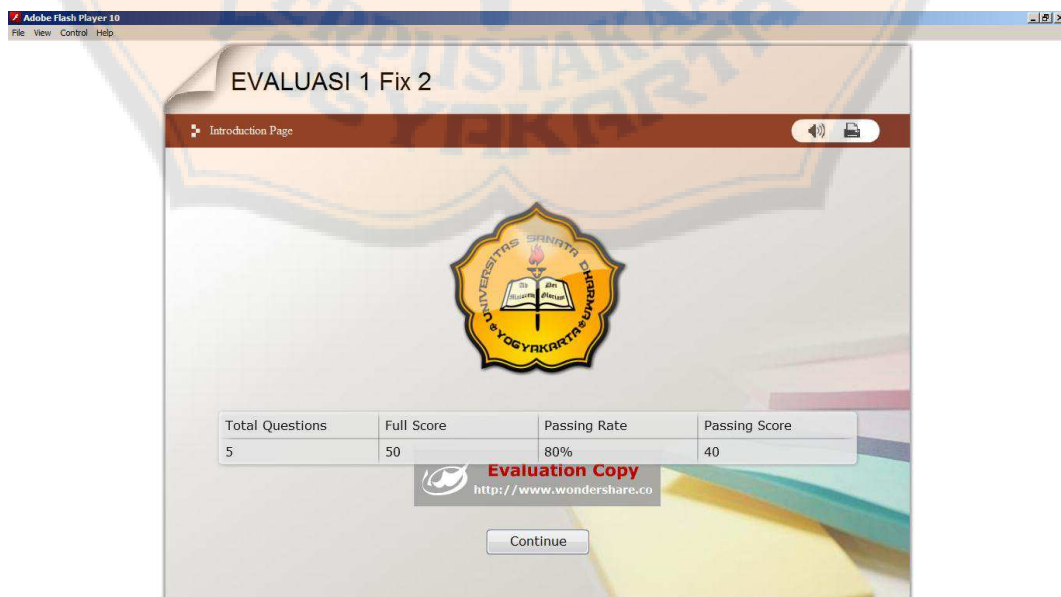
#### 4.4.1.8 Modul Pembelajaran

Komponen ini berisi file dalam versi portable document format (PDF) sebagai pelengkap dalam media mindjet mindmanager X5.



#### 4.4.1.9 Quiz Creator (Interaktif)

Komponen ini berisi pertanyaan dalam bentuk kuis sebagai pelengkap interaktif dalam media mindjet mindmanager X5.




Adobe Flash Player 10  
File View Control Help

### EVALUASI

Question 2 of 5 | Multiple Choice | 10

Siapa yang melakukan perjalanan tersebut?

- Seluruh siswa kelas VIII dan guru pendamping
- Seluruh siswa kelas VII dan guru pendamping
- Seluruh siswa kelas VI dan guru pendamping
- Seluruh siswa kelas VIII



**Evaluation Copy**  
<http://www.wondershare.co>

Outline... Submit


Adobe Flash Player 10  
File View Control Help

### EVALUASI

Question 2 of 5 | Multiple Choice | 10

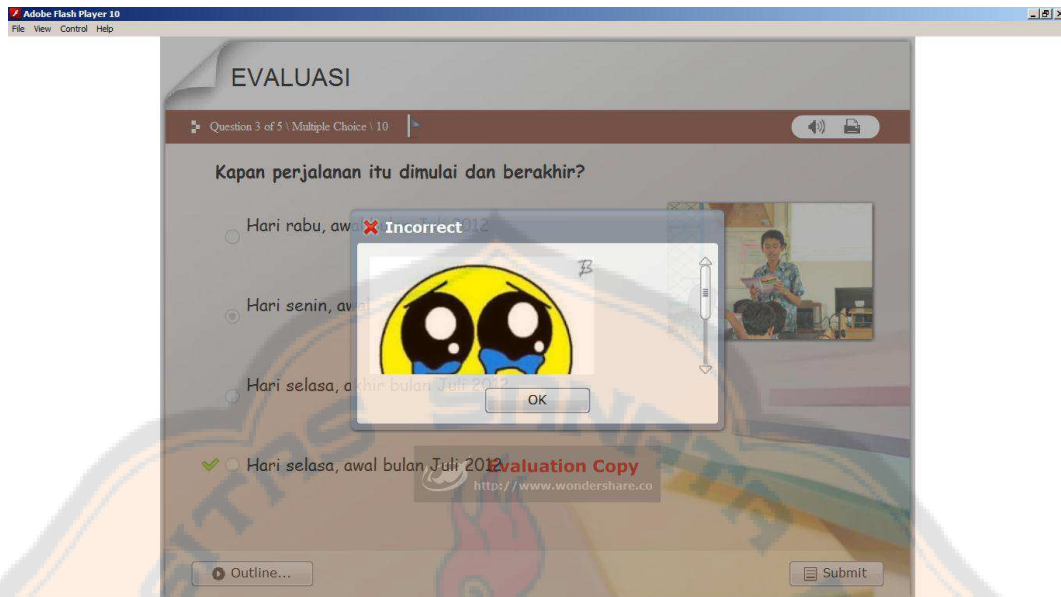
Siapa yang melakukan perjalanan tersebut?

- Seluruh siswa dan guru pendamping
- Seluruh siswa
- Seluruh siswa
- Seluruh siswa kelas VIII



**Evaluation Copy**  
<http://www.wondershare.co>

Outline... Submit



#### 4.4.2 Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran yang dikembangkan menggunakan program Microsoft Publisher 2010 yang selanjutnya diubah ke versi Portable Document Format (PDF). Aplikasi Microsoft Publisher 2010 ini memiliki kelebihan dalam menyediakan berbagai macam jenis latar dalam penyusunannya. Aplikasi ini juga mampu mengintegrasikan background, gambar, teks, serta memiliki pilihan dalam pewarnaan. Proses desain modul dilakukan dengan mengkombinasi warna yang menarik serta mengatur tata letak materi yang dimuat dalam modul. Modul ini terdiri dari 34 halaman yang tersusun dalam satu pertemuan.

Berikut ini uraian penjelasan komponen-komponen yang terdapat dalam modul pembelajaran.

#### 4.4.2.1 Sampul Halaman Depan

Sampul halaman depan modul pembelajaran menggunakan foto salah satu siswa yang sedang membaca modul pembelajaran. Selain itu terdapat pula keterangan mengenai keterampilan yang akan dipelajari dalam modul dan isi dalam modul tersebut. Terdapat pula sasaran yang dituju yakni siswa kelas VIII SMP semester I dan nama penulis.



#### 4.4.2.2 Isi

Bagian isi terdiri dari 34 halaman yang terdiri dari analisis awal pembelajaran berupa pemberian contoh laporan dan selanjutnya analisis tentang laporan yang telah dibaca, esay kasus guna penilaian afektif, evaluasi, penilaian,

materi pembelajaran dan kunci jawaban. Pada lembar awal terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator yang akan dipelajari. Indikator dijabarkan menurut pendekatan PPR yakni competence, conscience, dan compassion. Kemudian dilanjutkan dengan pemecahan materi berdasarkan pada dua contoh laporan perjalanan. Kemudian dilanjutkan dengan esay kasus guna mengukur penilaian afektif dan dilanjutkan dengan evaluasi diskusi dan individual disertai dengan instrumen penilaian. Kemudian yang terakhir penjabaran materi dalam konteks. Pada bagian refleksi disediakan ruang untuk mengisi jawaban siswa dan disediakan pula kunci jawaban untuk ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

**MODUL PEMBELAJARAN MENULIS**

**Sekolah Menengah Pertama**

**Standar Kompetensi**  
Mengungkapkan Informasi Dalam Bentuk Laporan, Surat Dinas, dan Petunjuk

**Kompetensi Dasar:**  
Menulis Laporan Dengan Bahasa Yang Baik dan Benar

**Indikator:**  
**Competence (Akademik)**  
Siswa mampu:  
• Membandingkan jenis-jenis laporan perjalanan  
• Menentukan bagian-bagian pokok laporan  
• Menyusun kerangka laporan perjalanan  
• Menulis laporan perjalanan berdasarkan kerangka laporan

**Conscience (Hati Nurani)**  
Siswa secara mandiri mampu menulis laporan perjalanan dan dapat mencantumkan fakta-fakta yang ada dilapangan yang berkaitan dengan laporan perjalanan.

**Compassion (Kepedulian Sosial)**  
Siswa mampu menghargai pendapat orang lain dan mampu bekerja sama ketika berdiskusi di dalam kelompok.

**1**

---

**MODUL PEMBELAJARAN**

**A. Membandingkan dan Menganalisis Dua Laporan**

*1. Bacalah Dua Laporan Perjalanan Berikut Ini!*

*Sebelum membandingkan antara laporan pertama dan laporan kedua, siapkan terlebih dahulu alat tulis guna mencatat hal-hal pokok yang terdapat pada kedua laporan!*

**Laporan 1**

**LAPORAN PERJALANAN STUDY TOUR  
SMP SANTO BORROMEUS PURBALINGGA**

**PENDAHULUAN**  
Pada tanggal 21-24 Desember 2010, SMP Santo Borromeus Purbalingga mengadakan kegiatan study tour ke Jakarta. Kegiatan ini diikuti oleh siswa-siswi kelas VIII. Latar belakang dilaksanakannya kegiatan ini berdasarkan:  
• Program Pemerintah bidang Wisata dan Budaya "Kenali Negerimu, Cintai Negerimu".  
• Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.39 Tahun 2008 tentang Kegiatan Pembelajaran Kesiswaan  
• Hasil Rapat Guru dan Karyawan tanggal 16 Oktober 2010.  
• Hasil Rapat Pleno Orangtua Siswa tanggal 25 Oktober 2010.  
• Program Kerja OSIS Santo Borromeus Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011.  
• Keinginan para siswa kelas VIII untuk pergi ke Jakarta.

Sedangkan maksud dan tujuan dilaksanakannya kegiatan study tour bagi siswa kelas VIII yaitu menambah dan meningkatkan pengetahuan/wawasan tentang nilai-nilai religius, sejarah, teknologi, ilmu pengetahuan dan rekreasi, meningkatkan apresiasi dan kreasi siswa. Meningkatkan rasa cinta tanah air dan budaya bangsa. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman baru yang bersifat langsung. Membangun keakraban antar siswa dan guru. Menyukseskan program pemerintah "Kenali Negerimu, Cintai Negerimu"

**2**



**MODUL PEMBELAJARAN**

**Laporan Perjalanan 2**

**Laporan 2**

**Laporan Perjalanan Wisata Owabong "Ancol" Jawa Tengah**

Pagi itu, tepatnya hari Minggu, tanggal 30 Desember 2007, kami sekeluarga akan pergi melihat objek wisata Owabong, salah satu objek wisata yang terkenal sebagai Ancolnya Jawa Tengah. Kami berangkat tepat jam 07.00 pagi dengan perjalanan menggunakan mobil pribadi. Perjalanan kami tempuh dari kota Batang memakan waktu kurang lebih 3 jam. Perjalanan kami tempuh dengan rute melewati kota Pekalongan, kota Pemalang, kemudian dari Kabupaten Pemalang menuju ke selatan menuju ke Kabupaten Purbalangga. Jalan yang kami lalui berkelok-kelok dengan pemandangan yang indah, pemandangan yang menjulang tinggi serta hawa yang dingin dan sejuk menyegarkan. Tepat pukul 10.00, kami sampai ke objek wisata Owabong. Owabong berada di Desa Bojongsari, Kecamatan Bojongsari, Kabupaten Purbalangga atau sekitar 70 kilometer dari kota Purwokerto.

Berikutnya ke Owabong serasa berkunjung ke Taman Impian Jaya Ancol di Jakarta. Kedua tempat wisata ini sama-sama menyediakan petalangan air yang menyenangkan. Biasanya, bila Taman Impian Jaya Ancol berada di daerah panas, Owabong berada di daerah pegunungan yang sejuk. Air yang mengalir ke dalam kolam-kolam yang ada Owabong berasal dari sumber mata air (tak), yaitu tuk Cipawon, tuk Cikapel, dan Tuk Cidang. Untuk masuk ke Owabong, kami harus membayar tiket seharga Rp 12.000,00 per orang. Dengan tiket itu, kami bebas menikmati berbagai macam permainan yang ada di Owabong. Permainan yang paling mengagumkan adalah *waterboom* setinggi 13 meter dengan 6 kelokan yang mendebarakan. Mencoba *waterboom* ini merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi kami. Kami meluncur melintasi 6 kelokan yang akhirnya tubuh kita menyentuh permukaan air yang dingin. Sungguh menyenangkan dan membuat adrenalin kami jadi naik. Permainan lainnya yang kami jumpai tak kalah seru salah satunya adalah sst kami melintas di bawah "Ember Tumpah". Sebelumnya kami akan dibawa berpetaling menganguri kolam ans dengan menggunakan kayak dan pelampung. Perjalanan semakin seru ketika kami sampai di dekat kolam tujuan di mana di atasnya tersedia ember rakassa yang siap menumpahkan airnya setiap 3 menit sekali. Tumpahan air itulah yang menjadi sensasi tersendiri yang mendebarakan dan seru.

**7**

**MODUL PEMBELAJARAN**

**B. Latihan (Berdiskusi)**

2. Sekarang carilah perbedaan dari dua contoh laporan perjalanan yang telah kamu baca dengan mengisi kolom di bawah ini!

NO.	Laporan 1	Laporan 2
1		
2		
3		
4		

3. Tentukan bagian-bagian laporan perjalanan, berdasarkan laporan yang telah kamu baca dan telah kamu analisis!

4. Carilah ciri-ciri laporan perjalanan berdasarkan laporan perjalanan yang telah kamu baca!

5. Presentasikan hasil diskusimu di depan kelas!

**9**

**C. Esai Kasus**

**Kasus 1**

**AWA (Atlantic Water Adventure)**

AWA merupakan salah satu wahana baru yang ada di Gelanggang Rean Ancol. Wahana ini memiliki beberapa fasilitas baru yang siap menghibur pengunjung yang datang setiap harinya berupa kolam dengan ombak buatan. Banyak rombongan wisatawan berkunjung setiap harinya dengan membawa segala perlengkapan, minuman, makanan ringan hingga *lunch box* untuk makan siang di tempat itu.

Timbul permasalahan dengan banyaknya pengunjung yang datang dan makan ditempat itu maka banyak sampah yang ditinggalkan oleh pengunjung. Sampah-sampah yang ditinggalkan berupa sampah plastik, botol dan kertas-kertas bungkus makanan. Padahal papan-papan peringatan sudah dipasang disekeliling tempat tersebut.



Bagaimana caranya agar para pengunjung sadar bahwa membuang atau meninggalkan sampah sembarangan dapat mengganggu keindahan tempat rekreasi? Ajaklah temanmu untuk tidak membuang sampah sembarangan, dan buanglah sampah pada tempatnya.

**Pertanyaan:**

1. Apakah kamu pernah melihat hal seperti ini sewaktu kamu berkreasi ke suatu tempat? Apa yang kamu lakukan jika melihat hal seperti ini?
2. Jika ternyata temanmu membuang sampah sembarangan di tempat rekreasi, apa yang akan kamu lakukan?
3. Bacalah hasil jawabanmu di depan kelas dengan intonasi yang jelas!

**10**

**Interaksi Tengah Pembelajaran**

Kamu pasti pernah berkunjung ke tempat-tempat yang ada pada gambar di atas. Jawablah beberapa pertanyaan di bawah ini!

1. Apa yang kamu lihat sewaktu berkunjung ke tempat-tempat yang ada pada gambar di atas?
2. Apa yang kamu lakukan pada waktu mengunjungi tempat-tempat tersebut?
3. Ceritakan dengan singkat dan jelas untuk temanmu yang berada di luar Yogyakarta mengenai tempat-tempat tersebut di depan kelas!

**13**

**EVALUASI 1**

Diskusikanlah dengan teman kelompokmu!

Setelah membaca laporan perjalanan di atas, jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini!


1. Apa judul laporan perjalanan yang baru saja kamu baca?  
.....
2. Siapa yang melakukan perjalanan tersebut?  
.....
3. Kapan perjalanan itu dimulai dan berakhir?  
.....
4. Kemana tujuan perjalanan tersebut?  
.....
5. Dalam rangka apa mereka melakukan perjalanan?  
.....
6. Ceritakan secara singkat perjalanan yang dilakukan oleh siswa-siswi SMP Bruderan Purwokerto dengan rombongan di depan kelas!  
.....

**17**

**EVALUASI 2**

Kerjakan secara mandiri pertanyaan di bawah ini!

- A. Tentukan bagian-bagian suatu laporan perjalanan berdasarkan laporan perjalanan yang telah kalian baca!
- B. Susunlah kerangka laporan perjalanan atau pengamatan ke pasar atau bazar di lingkungan sekitarmu!
- C. Tulislah laporan tersebut berdasarkan kerangka laporan yang telah kalian susun sebelumnya!



**18**

**Instrumen Penilaian**

Penilaian Laporan Perjalanan

Hasil kerja kalian akan dinilai dengan kriteria sebagai berikut:

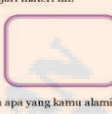
No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	<b>Pendahuluan:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Judul</li> <li>• Tabap persiapan dan tujuan</li> </ul>						
2.	<b>Isi:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Keruntutan cerita</li> <li>• Penyampaian fakta-fakta yang ada</li> <li>• Kelengkapan fakta-fakta yang ada dilapangan</li> <li>• Bahasa yang komunikatif</li> </ul>						
3.	<b>Penutup:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesimpulan dari keseluruhan perjalanan</li> <li>• Saran yang membangun</li> </ul>						

*Keterangan:*  
Bobot Pendahuluan (X1), bobot isi (X2), bobot penutup (X1)

**19**

**REFLEKSI**

Setelah kamu melakukan kegiatan menulis laporan, refleksikanlah apa yang kamu rasakan berdasarkan pertanyaan di bawah ini!

1. Gambarkanlah bagaimana perasaanmu setelah mempelajari materi ini!  

2. Kesulitan apa yang kamu alami?  
.....
3. Hikmah apa yang dapat kamu ambil dari materi yang kamu pelajari?  
.....

**26**

**Modul Pembelajaran**

**Kunci Jawaban**

**LATIHAN (Berdiskus)**

**2.**

Laporan 1	Laporan 2
<p>1. Terstruktur:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pendahuluan</li> <li>• Isi</li> <li>• Penutup</li> </ul> <p>2. Diceritakan runtut dari awal proses persape hingga akhir perjalanan. Diceritakan juga penjelasan di tiap-tiap objek wisata yang dikunjungi.</p> <p>3. di akhir laporan disertakan saran dan kritik dari penulis laporan. Juga ditulis kesimpulan.</p>	<p>1. Berbentuk narasi dan paragraph. Ditulis dalam narasi seperti cerita.</p> <p>2. Narasi hanya berupa para bend dari cerita perjalanan. Tidak diceritakan secara terperinci.</p> <p>3. Tidak ada saran dan kritik.</p>

**27**

**Modul Pembelajaran**

**Kunci Jawaban**

**Evaluasi 1:**

1. **Apa judul laporan perjalanan yang baru saja kamu baca?**
  - Laporan Kegiatan Study Tour SMP Bruderan Purwokerto 2011/2012
2. **Siapa yang melakukan perjalanan tersebut?**
  - Seluruh siswa kelas VIII dan pendamping (guru)
3. **Kapan perjalanan itu dimulai dan berakhir?**
  - Hari Selasa, awal bulan Juli 2012
4. **Kemana tujuan perjalanan tersebut?**
  - Objek wisata Jatim Park 1, BNS (Batu Night Spectacular), Selecta (taman buah), Pasar Pandaan Malang
5. **Dalam rangka apa mereka melakukan perjalanan ?**
  - Mengisi waktu liburan sekolah setelah menempuh ujian akhir semester

**33**

**REFERENSI**


Suryatna, Agus dan Siti Maryam. 2008. *ISP: Bahasa Indonesia Memperkaya Wawasan untuk kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas

Widhiaryanto, B. 2012. *Kapam Teknik Penulisan dan Pengembangan*. Makalah diseminarkan.

Widhiaryanto, B. (Ed) 2013. *Penilaian Afektif dalam Pembelajaran Bahasa dalam "Pendidikan Karakter di Sekolah"*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.

Yulianeta, Tedi Permadi. 2009. *Cerdas Berbahasa dan Sastra Indonesia 2 untuk SMP dan MTs Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas

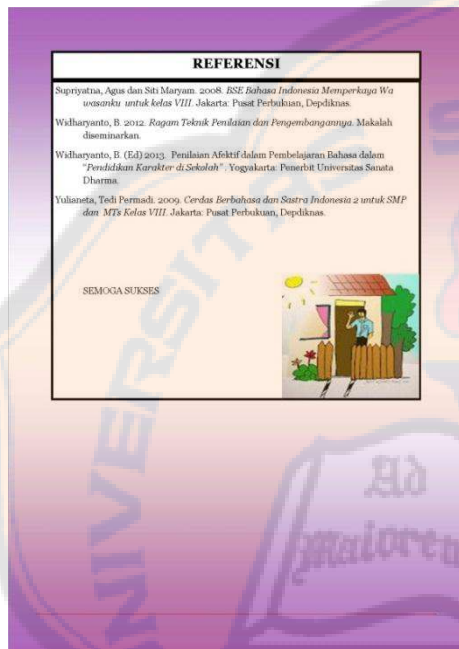
SEMOGA SUKSES





#### 4.4.2.3 Daftar Referensi

Komponen daftar referensi berisi uraian referensi apa saja yang digunakan dalam modul tersebut. Referensi bisa dalam bentuk materi, gambar, dll.



Berdasarkan kajian produk media mindjet mindmanager X5 dan modul pembelajaran yang telah direvisi sesuai dengan hasil validasi pakar pembelajaran bahasa, pakar media, guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta, dan 32 siswa kelas VIII A SMP Kanisius Gayam Yogyakarta, dapat disimpulkan bahwa produk media minjet mindmanager X5 dan modul pembelajaran dinilai sudah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran menulis Bahasa Indonesia khususnya materi menulis laporan. Hal tersebut dibuktikan dengan perolehan skor pada validasi seperti yang tertera dalam tabel berikut.

**Tabel 4.4 Perolehan Skor Validasi Produk**

No.	Penilaian	Media		Modul	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1.	Ahli Materi Pembelajaran Bahasa	4,46	“Sangat baik”	4,53	“Sangat baik”
2.	Ahli Media	4,75	“Sangat baik”	4,91	“Sangat baik”
3.	Guru Bahasa Indonesia	4,6	“Sangat baik”	5	“Sangat baik”
4.	Siswa Kelas VIII	4,11 (“baik”)			

Pada validasi produk, ahli materi pembelajaran bahasa memberikan skor 4,46 untuk media, dan skor 4,53 untuk modul pembelajaran. Pakar media memberikan skor 4,75 dengan kategori “sangat baik” untuk media, dan skor 4,91 dengan kategori “sangat baik” untuk modul pembelajaran. Guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta memberikan skor 4,6 dengan kategori “sangat baik” untuk media, dan skor 5 dengan kategori “sangat baik” untuk modul pembelajaran. Pada validasi lapangan, siswa kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta memberikan skor 4,11 dengan kategori “baik” untuk penilaian media dan modul pembelajaran. Dengan demikian, produk yang dikembangkan dapat dikatakan memiliki kualitas baik dan sangat baik sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis, khususnya materi menulis laporan perjalanan kelas VIII SMP semester ganjil.

## BAB V

### PENUTUP

Dalam bab ini diuraikan (1) kesimpulan, (2) keterbatasan penelitian, serta (3) saran.

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

5.1.1 Media mindjet mindmanager X5 untuk keterampilan menulis laporan perjalanan kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 dikembangkan dengan prosedur penelitian pengembangan yang meliputi empat tahap, yakni (1) kajian Standar Kompetensi dan materi pembelajaran, (2) analisis kebutuhan pengembangan program pembelajaran, (3) memproduksi media dan modul pembelajaran menulis laporan, dan (4) validasi dan revisi produk hingga menghasilkan prototipe produk media mindjet mindmanager X5 dan modul pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis laporan perjalanan kelas VIII semester ganjil.

5.1.2 Media mindjet mindmanager X5 untuk keterampilan menulis laporan perjalanan kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta semester ganjil tahun ajaran 2013/2014 dikembangkan dengan kualitas yang sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas

VIII semester ganjil berdasarkan validasi dari ahli materi pembelajaran Bahasa Indonesia, ahli media, guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Kanisius Gayam Yogyakarta, dan siswa kelas VIII SMP Kanisius Yogyakarta. Hal itu ditunjukkan dengan masing-masing skor dari masing-masing validator yang menilai aspek kelengkapan komponen, pemilihan materi, ketepatan bahasa, desain, dan kemudahan dalam penggunaan.

## 5.2 Keterbatasan Penelitian

Produk yang dikembangkan ini mempunyai beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut.

5.2.1 Produk yang dikembangkan terbatas pada satu keterampilan dan satu Kompetensi Dasar saja.

5.2.2 Desain media yang dikembangkan terbatas pada kemampuan peneliti dalam penggunaan program Mindjet Mindmanager X5, Microsoft Office PowerPoint 2010, belum menggunakan program yang lebih bagus seperti Microsoft Office PowerPoint 2013 ataupun Adobe Flash Player.

5.2.3 Desain modul pembelajaran masih terbatas pada kemampuan peneliti dalam penggunaan program Microsoft Office Publisher 2010, belum menggunakan program yang lebih bagus seperti Microsoft Office Publisher 2013, Corel Draw ataupun Adobe Photoshop.

### 5.3 Saran

Saran untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan produk media Mindjet Mindmanager X5 dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

5.3.1 Produk yang dikembangkan sebaiknya tidak hanya terdiri dari satu keterampilan ataupun satu Kompetensi Dasar saja, namun lebih kompleks dan bervariasi.

5.3.2 Media Mindjet Mindmanager X5 yang dikembangkan dan diintegrasikan dengan Microsoft Office PowerPoint 2010 diharapkan menggunakan program yang lebih bagus seperti Microsoft Office PowerPoint 2013 ataupun Adobe Flash Player supaya produk yang dihasilkan pun lebih canggih dan menarik.

5.3.3 Modul pembelajaran yang dikembangkan diharapkan menggunakan program yang lebih bagus seperti Corel Draw ataupun Adobe Photoshop supaya desain produk yang dihasilkan pun lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhaidah, Sabarti, dkk. 1988. Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia. Jakarta: Erlangga.
- Arsyad, Azhar. 2010. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. 2007. Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Enre, Fachruddin Ambo. 1988. Dasar-dasar Keterampilan Menulis. Jakarta: Depdikbud.
- Joni, Raka. 1988. Dasar-Dasar Keterampilan Menulis. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Munadi, Yudhi. 2010. Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mursanto, Riyo. 2012. Paradigma Pedagogi Reflektif. Yogyakarta: Kanisius.
- Nababan, S.U.S. 1983. Metodologi Pengajaran Bahasa. Jakarta: Gramedia.
- Nurgiantoro, Burhan. 1995. Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra. Yogyakarta: BPFE.
- Sadiman, Arief, dkk. 1986. Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya). Jakarta: C.V Rajawali.
- Siahaan, Bistok A. 1987. Pengembangan Materi Pengajaran Bahasa FPS 626. Jakarta: Depdiknas.
- Siswoutomo, Wiwit. 2005. Teknik Jitu Mengelola Kreativitas Menggunakan MindManager. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Soeparno. 1987. Media Pengajaran Bahasa. Yogyakarta: PT. Intan Pariwara.
- \_\_\_\_\_. 1988. Media Pengajaran Bahasa. Klaten: PT. Intan Pariwara.
- Sudhana, Nana, dkk. 1990. Media Pengajaran. Bandung: CV. Sinar Baru Bandung.
- Suharna, dkk. 2006. Bahasa dan Sastra Indonesia SMP Kelas VIII. Bogor: Yudhistira.

Sukardjo. 2008. Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Sukiman. 2012. Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia.

Sussams, John. 1989. Menulis Laporan yang Efektif. Jakarta: Binarupa Aksara.

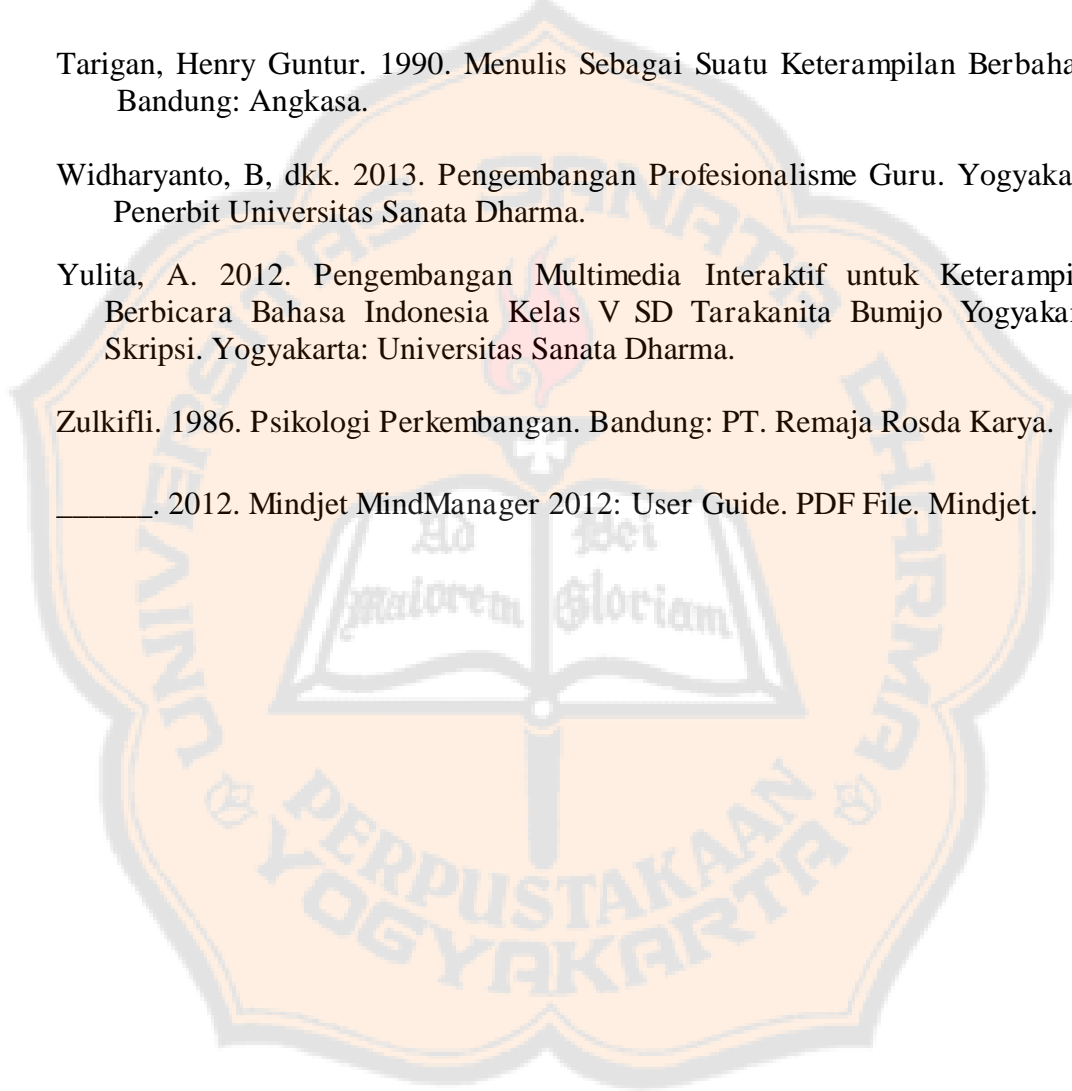
Tarigan, Henry Guntur. 1990. Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.

Widharyanto, B, dkk. 2013. Pengembangan Profesionalisme Guru. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.

Yulita, A. 2012. Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Keterampilan Berbicara Bahasa Indonesia Kelas V SD Tarakanita Bumijo Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

Zulkifli. 1986. Psikologi Perkembangan. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

\_\_\_\_\_. 2012. Mindjet MindManager 2012: User Guide. PDF File. Mindjet.





# LAMPIRAN



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 1

### Kisi-Kisi Penilaian Materi Untuk Ahli Materi Pembelajaran dan Guru

#### Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam media pembelajaran sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.
2.	Materi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum.
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa.
5.	Kedalaman dan keluasan materi pembelajaran cukup memadai.
6.	Prosedur penyajian materi dalam media cukup sistematis.
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam media sangat sesuai.
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam media pembelajaran.
9.	Evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator.
10.	Media pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.
12.	Penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.
13.	Pedagogi Ignatian tercermin dalam pengembangan modul pembelajaran.
14.	Keunikan media mindjet mindmanager X5
15.	Keefektifan dan efisien media terhadap pembelajaran materi menulis laporan

#### Penilaian Kualitas Modul Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam modul sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.
2.	Materi pembelajaran dalam modul sesuai dengan kurikulum.
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai pembelajar.
5.	Kedalaman dan keluasan materi dalam modul pembelajaran cukup memadai.

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

No.	Aspek yang dinilai
6.	Prosedur penyajian materi dalam modul jelas..
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam modul sangat sesuai.
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam modul pembelajaran.
9.	Evaluasi yang terdapat dalam modul pembelajaran sesuai dengan indikator.
10.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.
11.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.
12.	Penggunaan bahasa dalam modul mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.
13.	Keunikan modul pembelajaran
14.	Keefektifan dan efisien modul terhadap pembelajaran materi menulis laporan
15.	Kemenaarikan modul dengan materi menulis laporan



LAMPIRAN 2

Kisi-Kisi Penilaian Media Untuk Ahli Media

Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

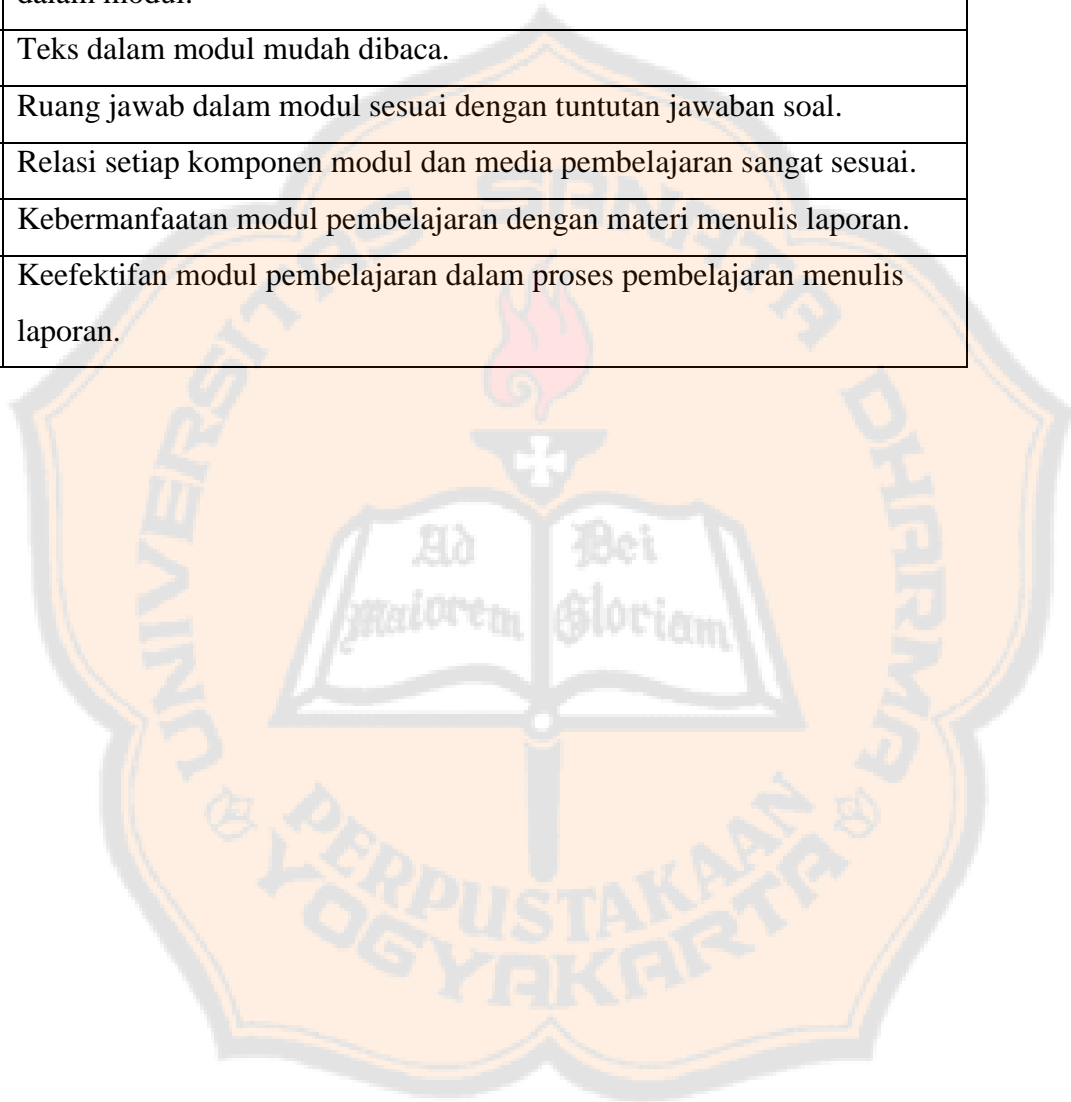
No	Aspek yang dinilai
1.	Penggunaan huruf dan warna teks dalam media yang dikembangkan sangat sesuai.
2.	Narasi dalam media pembelajaran sangat jelas dan kecepatannya normal
3.	Pemilihan gambar/foto dan video dalam media pembelajaran sangat jelas dan tepat.
4.	Teks dalam media pembelajaran mudah dibaca.
5.	Penggunaan dan penempatan tombol dalam media pembelajaran sangat sesuai.
6.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami dan dilakukan.
7.	Variasi penggunaan media (penggunaan lebih dari satu media, seperti kata-kata dengan gambar atau narasi dengan animasi) sangat memadai.
8.	Penempatan dan penyajian media sangat sesuai.
9.	Media pembelajaran yang dikembangkan sangat ringkas.
10.	Desain media yang dikembangkan mampu memperkuat pengetahuan siswa.
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menunjang kemandirian belajar siswa.
12.	Kebermanfaatan media pembelajaran berupa mindjet mindmanager X5

Penilaian Kualitas Modul Pembelajaran

Kualitas Modul Pembelajaran	
1.	Tema modul sesuai dan menarik siswa.
2.	Komponen pembelajaran dalam modul sangat lengkap.
3.	Komponen modul pembelajaran disajikan secara sistematis.
4.	Komponen modul pembelajaran mudah dipahami dan mudah

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	dipergunakan dalam pembelajaran.
5.	Petunjuk dalam modul pembelajaran sangat mudah dipahami dan diikuti.
6.	Pemilihan warna dan huruf sangat sesuai dengan perkembangan siswa.
7.	Pemilihan gambar/foto sangat tepat dan sesuai untuk setiap komponen dalam modul.
8.	Teks dalam modul mudah dibaca.
9.	Ruang jawab dalam modul sesuai dengan tuntutan jawaban soal.
10.	Relasi setiap komponen modul dan media pembelajaran sangat sesuai.
11.	Kebermanfaatan modul pembelajaran dengan materi menulis laporan.
12.	Keefektifan modul pembelajaran dalam proses pembelajaran menulis laporan.



LAMPIRAN 3

Kisi-Kisi Penilaian Media dan Modul untuk Siswa

Kualitas Media dan Modul Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai
1.	Media dan modul pembelajaran menarik perhatian.
2.	Warna dan huruf pada media dan modul pembelajaran dapat dibaca dan jelas.
3.	Tampilan warna media dan modul pembelajaran menarik perhatian.
4.	Gambar/foto dan video dalam media dan modul pembelajaran dapat dilihat jelas.
5.	Gambar/foto dan video dalam media dan modul pembelajaran menarik minat Anda belajar.
6.	Petunjuk dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.
7.	Bahasa dalam media dan modul pembelajaran mudah dipahami.
8.	Media dan modul pembelajaran dapat dipergunakan Anda secara mandiri.
9.	Materi dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.
10.	Anda senang menggunakan media dan modul pembelajaran ini untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 4

### ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

NAMA : G.fernando. Ardhanu

JENIS KELAMIN : LAKI-LAKI/PEREMPUAN

KELAS : VIII A

#### PETUNJUK UMUM

1. Tulislah identitas Anda pada tempat yang tersedia,
2. Melalui angket ini Anda diminta memberikan informasi tentang kebutuhan dan minat Anda dalam pembelajaran menulis kelas VIII SMP semester I.
3. Informasi yang benar dari Anda sangat diharapkan.
4. Informasi dari Anda akan dijaga kerahasiaanya, dan tidak mempengaruhi nilai prestasi belajar Anda.

#### PETUNJUK KHUSUS

Berilah tanda silang (X) pada pilihan yang menurut Anda paling sesuai dengan kebutuhan Anda.

1. Saya suka materi pembelajaran yang dilengkapi dengan permainan.  
 sangat setuju      c. kurang setuju  
b. setuju      d. tidak setuju
2. Saya suka materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar diam (visual).  
a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 setuju      d. tidak setuju
3. Saya suka materi pembelajaran yang dilengkapi dengan rekaman (audio-visual).  
a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 setuju      d. tidak setuju
4. Saya suka materi pembelajaran yang dilengkapi dengan media intreraktif.  
a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 setuju      d. tidak setuju
5. Saya nyaman belajar di mana saja.  
a. sangat setuju       kurang setuju  
b. setuju      d. tidak setuju



## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

6. Saya terbiasa mengunjungi perpustakaan untuk tempat belajar.  
 a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 b. setuju      d. tidak setuju
7. Saya menyukai materi yang didesain dengan penuh warna.  
 a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 b. setuju      d. tidak setuju
8. Materi yang diberikan guru memberi pengalaman, pengetahuan, dan informasi baru.  
 a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 b. setuju      d. tidak setuju
9. Saya menyukai materi yang penyajiannya dari bahan yang mudah ke yang sulit.  
 a. sangat setuju       c. kurang setuju  
 b. setuju      d. tidak setuju
10. Saya menyukai materi yang penyajiannya dari bahan yang sulit ke yang mudah.  
 a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 b. setuju      d. tidak setuju
11. Saya menyukai materi pelajaran menulis laporan dengan menggunakan media misalnya terdapat gambar atau video.  
 a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 b. setuju      d. tidak setuju
12. Saya menyukai materi pelajaran menulis surat dinas dengan menggunakan media misalnya terdapat gambar atau video.  
 a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 b. setuju      d. tidak setuju
13. Saya menyukai materi pelajaran menulis petunjuk dengan menggunakan media misalnya terdapat gambar atau video.  
 a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 b. setuju      d. tidak setuju

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

NAMA : Floriberta Presti Permana Dewi

JENIS KELAMIN : ~~LAKI-LAKI~~/PEREMPUAN

KELAS : VII A.

### PETUNJUK UMUM

1. Tulislah identitas Anda pada tempat yang tersedia,
2. Melalui angkat ini Anda diminta memberikan informasi tentang kebutuhan dan minat Anda dalam pembelajaran menulis kelas VIII SMP semester I.
3. Informasi yang benar dari Anda sangat diharapkan.
4. Informasi dari Anda akan dijaga kerahasiaanya, dan tidak mempengaruhi nilai prestasi belajar Anda.

### PETUNJUK KHUSUS

Berilah tanda silang (X) pada pilihan yang menurut Anda paling sesuai dengan kebutuhan Anda.

1. Saya suka materi pembelajaran yang dilengkapi dengan permainan.  
a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 setuju      d. tidak setuju
2. Saya suka materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar diam (visual).  
a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 setuju      d. tidak setuju
3. Saya suka materi pembelajaran yang dilengkapi dengan rekaman (audio-visual).  
a. sangat setuju       kurang setuju  
b. setuju      d. tidak setuju
4. Saya suka materi pembelajaran yang dilengkapi dengan media intreraktif.  
a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 setuju      d. tidak setuju
5. Saya nyaman belajar di mana saja.  
a. sangat setuju       kurang setuju  
b. setuju      d. tidak setuju

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

6. Saya terbiasa mengunjungi perpustakaan untuk tempat belajar.
- a. sangat setuju      c. kurang setuju  
b. setuju              d. tidak setuju
7. Saya menyukai materi yang didesain dengan penuh warna.
- a. sangat setuju      c. kurang setuju  
b. setuju              d. tidak setuju
8. Materi yang diberikan guru memberi pengalaman, pengetahuan, dan informasi baru.
- a. sangat setuju      c. kurang setuju  
b. setuju              d. tidak setuju
9. Saya menyukai materi yang penyajiannya dari bahan yang mudah ke yang sulit.
- a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 b. setuju              d. tidak setuju
10. Saya menyukai materi yang penyajiannya dari bahan yang sulit ke yang mudah.
- a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 b. setuju              d. tidak setuju
11. Saya menyukai materi pelajaran menulis laporan dengan menggunakan media misalnya terdapat gambar atau video.
- a. sangat setuju      c. kurang setuju  
b. setuju              d. tidak setuju
12. Saya menyukai materi pelajaran menulis surat dinas dengan menggunakan media misalnya terdapat gambar atau video.
- a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 b. setuju              d. tidak setuju
13. Saya menyukai materi pelajaran menulis petunjuk dengan menggunakan media misalnya terdapat gambar atau video.
- a. sangat setuju      c. kurang setuju  
 b. setuju              d. tidak setuju

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 5

### ANALISIS KEBUTUHAN GURU

NAMA GURU : M. HARTINI

JENIS KELAMIN : LAKI-LAKI/PEREMPUAN

#### PETUNJUK UMUM

1. Tulislah identitas Anda pada tempat yang tersedia,
2. Melalui angket ini Anda diminta memberikan informasi tentang kebutuhan dan minat Anda dalam pembelajaran menulis kelas VIII SMP semester I.
3. Informasi yang benar dari Anda sangat diharapkan.
4. Informasi dari Anda akan dijaga kerahasiaannya, dan tidak mempengaruhi nilai prestasi belajar Anda.

#### PETUNJUK KHUSUS

Berilah tanda silang (X) pada pilihan yang menurut Anda paling sesuai dengan kebutuhan Anda. (pilihan jawaban boleh lebih dari satu).

1. Metode dan teknik yang digunakan dalam pembelajaran
  - ceramah
  - bermain peran
  - tutorial
  - e. lain-lain
  - demonstrasi
  - Diskusi
2. Kesulitan yang dihadapi dalam merancang pembelajaran
  - a. sumber
  - waktu
  - b. bahan
  - e. lain-lain
  - media
3. Kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran
  - a. siswa
  - c. pemilihan media
  - ketersediaan media
  - e. lain-lain
  - alokasi waktu
4. Langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembelajaran menulis
  - a. menerangkan materi dengan ceramah
  - menerangkan materi dengan menggunakan media
  - menerangkan materi dengan buku teks
  - d. memanfaatkan perpustakaan
  - e. lain-lain
  - f. Mengajak mengunjungi suatu tempat misal museum

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

5. Cara mengetahui kebutuhan dan minat siswa
  - a. guru melakukan analisis kebutuhan
  - b. konsultasi yang berhubungan dengan minat siswa
  - c. melakukan evaluasi pembelajaran di akhir pelajaran
  - d. tidak melakukan apa-apa
  - e. lain-lain
6. Strategi yang digunakan
  - a. guru sebagai fasilitator
  - b. guru sebagai pusat informasi
  - c. kontekstual atau mengaitkan dengan kehidupan nyata
  - d. pembelajaran dengan pemecahan masalah
  - e. lain-lain
7. Tipe belajar yang disukai siswa
  - a. menggunakan media interaktif
  - b. diskusi
  - c. pembelajaran luar kelas
  - d. permainan
  - e. lain-lain
8. Penggunaan perpustakaan sekolah sebagai sarana penunjang pembelajaran
  - a. tidak pernah
  - b. jarang
  - c. setiap hari
  - d. mengunjungi perpustakaan di luar sekolah
  - e. lain-lain
9. Jenis tes yang digunakan dalam pembelajaran
  - a. obyektif
  - b. benar salah
  - c. isian singkat
  - d. lisan
  - e. lain-lain

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

10. Pemilihan media dalam penyampaian materi ajar

- a. media berbasis audio
- b. media berbasis visual
- c. media berbasis audio visual
- d. media internet
- e. lain-lain

BERILAH KESIMPULAN SECUKUPNYA TERHADAP JAWABAN-JAWABAN YANG TELAH ANDA JAWAB !

Metode dan teknik dalam pembelajaran beragam agar siswa tidak bosan. Strategi kontekstual dengan mengaitkan kehidupan nyata akan lebih mudah dipahami siswa misalnya dengan mengajak ke museum untuk membuat laporan. Mengamati kegiatan di sekolah untuk belajar menulis berita.

Tes pilihan ganda hanya digunakan saat ulangan Semester I dan akhir Semester II, dengan ditambah soal uraian.



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ANALISIS KEBUTUHAN GURU

NAMA GURU : Theresia Yayuk Sri Wahyuni, S.Pd.

JENIS KELAMIN : LAKI-LAKI/PEREMPUAN

### PETUNJUK UMUM

1. Tulislah identitas Anda pada tempat yang tersedia,
2. Melalui angkat ini Anda diminta memberikan informasi tentang kebutuhan dan minat Anda dalam pembelajaran menulis kelas VIII SMP semester I.
3. Informasi yang benar dari Anda sangat diharapkan.
4. Informasi dari Anda akan dijaga kerahasiaanya, dan tidak mempengaruhi nilai prestasi belajar Anda.

### PETUNJUK KHUSUS

Berilah tanda silang (X) pada pilihan yang menurut Anda paling sesuai dengan kebutuhan Anda. (pilihan jawaban boleh lebih dari satu).

1. Metode dan teknik yang digunakan dalam pembelajaran
  - a. ceramah
  - b. bermain peran
  - c. tutorial
  - d. lain-lain
  - e. demonstrasi
2. Kesulitan yang dihadapi dalam merancang pembelajaran
  - a. sumber
  - b. waktu
  - c. bahan
  - d. lain-lain
  - e. media
3. Kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran
  - a. siswa
  - b. pemilihan media
  - c. ketersediaan media
  - d. lain-lain
  - e. alokasi waktu
4. Langkah-langkah yang dilakukan guru dalam pembelajaran menulis
  - a. menerangkan materi dengan ceramah
  - b. menerangkan materi dengan menggunakan media
  - c. menerangkan materi dengan buku teks
  - d. memanfaatkan perpustakaan
  - e. lain-lain



## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

5. Cara mengetahui kebutuhan dan minat siswa
  - a. guru melakukan analisis kebutuhan
  - b. konsultasi yang berhubungan dengan minat siswa
  - c. melakukan evaluasi pembelajaran di akhir pelajaran
  - d. tidak melakukan apa-apa
  - e. lain-lain
6. Strategi yang digunakan
  - a. guru sebagai fasilitator
  - b. guru sebagai pusat informasi
  - c. kontekstual atau mengaitkan dengan kehidupan nyata
  - d. pembelajaran dengan pemecahan masalah
  - e. lain-lain
7. Tipe belajar yang disukai siswa
  - a. menggunakan media interaktif
  - b. diskusi
  - c. pembelajaran luar kelas
  - d. permainan
  - e. lain-lain
8. Penggunaan perpustakaan sekolah sebagai sarana penunjang pembelajaran
  - a. tidak pernah
  - b. jarang
  - c. setiap hari
  - d. mengunjungi perpustakaan di luar sekolah
  - e. lain-lain
9. Jenis tes yang digunakan dalam pembelajaran
  - a. obyektif
  - b. benar salah
  - c. isian singkat
  - d. lisan
  - e. lain-lain

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

10. Pemilihan media dalam penyampaian materi ajar

- a. media berbasis audio
- b. media berbasis visual
- c. media berbasis audio visual
- d. media internet
- e. lain-lain

BERILAH KESIMPULAN SECUKUPNYA TERHADAP JAWABAN-JAWABAN YANG TELAH ANDA JAWAB !

Sampai saat ini metode dan teknik yang saya gunakan baru ceramah dan tutorial, ketersediaan media sangat mempengaruhi proses belajar mengajar. Strategi yang digunakan secara kontekstual, yaitu dengan mengaitkan kehidupan nyata. Misalnya dalam kegiatan menulis, siswa diminta untuk menceritakan/kegiatan sehari-hari, menuliskan

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 6

ALDO

### Kuesioner Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan Modul Pembelajaran untuk Ahli Media Pembelajaran

#### Petunjuk:

Berikanlah penilaian, kritik, dan saran terhadap kualitas media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom di bawah bilangan 1,2,3,4 dan 5 sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- 2 : kurang baik kurang tepat/kurang sesuai
- 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- 4 : baik/tepat/sesuai
- 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

#### A. Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Penggunaan huruf dan warna teks dalam media yang dikembangkan sangat sesuai.				✓		
2.	Narasi dalam media pembelajaran sangat jelas dan kecepataannya normal				✓	Narasi yang di tayangkan dengan tglah tepat	
3.	Pemilihan gambar/foto dan video dalam media pembelajaran sangat jelas dan tepat.			✓		Tambah kan lagi foto/video yang mendukung materi	
4.	Teks dalam media pembelajaran mudah dibaca.			✓		Format susunan di rapikan	
5.	Penggunaan dan penempatan tombol dalam media pembelajaran sangat sesuai.				✓		
6.	Petunjuk penggunaan media					✓	

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	mudah dipahami dan dilakukan.						
7.	Variasi penggunaan media (penggunaan lebih dari satu media, seperti kata-kata dengan gambar atau narasi dengan animasi) sangat memadai.				✓		
8.	Penempatan dan penyajian media sangat sesuai.				✓		
9.	Media pembelajaran yang dikembangkan sangat ringkas.		✓				Beberapa komponen masih bisa ditingkas
10.	Desain media yang dikembangkan mampu memperkuat pengetahuan siswa.				✓		
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menunjang kemandirian belajar siswa.				✓		
12.	Kebermanfaatan media pembelajaran berupa mindjet mindmanager X5				✓		

rata-rata total:

$$\frac{46}{12}$$

$$= 3,83$$

46

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## B. Penilaian Kualitas Modul Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Tema modul sesuai dan menarik siswa.				✓		
2.	Komponen pembelajaran dalam modul sangat lengkap.				✓		
3.	Komponen modul pembelajaran disajikan secara sistematis.				✓		
4.	Komponen modul pembelajaran mudah dipahami dan mudah dipergunakan dalam pembelajaran.				✓		
5.	Petunjuk dalam modul pembelajaran sangat mudah dipahami dan diikuti.			✓		Redaksi petunjuk lebih diringkas	
6.	Pemilihan warna dan huruf sangat sesuai dengan perkembangan siswa.				✓		
7.	Pemilihan gambar/foto sangat tepat dan sesuai untuk setiap komponen dalam modul.			✓		lebih diperkaya Foto/gambar nya	
8.	Teks dalam modul mudah dibaca.				✓		
9.	Ruang jawab dalam modul sesuai dengan tuntutan jawaban soal.				✓		

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

10.	Relasi setiap komponen modul dan media pembelajaran sangat sesuai.				✓	
11.	Kebermanfaatan modul pembelajaran dengan materi menulis laporan.				✓	
12.	Keefektifan modul pembelajaran dalam proses pembelajaran menulis laporan.				✓	

### C. Komentar dan Saran Perbaikan

$\frac{46}{12} = 3.83$  46

---

---

---

---

---

### D. Kesimpulan

Media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
- ② Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

Yogyakarta, 10 Oktober 2013...  
Ahli Media Pembelajaran Bahasa

Irsasri, S.Pd., M.Pd.



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Ado

## Kuesioner Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan Modul Pembelajaran untuk Ahli Media Pembelajaran

### Petunjuk:

Berikanlah penilaian, kritik, dan saran terhadap kualitas media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dengan cara memberi tanda “✓” pada kolom di bawah bilangan 1,2,3,4 dan 5 sesuai dengan pendapat Anda.

#### Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- 2 : kurang baik/kurang tepat/kurang sesuai
- 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- 4 : baik/tepat/sesuai
- 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

### A. Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Penggunaan huruf dan warna teks dalam media yang dikembangkan sangat sesuai.					✓	
2.	Narasi dalam media pembelajaran sangat jelas dan kecepataannya normal				✓		
3.	Pemilihan gambar/foto dan video dalam media pembelajaran sangat jelas dan tepat.					✓	
4.	Teks dalam media pembelajaran mudah dibaca.					✓	
5.	Penggunaan dan penempatan tombol dalam media pembelajaran sangat sesuai.					✓	
6.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami dan dilakukan.					✓	



## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

7.	Variasi penggunaan media (penggunaan lebih dari satu media, seperti kata-kata dengan gambar atau narasi dengan animasi) sangat memadai.					✓	
8.	Penempatan dan penyajian media sangat sesuai.					✓	
9.	Media pembelajaran yang dikembangkan sangat ringkas.					✓	
10.	Desain media yang dikembangkan mampu memperkuat pengetahuan siswa.					✓	
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menunjang kemandirian belajar siswa.					✓	
12.	Kebermanfaatan media pembelajaran berupa <i>mindjet</i> <i>mindmanager X5</i> .					✓	

57

$$Jual = \frac{57}{12} = 4,75$$

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## B. Penilaian Kualitas Modul Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Tema modul sesuai dan menarik siswa.					✓	
2.	Komponen pembelajaran dalam modul sangat lengkap.					✓	
3.	Komponen modul pembelajaran disajikan secara sistematis.					✓	
4.	Komponen modul pembelajaran mudah dipahami dan mudah dipergunakan dalam pembelajaran.					✓	
5.	Petunjuk dalam modul pembelajaran sangat mudah dipahami dan diikuti.					✓	
6.	Pemilihan warna dan huruf sangat sesuai dengan perkembangan siswa.					✓	
7.	Pemilihan gambar/foto sangat tepat dan sesuai untuk setiap komponen dalam modul.				✓		
8.	Teks dalam modul mudah dibaca.					✓	
9.	Ruang jawab dalam modul sesuai dengan tuntutan jawaban soal.					✓	

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

10.	Relasi setiap komponen modul dan media pembelajaran sangat sesuai.					✓	
11.	Kebermanfaatan modul pembelajaran dengan materi menulis laporan.					✓	
12.	Keefektifan modul pembelajaran dalam proses pembelajaran menulis laporan.					✓	

## C. Komentar dan Saran Perbaikan

59

$\frac{59}{12} = 4,91$

---

---

---

---

---

---

## D. Kesimpulan

Media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
  2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
- ~~3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan~~

Yogyakarta, 14 NOVEMBER 2013  
Ahli Media Pembelajaran Bahasa

  
IRASRI, M.Pd.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 7

Aldo

### Kuesioner Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan Modul Pembelajaran untuk Ahli Materi Pembelajaran Bahasa dan Guru Bahasa Indonesia

#### Petunjuk:

Berikanlah penilaian, kritik, dan saran terhadap kualitas media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom di bawah bilangan 1,2,3,4 dan 5 sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- 2 : kurang baik kurang tepat/kurang sesuai
- 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- 4 : baik/tepat/sesuai
- 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

#### A. Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam media pembelajaran sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.				✓		
2.	Materi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum.			✓			
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.			✓			
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa.			✓			
5.	Kedalaman dan keluasan materi pembelajaran cukup memadai.			✓			
6.	Prosedur penyajian materi dalam media cukup sistematis.				✓		
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam media sangat sesuai.				✓		
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam media pembelajaran.			✓			
9.	Evaluasi yang terdapat dalam			✓			

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
	media pembelajaran sesuai dengan indikator.						
10.	Media pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.				✓		
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.			✓			
12.	Penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.				✓		
13.	Pedagogi Ignatian tercermin dalam pengembangan modul pembelajaran.			✓			
14.	Materi pembelajaran menulis laporan dengan <i>mindjet mindmanager X5</i> yang sudah dikembangkan sesuai dengan keadaan siswa kelas VIII.			✓			
15.	Pembelajaran menulis laporan dengan <i>mindjet mindmanager X5</i> telah sistematis.				✓		
	Jumlah						
	Total Penilaian						
	Kriteria Aspek Pembelajaran						

21

51  
-  
15 : 3,4



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## B. Penilaian Kualitas Modul Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam modul sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.				✓		
2.	Materi pembelajaran dalam modul sesuai dengan kurikulum.			✓			<i>memori kelas laporan Pijalan?</i>
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.			✓			
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai pembelajar.			✓	✗		
5.	Kedalaman dan keluasan materi dalam modul pembelajaran cukup memadai.			✓			
6.	Prosedur penyajian materi dalam modul jelas..				✓		
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam modul sangat sesuai.				✓		
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam modul pembelajaran.			✓			
9.	Evaluasi yang terdapat dalam modul pembelajaran sesuai dengan indikator.		✓				<i>Bagaimana evaluasi Compahe? Conscience?</i>
10.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.				✓		
11.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.			✓			
12.	Penggunaan bahasa dalam modul mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.				✓		

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
13.	Relasi setiap komponen modul dan materi menulis surat dinas sangat sesuai.			✓			
14.	Keefektifan materi dalam modul pembelajaran dalam proses menulis laporan.			✓			
15.	Materi menulis laporan dalam modul pembelajaran memiliki manfaat untuk siswa.			✓			
Jumlah		2	24	24			
Total Penilaian						50	
Kriteria Aspek Pembelajaran							

### C. Komentar dan Saran Perbaikan

3,3.

1. Beri contoh teks laporan perjalanan
2. Pembelajaran secara mandiri dg pendalaman samuil
3. penilaian comparison dan conclusion?

### D. Kesimpulan

Media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

Yogyakarta,.....  
Ahli Materi Pembelajaran Bahasa/Guru

*[Signature]*  
Dr. B. Widyahayati



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Kuesioner Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan Modul Pembelajaran untuk Ahli Materi Pembelajaran Bahasa dan Guru Bahasa Indonesia

### Petunjuk:

Berikanlah penilaian, kritik, dan saran terhadap kualitas media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dengan cara memberi tanda “✓” pada kolom di bawah bilangan 1,2,3,4 dan 5 sesuai dengan pendapat Anda.

#### Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- 2 : kurang baik kurang tepat/kurang sesuai
- 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- 4 : baik/tepat/sesuai
- 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

### A. Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam media pembelajaran sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.					✓	
2.	Materi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum.				✓		
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.					✓	
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa.					✓	
5.	Kedalaman dan keluasan materi pembelajaran cukup memadai.					✓	
6.	Prosedur penyajian materi dalam media cukup sistematis.					✓	
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam media sangat sesuai.					✓	
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam					✓	

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
	media pembelajaran.						
9.	Evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator.				✓		
10.	Media pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.				✓		
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.				✓		
12.	Penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.					✓	
13.	Pedagogi Ignatian tercermin dalam pengembangan modul pembelajaran.				✓		
14.	Keunikan media dengan <i>mindjet</i> <i>mindmanager x5</i>					✓	
15.	Keefektifan dan efisien media terhadap pembelajaran materi menulis laporan				✓		
	Jumlah						
	Total Penilaian						
	Kriteria Aspek Pembelajaran						

36

$$\frac{36}{15} = 4,46$$

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
	Total Penilaian						
	Kriteria Aspek Pembelajaran						

### C. Komentar dan Saran Perbaikan

$$\frac{68}{15} = 4,53$$

*Sudah baik*

---

---

---

---

---

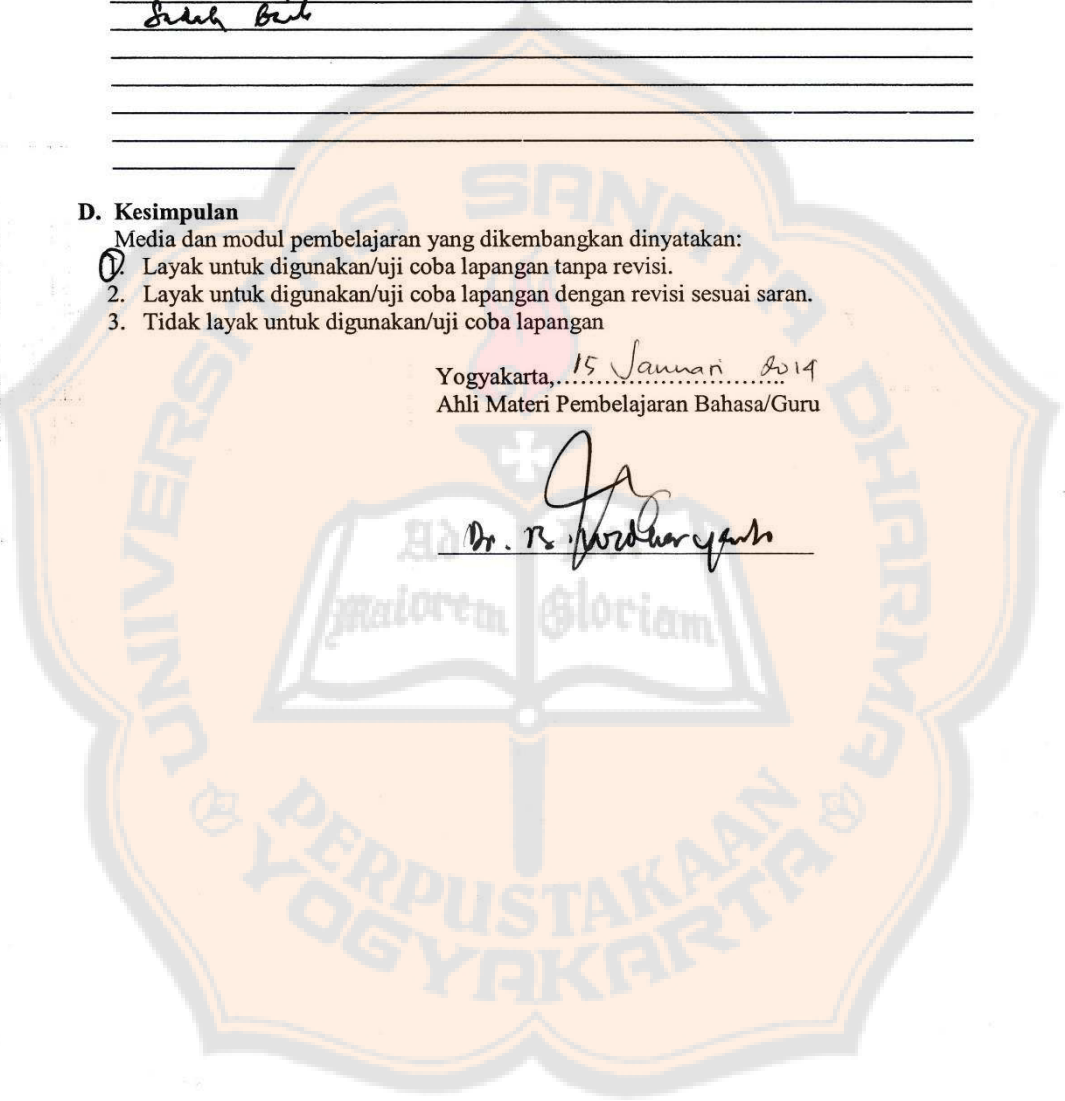
### D. Kesimpulan

Media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

Yogyakarta, 15 Januari 2019  
Ahli Materi Pembelajaran Bahasa/Guru

*[Signature]*  
Dr. R. Widiyanti



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 8

Guru

### Kuesioner Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan Modul Pembelajaran untuk Ahli Materi Pembelajaran Bahasa dan Guru Bahasa Indonesia

#### Petunjuk:

Berikanlah penilaian, kritik, dan saran terhadap kualitas media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom di bawah bilangan 1,2,3,4 dan 5 sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- 2 : kurang baik kurang tepat/kurang sesuai
- 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- 4 : baik/tepat/sesuai
- 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

#### A. Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam media pembelajaran sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.				✓		Di dalam KTSP 2006 terdapat sk dan KD tersebut.
2.	Materi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum.				✓		
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.				✓		
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa.				✓		
5.	Kedalaman dan keluasan materi pembelajaran cukup memadai.				✓		
6.	Prosedur penyajian materi dalam media cukup sistematis.				✓		
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam media sangat sesuai.				✓		
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam		✓				Rangkaian aktivitas pembelajaran sudah cukup tergambar dengan jelas akan tetapi lebih baik lagi jika diberi nomor urutan.

37



## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
	media pembelajaran.						
9.	Evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator.				✓		Sudah sesuai
10.	Media pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.				✓		Sangat membantu
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.				✓		
12.	Penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.				✓		
13.	Pedagogi Ignatian tercermin dalam pengembangan modul pembelajaran.				✓		
14.	Keunikan media dengan mindjet mindmanager x5		✓				
15.	Keefektifan dan efisien media terhadap pembelajaran materi menulis laporan				✓		sangat efektif, mempermudah guru menyampaikan materi kepada Peserta didik.
	Jumlah		0	4	60		
	Total Penilaian				70		
	Kriteria Aspek Pembelajaran						" sangat baik "

$$\frac{70}{15} = 4.66$$

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## B. Penilaian Kualitas Modul Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam modul sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.					✓	
2.	Materi pembelajaran dalam modul sesuai dengan kurikulum.					✓	
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.					✓	
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai pembelajar.					✓	
5.	Kedalaman dan keluasan materi dalam modul pembelajaran cukup memadai.					✓	
6.	Prosedur penyajian materi dalam modul jelas..					✓	
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam modul sangat sesuai.					✓	
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam modul pembelajaran.					✓	
9.	Evaluasi yang terdapat dalam modul pembelajaran sesuai dengan indikator.					✓	
10.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.					✓	
11.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.					✓	
12.	Penggunaan bahasa dalam modul mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.					✓	
13.	Keunikan modul pembelajaran					✓	
14.	Keefektifan dan efisien modul terhadap pembelajaran materi menulis laporan					✓	
15.	Kemenarikan modul dengan materi menulis laporan					✓	
	Jumlah					75	

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
	Total Penilaian					5	
	Kriteria Aspek Pembelajaran						

## C. Komentar dan Saran Perbaikan

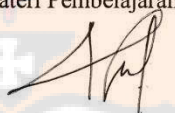
Secara keseluruhan media dan modul yang digunakan sudah baik, namun ada beberapa bagian modul yang harus direvisi, misalnya: penggunaan huruf/kata dalam bahasa Inggris dicetak miring, ada bagian yang sudah ditandai dengan dicetak miring namun masih ditinggalkan, pilih salah satu saja.

## D. Kesimpulan

Media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

Yogyakarta, 14 November 2013  
Ahli Materi Pembelajaran Bahasa/Guru

  
Taruk Sri Wahyuni, S.Pd.



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 9

### Kuesioner Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan Modul Pembelajaran untuk Siswa.

#### Petunjuk:

Berikanlah penilaian, kritik, dan saran terhadap kualitas media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dengan cara memberi tanda "✓" pada kolom di bawah bilangan 1,2,3,4 dan 5 sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- 2 : kurang baik kurang tepat/kurang sesuai
- 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- 4 : baik/tepat/sesuai
- 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

#### A. Kualitas Media dan Modul Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Media dan modul pembelajaran menarik perhatian.					✓	Sangatlah Menarik Untuk Dipelajari
2.	Warna dan huruf pada media dan modul pembelajaran dapat dibaca dan jelas.					✓	Saya Dapat Membacanya Dengan Jelas
3.	Tampilan warna media dan modul pembelajaran menarik perhatian.					✓	Menarik
4.	Gambar/foto dan video dalam media dan modul pembelajaran dapat dilihat jelas.					✓	Jelas
5.	Gambar/foto dan video dalam media dan modul pembelajaran menarik minat Anda belajar.					✓	Menarik Untuk Belajar Saya
6.	Petunjuk dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.					✓	Sangat Mudah Dimengerti
7.	Bahasa dalam media dan modul pembelajaran mudah dipahami.			✓			Kurangnya
8.	Media dan modul pembelajaran dapat dipergunakan Anda secara mandiri.					✓	Dapat Digunakan
9.	Materi menulis laporan dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.					✓	
10.	Anda senang menggunakan media dan modul pembelajaran ini untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis laporan					✓	

**B. Komentor dan Saran Perbaikan**

Sudah Menarik Dan Membuat Dorongan Kepada Saya

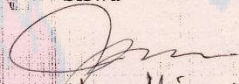
**C. Kesimpulan**

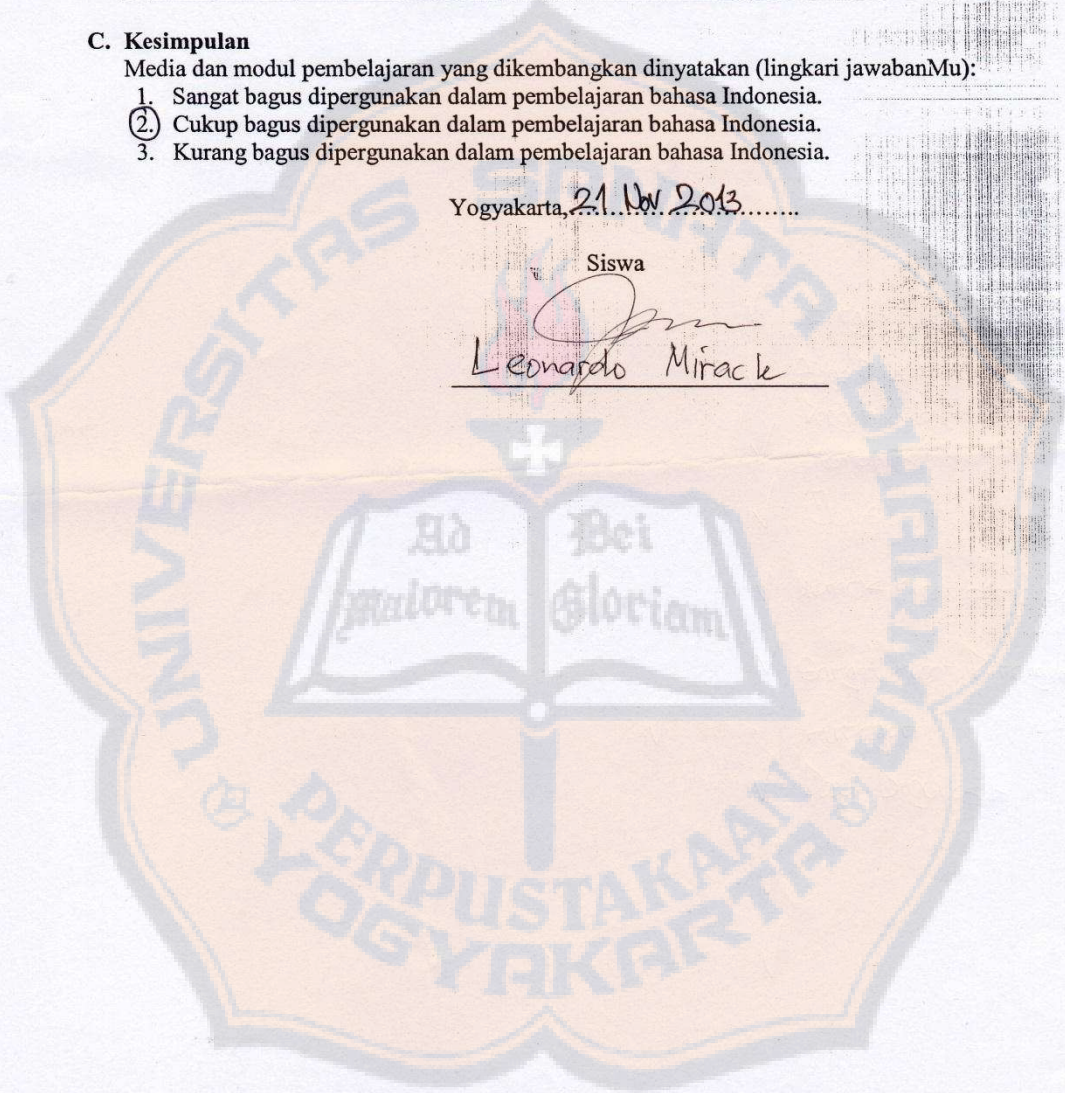
Media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan (lingkari jawabanMu):

1. Sangat bagus dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- ②. Cukup bagus dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Kurang bagus dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Yogyakarta, 21 Nov 2013.....

Siswa

  
Leonardo Miracle





# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Kuesioner Penilaian Kualitas Media Pembelajaran dan Modul Pembelajaran untuk Siswa.

### Petunjuk:

Berikanlah penilaian, kritik, dan saran terhadap kualitas media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dengan cara memberi tanda “✓” pada kolom di bawah bilangan 1,2,3,4 dan 5 sesuai dengan pendapat Anda.

Keterangan :

- 1 : sangat kurang baik/sangat kurang tepat/sangat kurang sesuai
- 2 : kurang baik kurang tepat/kurang sesuai
- 3 : cukup baik/cukup tepat/cukup sesuai
- 4 : baik/tepat/sesuai
- 5 : sangat baik/sangat tepat/sangat sesuai

### A. Kualitas Media dan Modul Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Media dan modul pembelajaran menarik perhatian.					✓	
2.	Warna dan huruf pada media dan modul pembelajaran dapat dibaca dan jelas.					✓	
3.	Tampilan warna media dan modul pembelajaran menarik perhatian.				✓		
4.	Gambar/foto dan video dalam media dan modul pembelajaran dapat dilihat jelas.					✓	
5.	Gambar/foto dan video dalam media dan modul pembelajaran menarik minat Anda belajar.					✓	
6.	Petunjuk dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.				✓		
7.	Bahasa dalam media dan modul pembelajaran mudah dipahami.					✓	
8.	Media dan modul pembelajaran dapat dipergunakan Anda secara mandiri.					✓	
9.	Materi menulis laporan dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.					✓	
10.	Anda senang menggunakan media dan modul pembelajaran ini untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis laporan					✓	

**B. Komentar dan Saran Perbaikan**

Sangat bagus

**C. Kesimpulan**

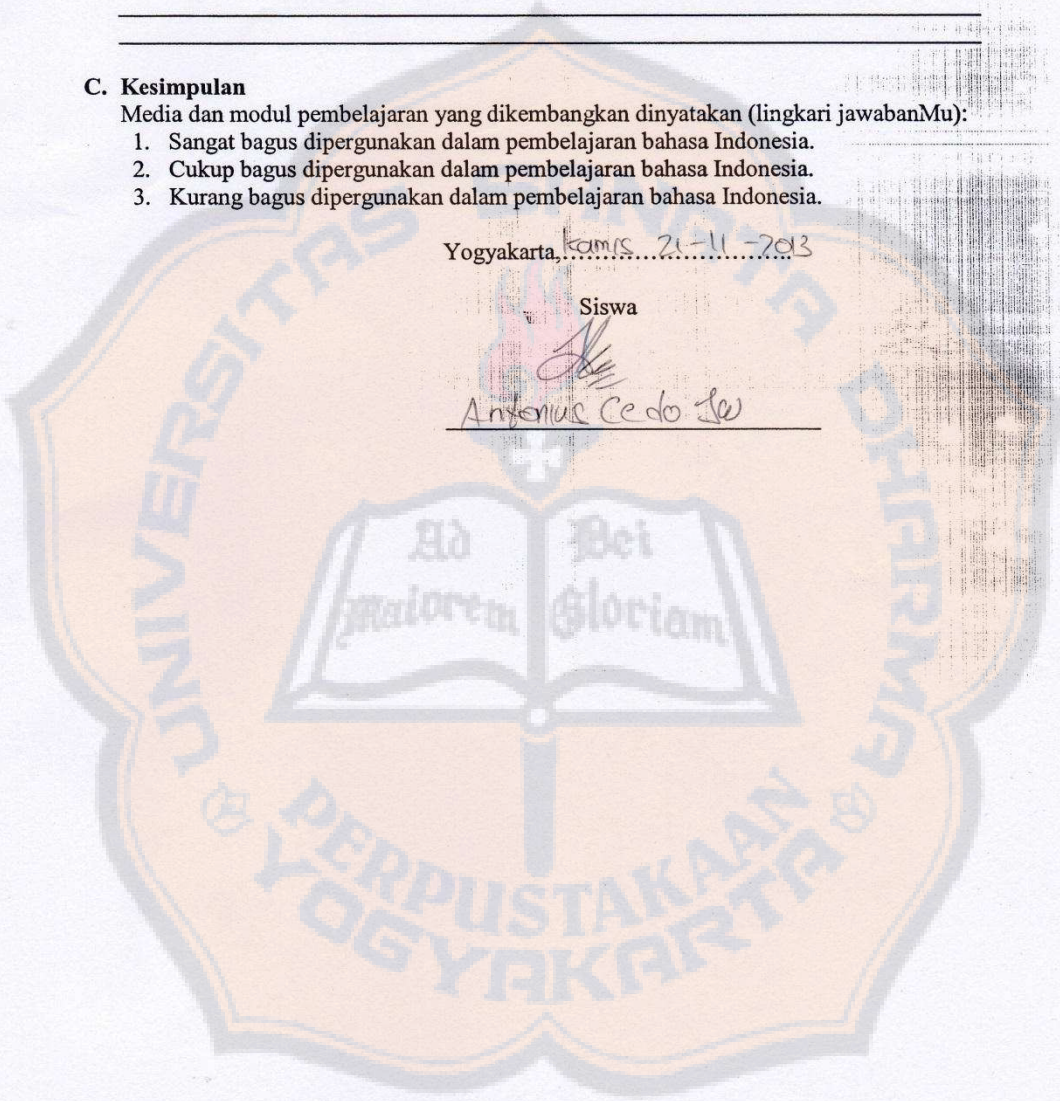
Media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan (lingkari jawabanMu):

1. Sangat bagus dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
2. Cukup bagus dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
3. Kurang bagus dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Yogyakarta, Kamis, 21-11-2013

Siswa

Antonius Ce do Ie





**LAMPIRAN 10**

**SILABUS PEMBELAJARAN**

Sekolah : SMP Kanisius Gayam Yogyakarta  
 Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia  
 Kelas/Semester : VIII (Delapan) / 1 (Satu)  
 Standar Kompetensi : Menulis

**4. Mengungkapkan informasi dalam bentuk laporan, surat dinas, dan petunjuk**

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
4.1 Menulis laporan dengan bahasa yang baik dan benar	Pokok-pokok laporan perjalanan, ciri-ciri laporan perjalanan, langkah-langkah menulis laporan perjalanan, contoh laporan perjalanan, esay kasus yang berhubungan dengan laporan perjalanan	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Menganalisis contoh laporan perjalanan</li> <li>o Menganalisis kasus berdasarkan laporan perjalanan yang telah dibaca</li> <li>o Membaca laporan perjalanan dan membentuk kelompok guna mengerjakan evaluasi.</li> <li>o Mengerjakan evaluasi dan menyusun laporan perjalanan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mampu membandingkan jenis laporan perjalanan dan menyusun laporan perjalanan (competence)</li> <li>• Secara mandiri mampu menyusun laporan perjalanan (consience)</li> <li>• Mampu menghargai pendapat orang lain dan mampu bekerja sama dalam diskusi kelompok (compassion)</li> </ul>	Tes tulis dan tabel penilaian	Uraian dan isian singkat  Tabel instrumen skala sikap	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Buatlah kerangka laporan perjalanan dan buatlah laporan perjalanan berdasarkan kerangka yang telah disusun.</li> <li>▪ Tabel penilaian laporan, tabel penilaian diskusi kelompok, tabel pengamatan kerjasama dan menghargai.</li> </ul>	2 X 40 menit	Modul dan media mindjet X5
❖ Karakter siswa yang diharapkan :			<p><b>Consience (hati nurani):</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mandiri dan jujur</li> </ul> <p><b>Compassion (kepedulian sosial)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- menghargai pendapat orang lain</li> <li>- mampu bekerjasama diskusi</li> </ul>					

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Yogyakarta, 21 November 2013

Mengetahui,

Kepala Sekolah

(            )

NIP: \_\_\_\_\_

Guru Kelas

(            )

NIP: \_\_\_\_\_



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 11

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

**Nama Sekolah** : SMP KANISIUSGAYAM YOGYAKARTA  
**Mata Pelajaran** : Bahasa Indonesia  
**Kelas/Semester** : VIII/I  
**Standar Kompetensi** : 4. Mengungkapkan Informasi Dalam Bentuk Laporan, Surat Dinas, dan Petunjuk  
**Kompetensi Dasar** : 4.1. Menulis Laporan Dengan Bahasa Yang Baik Dan Benar  
**Alokasi Waktu** : 1 X Pertemuan ( 2 X 45 Menit )

#### A. INDIKATOR PEMBELAJARAN

##### **Competence (Akademik/keterampilan)**

##### **Siswa mampu:**

1. Membandingkan jenis-jenis laporan perjalanan
2. Menentukan bagian-bagian pokok laporan
3. Menyusun kerangka laporan perjalanan
4. Menulis laporan perjalanan berdasarkan kerangka laporan

##### **Consience (Hati Nurani)**

Siswa secara mandiri mampu menulis laporan perjalanan dan dapat mencantumkan fakta-fakta yang ada di lapangan yang berkaitan dengan laporan perjalanan.

##### **Compassion (Kepedulian Sosial)**

Siswa mampu menghargai pendapat orang lain dan mampu bekerja sama ketika berdiskusi di dalam kelompok.



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## B. TUJUAN PEMBELAJARAN

### Competence (Akademik/keterampilan)

1. Siswa dapat membandingkan jenis-jenis laporan perjalanan
2. Siswa dapat menentukan bagian-bagian pokok laporan
3. Siswa dapat menyusun kerangka laporan perjalanan
4. Siswa dapat menulis laporan perjalanan berdasarkan kerangka laporan

### Consience (Hati Nurani)

Siswa secara mandiri dapat menulis laporan perjalanan dan dapat mencantumkan fakta-fakta yang ada di lapangan yang berkaitan dengan laporan perjalanan.

### Compassion (Kepedulian Sosial)

Siswa mampu menghargai pendapat orang lain dan mampu bekerja sama ketika berdiskusi di dalam kelompok.

## C. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pokok-pokok laporan perjalanan
2. Ciri-ciri laporan perjalanan
3. Langkah-langkah menulis laporan perjalanan
4. Contoh laporan perjalanan
5. Kasus yang berhubungan dengan laporan perjalanan

## D. PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN

Pendekatan : Paradigma Pendidikan Reflektif

Metode : Presentasi, diskusi, tanya jawab, penugasan

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## E. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	KEGIATAN PEMBELAJARAN
<b>PEMBUKA</b> (Apersepsi)	1. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran. 2. Guru bertanya kepada siswa tentang pengalaman melakukan perjalanan.
<b>INTI</b>	<b>Penggalan 1</b> Dalam kegiatan penggalan 1 : <ul style="list-style-type: none"><li>☞ Siswa menganalisis dua contoh laporan perjalanan</li></ul> <b>Penggalan 2</b> Dalam kegiatan penggalan 2 : <ul style="list-style-type: none"><li>☞ Siswa menganalisis kasus berdasarkan laporan perjalanan</li><li>☞ Siswa berinteraksi tengah pembelajaran</li></ul> <b>Penggalan 3</b> Dalam kegiatan penggalan 3 : <ul style="list-style-type: none"><li>☞ Siswa membaca contoh laporan perjalanan</li><li>☞ Siswa membentuk kelompok dan mengerjakan evaluasi</li><li>☞ Siswa menyusun kerangka laporan perjalanan</li><li>☞ Siswa menyusun laporan perjalanan</li></ul>
<b>PENUTUP</b> (Internalisasi & persepsi)	Kegiatan Akhir : <ul style="list-style-type: none"><li>☞ Guru menyimpulkan pembelajaran</li><li>☞ Siswa mengisi lembar refleksi</li></ul>

## F. ALAT PEMBELAJARAN

-Alat / media pembelajaran

1. Papan tulis

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2. Media mindjet mindmanager X5 dan modul
3. Laptop dan LCD

## G. INSTRUMEN PENILAIAN

### Penilaian Laporan Perjalanan

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	<b>Pendahuluan:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Judul</li><li>• Tahap persiapan dan tujuan</li></ul>						
2.	<b>Isi:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Keruntutan cerita</li><li>• Penyampaian fakta-fakta yang ada</li><li>• Kelengkapan fakta-fakta yang ada dilapangan</li><li>• Bahasa yang komunikatif</li></ul>						
3.	<b>Penutup:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kesimpulan dari keseluruhan perjalanan</li><li>• Saran yang membangun</li></ul>						

#### Keterangan:

***Bobot Pendahuluan (X1), bobot isi (X2), bobot penutup (X1)***

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Penilaian Aktifitas Diskusi

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Mengajukan masalah untuk dipecahkan dalam diskusi						
2.	Menjawab pertanyaan teman dalam diskusi						
3.	Memberikan sumbang saran dalam diskusi						
4.	Meminta kejelasan pendapat atau pandangan dari teman						

### Catatan:

- Mintalah teman kelompokmu untuk mengisi kolom di atas!
- Isilah sesuai dengan aktifitas yang ada di dalam kelompok!

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Penilaian Aspek Kerjasama dan Menghargai (Afekif)

NO.	ASPEK	KRITERIA
1.	<b>KERJASAMA:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Kerja berpasangan atau berkelompok</li><li>• Membantu teman</li></ul>	<p><b>Skor (1)</b> : dalam pembelajaran mau bekerja berpasangan atau berkelompok dengan siapa saja.</p> <p><b>Skor (0)</b> : hanya mau bekerja dengan siswa tertentu atau lebih senang kerja individu</p> <p><b>Skor (1)</b> : bersedia membantu teman yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas.</p> <p><b>Skor (0)</b> : Tidak mau membantu teman yang mengalami kesulitan</p>
2.	<b>MENGHARGAI:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Menghargai teman yang sedang berbicara dalam kelompok</li></ul>	<p><b>Skor (1)</b> : dalam diskusi kelompok mampu mendengarkan dan menghargai pendapat teman.</p> <p><b>Skor (0)</b> : dalam diskusi kelompok sibuk sendiri sewaktu teman mengemukakan pendapat</p>

Nama siswa :

Kelompok :

Skor :

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Yogyakarta, 21 November 2013

Mengetahui,

Kepala Sekolah

Guru Kelas

(            )

NIP: \_\_\_\_\_

(            )

NIP: \_\_\_\_\_





# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 12

### REKAPITULASI ANALISIS KEBUTUHAN SISWA DAN GURU SMP KANISIUS GAYAM YOGYAKARTA KELAS VII

NO	KISI-KISI PERTANYAAN	ALTERNATIF JAWABAN				JUMLAH JAWABAN TERBANYAK	Prosentase
		A	B	C	D		
		SS	S	KS	TS		
1.	Materi pembelajaran yang dilengkapi dengan permainan	21	12	1	1	A Sangat setuju	35%
2.	Materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar (visual)	1	13	15	6	C Kurang setuju	42,85%
3.	Materi pembelajaran yang dilengkapi dengan rekaman (audio visual)	12	14	5	4	B Setuju	40%
4.	Materi pembelajaran yang dilengkapi dengan media interaktif	7	23	5	-	B Setuju	65,71%
5.	Kenyamanan belajar di perpustakaan	8	7	18	2	C Kurang setuju	51,42%
6.	Perpustakaan sebagai tempat belajar	12	13	8	2	B Setuju	37,14%
7.	Materi yang didesain dengan penuh warna	20	13	2	-	A Sangat setuju	57,14%
8.	Materi dari guru memberikan pengalaman, pengetahuan, dan informasi baru	23	12	-	-	A Sangat setuju	65,71%
9.	Penyajian materi dari bahan yang mudah ke yang sulit	11	14	8	2	B Setuju	40%
10.	Penyajian materi dari bahan yang sulit ke yang mudah	7	11	9	8	B Setuju	31,42%
11.	Materi menulis laporan dengan menggunakan media (gambar dan video)	9	20	4	2	B Setuju	57,14%

Kesimpulan:

1. Dari empat pilihan jenis materi yang ditawarkan, dari hasil yang didapat ternyata siswa paling menyukai jenis materi yang dilengkapi dengan permainan. Jenis materi yang dilengkapi dengan gambar (visual), siswa kurang menyukai.
2. Perpustakaan sebagai tempat belajar siswa nampaknya dapat menjadi alternatif tempat belajar siswa selain di dalam kelas, namun kenyamanan siswa belajar di perpustakaan nampaknya kurang dari hasil kuesioner yang didapat.
3. Penyajian materi yang dimulai dari bahan yang mudah ke yang sulit dan dari bahan yang sulit ke yang mudah sama-sama disukai siswa, hanya saja jumlah yang lebih banyak dipilih siswa adalah penyajian materi dari bahan yang mudah ke bahan yang sulit. Dalam penyajian materi menulis laporan, siswa ternyata menyukai penyajian materi yang dilengkapi dengan gambar dan video.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 13

### HASIL ANALISIS KEBUTUHAN GURU

NO	KISI-KISI PERTANYAAN	ALTERNATIF JAWABAN					JUMLAH JAWABAN TERBANYAK
		A	B	C	D	E	
1.	Metode dan teknik yang digunakan dalam pembelajaran.	2	2	1	2	-	A. ceramah B. tutorial D. bermain peran
2.	Kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam merancang pembelajaran.	-	-	2	1	-	C. media
3.	Kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran	1	2	1	-	-	B. ketersediaan media
4.	Langkah- langkah yang dilakukan guru dalam pembelajaran menulis	1	2	2	-	-	B. menerangkan materi dengan media C. menerangkan materi dengan buku teks
5.	Cara mengetahui kebutuhan dan minat siswa	-	2	2	-	-	B. konsultasi yang berhubungan dengan minat siswa C. melakukan evaluasi pembelajaran di akhir pelajaran
6.	Strategi yang digunakan dalam pembelajaran	2	-	2	-	-	A. guru sebagai fasilitator C. kontekstual atau mengaitkan dengan kehidupan nyata
7.	Tipe belajar yang disukai siswa	2	2	2	2	-	A. menggunakan media interaktif B. diskusi C. pembelajaran luar kelas D. permainan
8.	Penggunaan perpustakaan sekolah sebagai penunjang pembelajaran.	-	-	2	-	-	C. jarang
9.	Jenis tes yang digunakan dalam pembelajaran	2	-	2	2	-	A. objektif C. isian singkat D. lisan
10	Pemilihan media dalam penyampaian materi ajar	-	-	2	-	-	C. media berbasis audio visual

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Kesimpulan:

1. Dari hasil yang didapat, hingga sampai saat ini, guru masih menggunakan metode dan teknik ceramah dan tutorial, ketersediaan media sangat mempengaruhi proses belajar mengajar karena media di sekolah tersebut sangat terbatas.
2. Strategi yang digunakan oleh secara kontekstual, dengan mengaitkan kehidupan nyata, misalkan dalam kegiatan menulis siswa diminta untuk menceritakan dan menulis kegiatan sehari-hari. Juga dapat mengajak siswa pergi ke luar sekolah dan mengamati apa yang ada diluar sekolah dan menuliskan kedalam laporan hasil pengamatan tersebut.
3. Tes pilihan ganda hanya digunakan saat ulangan semester I dan akhir semester II dengan menambahkan beberapa soal uraian.



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 14

### Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran Bahasa

#### Kualitas Media Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Validasi 1	Validasi 2
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam media pembelajaran sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.	4	5
2.	Materi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum.	3	4
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.	3	5
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa.	3	5
5.	Kedalaman dan keluasan materi pembelajaran cukup memadai.	3	4
6.	Prosedur penyajian materi dalam media cukup sistematis.	4	5
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam media sangat sesuai.	4	4
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam media pembelajaran.	3	5
9.	Evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator.	3	4
10.	Media pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.	4	4
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	3	4
12.	Penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.	4	5
13.	Pedagogi Ignatian tercermin dalam pengembangan modul pembelajaran.	3	4
14.	Keunikan media dengan mindjet mindmanager x5	3	5
15.	Keefektifan dan efisien media terhadap pembelajaran materi menulis laporan	4	4
Rata-rata skor		3,4	4,46
Keterangan		“baik”	“sangat baik”

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Kualitas Modul Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skor	
		Validasi 1	Validasi 2
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam modul sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.	4	5
2.	Materi pembelajaran dalam modul sesuai dengan kurikulum.	3	4
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.	3	5
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai pembelajar.	3	5
5.	Kedalaman dan keluasan materi dalam modul pembelajaran cukup memadai.	3	4
6.	Prosedur penyajian materi dalam modul jelas.	4	5
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam modul sangat sesuai.	4	4
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam modul pembelajaran.	3	5
9.	Evaluasi yang terdapat dalam modul pembelajaran sesuai dengan indikator.	2	4
10.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.	4	5
11.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	3	5
12.	Penggunaan bahasa dalam modul mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.	4	5
13.	Keunikan modul pembelajaran	3	4
14.	Keefektifan dan efisien modul terhadap pembelajaran materi menulis laporan	3	4
15.	Kemenarikan modul dengan materi menulis laporan	4	4
Rata-rata skor		3,3	4,53
Keterangan		“cukup”	“sangat baik”

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 15

### Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

#### Kualitas Media Pembelajaran

No	Aspek yang dinilai	Skor	
		Validasi 1	Validasi 2
1.	Penggunaan huruf dan warna teks dalam media yang dikembangkan sangat sesuai.	4	5
2.	Narasi dalam media pembelajaran sangat jelas dan kecepatannya normal	4	4
3.	Pemilihan gambar/foto dan video dalam media pembelajaran sangat jelas dan tepat.	3	5
4.	Teks dalam media pembelajaran mudah dibaca.	3	5
5.	Penggunaan dan penempatan tombol dalam media pembelajaran sangat sesuai.	4	5
6.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami dan dilakukan.	5	5
7.	Variasi penggunaan media (penggunaan lebih dari satu media, seperti kata-kata dengan gambar atau narasi dengan animasi) sangat memadai.	4	5
8.	Penempatan dan penyajian media sangat sesuai.	4	4
9.	Media pembelajaran yang dikembangkan sangat ringkas.	3	5
10.	Desain media yang dikembangkan mampu memperkuat pengetahuan siswa.	4	4
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan dapat menunjang kemandirian belajar siswa.	4	5
12.	Kebermanfaatan media pembelajaran berupa mindjet mindmanager X5	4	5
Rata-rata skor		3,83	4,75
Keterangan		“baik”	“sangat baik”

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Kualitas Modul Pembelajaran

Kualitas Modul Pembelajaran		Skor	
		Validasi 1	Validasi 2
1.	Tema modul sesuai dan menarik siswa.	4	5
2.	Komponen pembelajaran dalam modul sangat lengkap.	4	5
3.	Komponen modul pembelajaran disajikan secara sistematis.	4	5
4.	Komponen modul pembelajaran mudah dipahami dan mudah dipergunakan dalam pembelajaran.	4	5
5.	Petunjuk dalam modul pembelajaran sangat mudah dipahami dan diikuti.	3	5
6.	Pemilihan warna dan huruf sangat sesuai dengan perkembangan siswa.	4	5
7.	Pemilihan gambar/foto sangat tepat dan sesuai untuk setiap komponen dalam modul.	3	4
8.	Teks dalam modul mudah dibaca.	4	5
9.	Ruang jawab dalam modul sesuai dengan tuntutan jawaban soal.	4	5
10.	Relasi setiap komponen modul dan media pembelajaran sangat sesuai.	4	5
11.	Kebermanfaatan modul pembelajaran dengan materi menulis laporan	4	5
12.	Keefektifan modul pembelajaran dalam proses pembelajaran menulis laporan	4	5
Rata-rata skor		3,83	4,91
Keterangan		“baik”	“sangat baik”



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 16

### Rekapitulasi Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia Kelas VIII

#### SMP Kanisius Gayam Yogyakarta

#### Kualitas Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam media pembelajaran sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.	5
2.	Materi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum.	5
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.	5
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa.	5
5.	Kedalaman dan keluasan materi pembelajaran cukup memadai.	5
6.	Prosedur penyajian materi dalam media cukup sistematis.	4
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam media sangat sesuai.	5
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam media pembelajaran.	3
9.	Evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator.	5
10.	Media pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.	5
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	5
12.	Penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.	5
13.	Pedagogi Ignatian tercermin dalam pengembangan modul pembelajaran.	5
14.	Keunikan media dengan mindjet mindmanager x5	3
15.	Keefektifan dan efisien media terhadap pembelajaran materi menulis laporan	5
Rata-rata skor		4,6
Keterangan		“sangat baik”

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Kualitas Modul Pembelajaran

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator dalam modul sesuai dengan sasaran pembelajaran di dalam kurikulum.	5
2.	Materi pembelajaran dalam modul sesuai dengan kurikulum.	5
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.	5
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai pembelajar.	5
5.	Kedalaman dan keluasan materi dalam modul pembelajaran cukup memadai.	5
6.	Prosedur penyajian materi dalam modul jelas..	5
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam modul sangat sesuai.	5
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam modul pembelajaran.	5
9.	Evaluasi yang terdapat dalam modul pembelajaran sesuai dengan indikator.	5
10.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.	5
11.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	5
12.	Penggunaan bahasa dalam modul mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.	5
13.	Keunikan modul pembelajaran	5
14.	Keefektifan dan efisien modul terhadap pembelajaran materi menulis laporan	5
15.	Kemenarikan modul dengan materi menulis laporan	5
Rata-rata skor		5
Keterangan		“sangat baik”

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 17

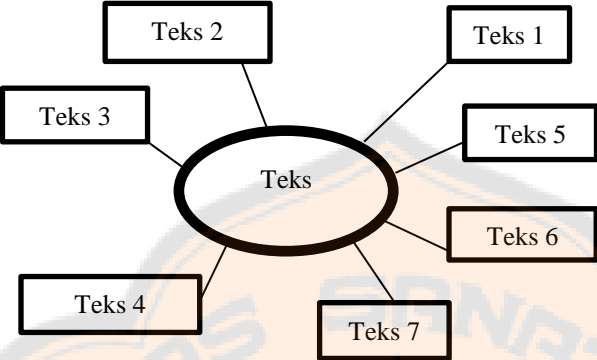
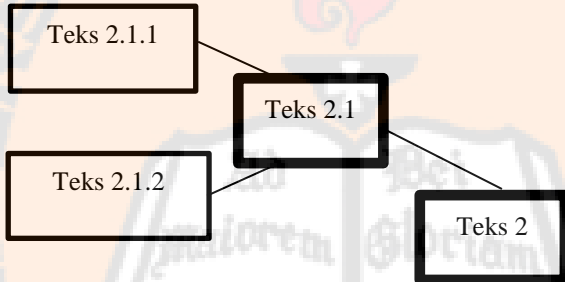
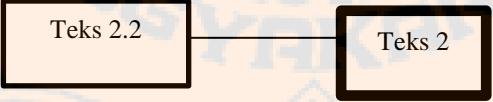
### Rekapitulasi Hasil Validasi Lapangan

#### 32 Siswa Kelas VIII A SMP Kanisius Gayam Yogyakarta

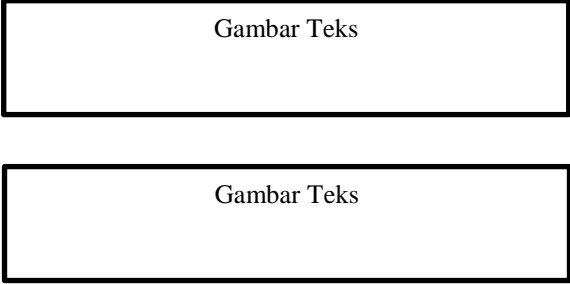

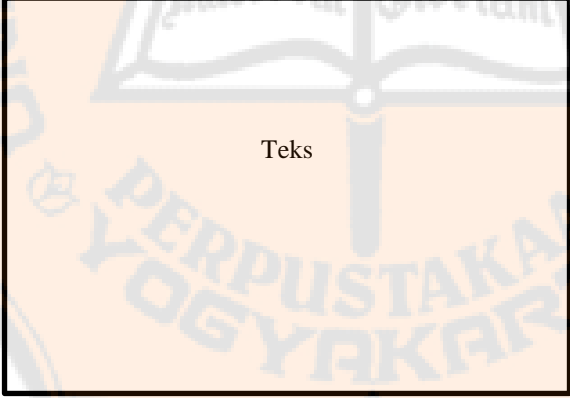

No	Nama Mahasiswa	Item				
		1	2	3	4	5
1.	Media dan modul pembelajaran menarik perhatian.	0	3	7	11	11
2.	Warna dan huruf pada media dan modul pembelajaran dapat dibaca dan jelas.	0	3	6	9	14
3.	Tampilan warna media dan modul pembelajaran menarik perhatian.	0	2	9	13	8
4.	Gambar/foto dan video dalam media dan modul pembelajaran dapat dilihat jelas.	1	0	7	12	12
5.	Gambar/foto dan video dalam media dan modul pembelajaran menarik minat Anda belajar.	0	1	7	8	16
6.	Petunjuk dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.	0	2	4	16	10
7.	Bahasa dalam media dan modul pembelajaran mudah dipahami.	1	1	5	10	15
8.	Media dan modul pembelajaran dapat dipergunakan Anda secara mandiri.	0	1	8	11	12
9.	Materi menulis laporan dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.	2	0	4	9	17
10.	Anda senang menggunakan media dan modul pembelajaran ini untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis laporan	0	0	5	4	23
<b>Jumlah</b>		4	13	62	103	138
<b>Jumlah x skala penilaian</b>		4	26	186	412	690
<b>Jumlah total</b>		1318				
<b>Rerata</b>		4,11				
<b>Keterangan</b>		"baik"				

LAMPIRAN 18

Storyboard

Scene	Visual	Keterangan
<p>1. Tampilan utama MindManager</p>		<p>Media berupa fileMindjet Mindmanager X5. Gambar latar adalah gambar papan tulis, sesuai dengan dunia sekolah.</p>
<p>2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar</p>		<p>Link: 2.1 SK dan KD 2.1.1 SK 2.1.2 KD</p>
<p>3. Tujuan Pembelajaran</p>		<p>Link: 2.2 Tujuan Pembelajaran</p>


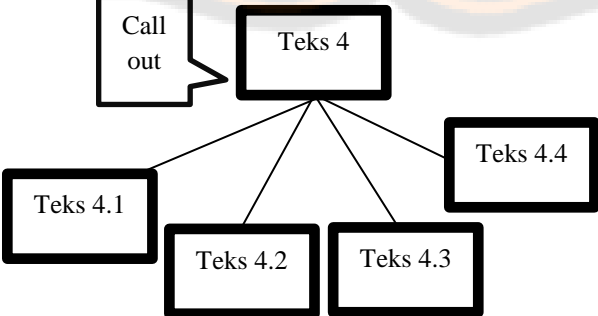
# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

4. Tujuan Pembelajaran	 <p>Gambar Teks</p> <p>Gambar Teks</p>	Link: 2.2.1 Gambar teks tujuan pembelajaran dalam note
5. Langkah-langkah pembelajaran	 <p>Teks 2.3</p> <p>Teks 2</p>	Link: 2.3 Langkah-langkah pembelajaran
6. Langkah-langkah pembelajaran	 <p>Teks</p>	2.3 Langkah-langkah pembelajaran dalam Microsoft Office Word 2010
7. Materi Pembelajaran	 <p>Teks 2.4</p> <p>Teks 2</p>	Link: 2.4 Materi pembelajaran

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

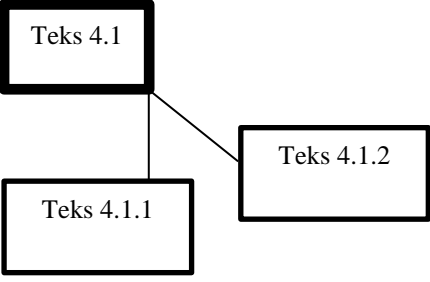

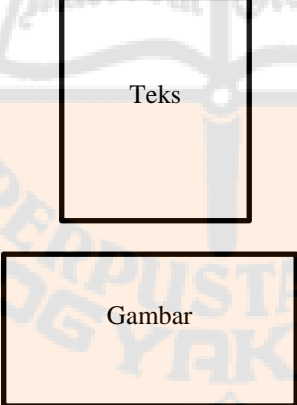

<p>8. Materi Pembelajaran</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Gambar teks</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Gambar teks</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Gambar teks</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Gambar teks</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Gambar teks</div>	<p>2.4.1 Materi pembelajaran</p>
<p>9. Analisis Awal Pembelajaran</p>	<div style="border: 2px solid black; padding: 20px; text-align: center; width: fit-content; margin: auto;">Teks 3</div>	<p>Link: Analisis awal pembelajaran dalam powerpoint</p>
<p>10. Analisis Awal Pembelajaran</p>	<div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">Gambar dan Teks</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">Gambar dan Teks</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">Gambar</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;">Gambar</div> </div>	<p>3.1 Analisis awal pembelajaran dalam Microsoft Office Powerpoint 2010</p>
<p>11. Analisis Awal Pembelajaran (hyperlink)</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 20px; text-align: center; width: fit-content; margin: auto;">Gambar dan Teks</div>	<p>3.1.1 Analisis awal pembelajaran dalam Microsoft Office Word 2010</p>

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

<p>12. Analisis Awal Pembelajaran (hyperlink)</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar dan Teks</p>	<p>3.1.2 Analisis awal pembelajaran dalam Microsoft Office Word 2010</p>
<p>13. Analisis Awal Pembelajaran</p>	<div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Teks</div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 20px; margin-bottom: 10px;">Teks Tabel</div>	<p>3.2 Analisis awal pembelajaran dalam Microsoft Office Powerpoint 2010</p>
<p>14. Analisis Awal Pembelajaran</p>	<div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Teks</div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">Teks</div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px;">Teks</div>	<p>3.3 Analisis awal pembelajaran dalam Microsoft Office Powerpoint 2010</p>
<p>15. Materi Pembelajaran</p>		<p>Link:            4.1 Interaksi tengah pembelajaran            4.2 Contoh laporan perjalanan            4.3 Evaluasi            4.4 Kesimpulan</p>



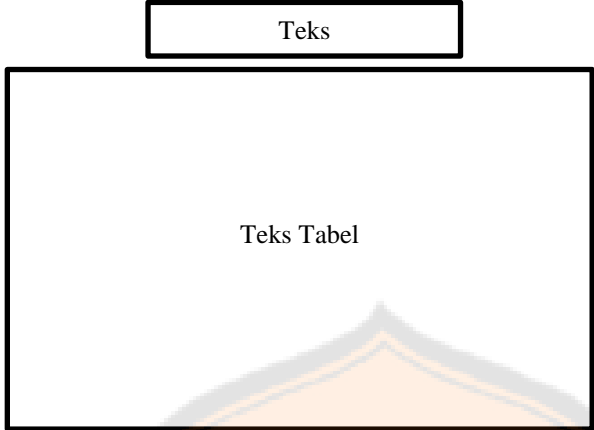
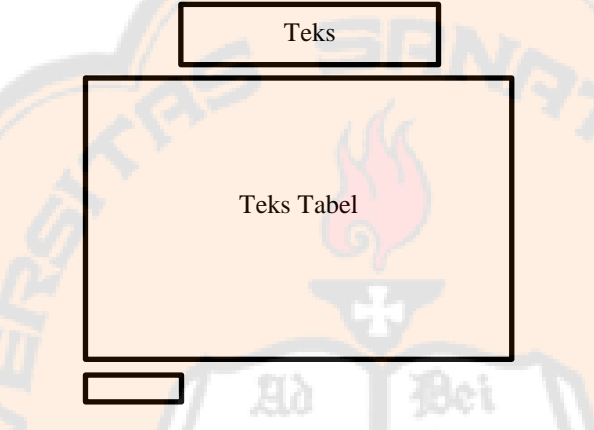
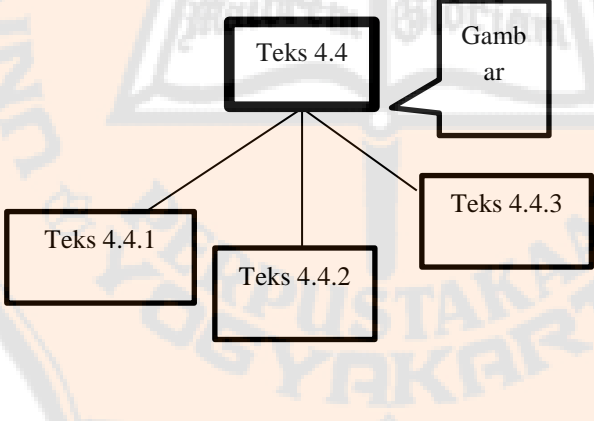
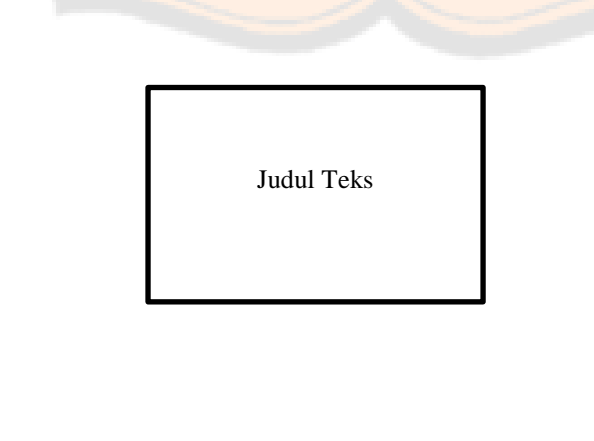
## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

16. Interaksi Tengah Pembelajaran	 <pre>graph TD; T41[Teks 4.1] --- T412[Teks 4.1.2]; T411[Teks 4.1.1];</pre>	Link: 4.1.1 Kasus 1 4.1.2 Kasus 2
17. Interaksi Tengah Pembelajaran		4.1.1.1 Kasus 1 dalam Microsoft Office Word 2010
18. Interaksi Tengah Pembelajaran		4.1.1.2 Kasus 2 dalam Microsoft Office Word 2010
19. Contoh Laporan Perjalanan		Link: 4.2 contoh laporan perjalanan

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

20. Contoh Laporan Perjalanan	<p style="text-align: center;">Teks</p>	4.2.1 contoh laporan perjalanan dalam Microsoft Office Word 2010
21. Evaluasi	<p style="text-align: center;">Teks</p>	Link: 4.3 Evaluasi
22. Evaluasi	<p style="text-align: center;">Teks</p> <p style="text-align: center;">Teks</p> <p style="text-align: center;">Teks</p> <p style="text-align: center;">Teks</p> <p style="text-align: center;">Teks</p> <p style="text-align: center;">Teks</p>	Link: 4.3.1 Evaluasi (dalam format Microsoft Office Powepoint 2010)
23. Evaluasi	<p style="text-align: center;">Teks</p> <p style="text-align: center;">Teks</p> <p style="text-align: center;">Teks</p> <p style="text-align: center;">Teks</p>	Link: 4.3.2 Evaluasi (dalam format Microsoft Office Powepoint 2010)

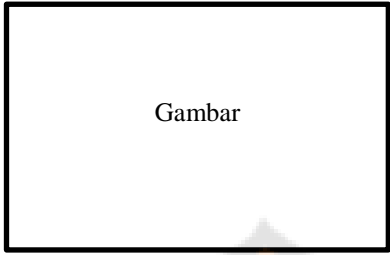

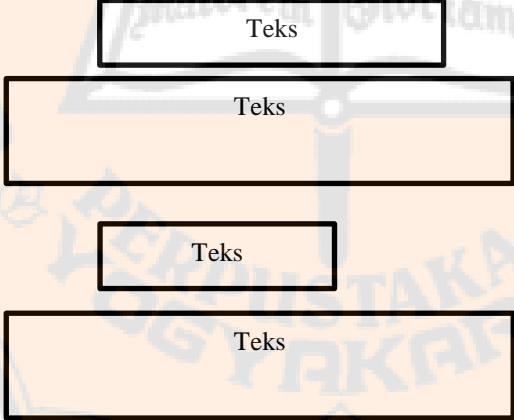
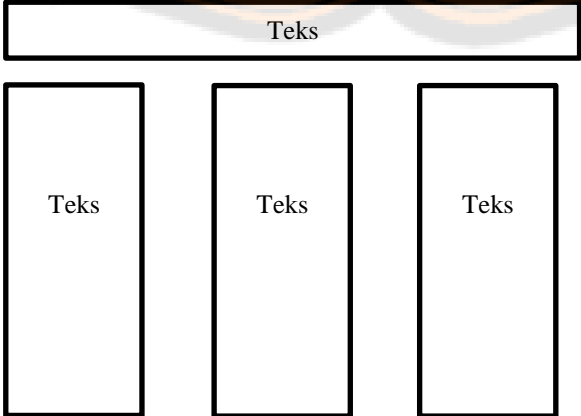
# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

24. Evaluasi	 <p>A diagram consisting of a small rectangular box at the top containing the text "Teks". Below it is a larger rectangular box containing the text "Teks Tabel".</p>	Link: 4.3.3 Evaluasi (dalam format Microsoft Office Poweppoint 2010)
25. Evaluasi	 <p>A diagram consisting of a small rectangular box at the top containing the text "Teks". Below it is a larger rectangular box containing the text "Teks Tabel". At the bottom left of the larger box, there is a small rectangular box.</p>	Link: 4.3.4 Evaluasi (dalam format Microsoft Office Poweppoint 2010)
26. Kesimpulan	 <p>A diagram showing a central box labeled "Teks 4.4". Three lines connect it to three boxes below: "Teks 4.4.1" on the left, "Teks 4.4.2" in the middle, and "Teks 4.4.3" on the right. A speech bubble labeled "Gambar" points to the central box.</p>	Link: 4.4.1 Pokok-pokok laporan perjalanan 4.4.2 Ciri-ciri laporan perjalanan 4.4.3 Langkah-langkah menulis laporan
27. Pokok-Pokok laporan Perjalanan	 <p>A diagram consisting of a single rectangular box containing the text "Judul Teks".</p>	4.4.1.1 Pokok laporan perjalanan (Microsoft Office Powerpoint 2010)

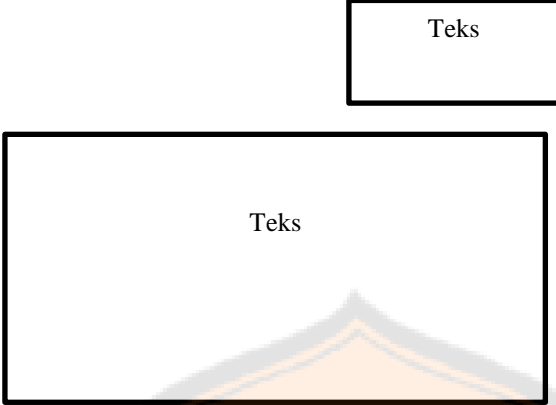


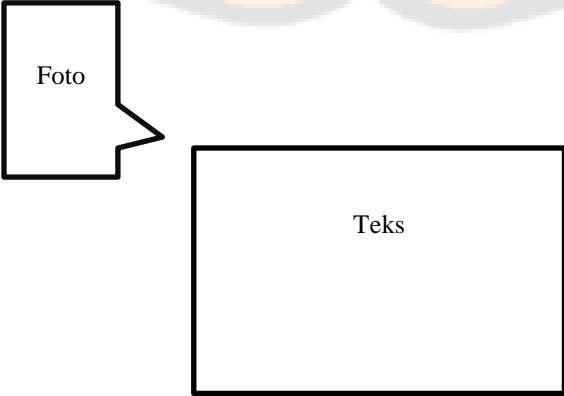
## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

28. Pokok-Pokok laporan Perjalanan	<p>Teks</p> <p>Teks</p> <p>Teks</p> <p>Teks</p> <p>Teks</p> <p>Teks</p>	4.4.1.2 Pokok laporan perjalanan (Microsoft Office Powerpoint 2010)
29. Pokok-Pokok laporan Perjalanan	<p>Teks</p> <p>Teks</p> <p>Teks</p> <p>Teks</p> <p>Teks</p> <p>Teks</p>	4.4.1.3 Pokok laporan perjalanan (Microsoft Office Powerpoint 2010)
30. Pokok-Pokok laporan Perjalanan	<p>Teks</p>	4.4.1.4 Pokok laporan perjalanan (Microsoft Office Powerpoint 2010) Hyperlink
31. Pokok-Pokok laporan Perjalanan	<p>Teks</p>	4.4.1.5 Pokok laporan perjalanan (Microsoft Office Powerpoint 2010)Hyperlink

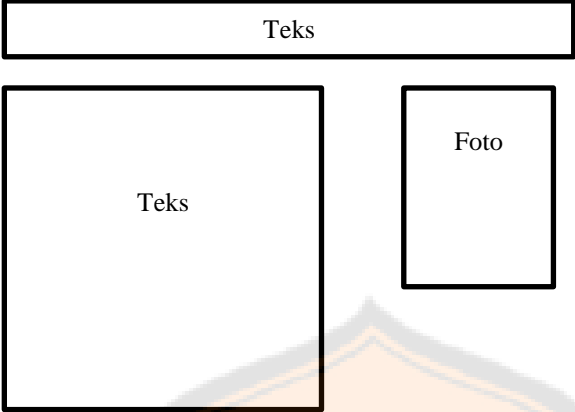
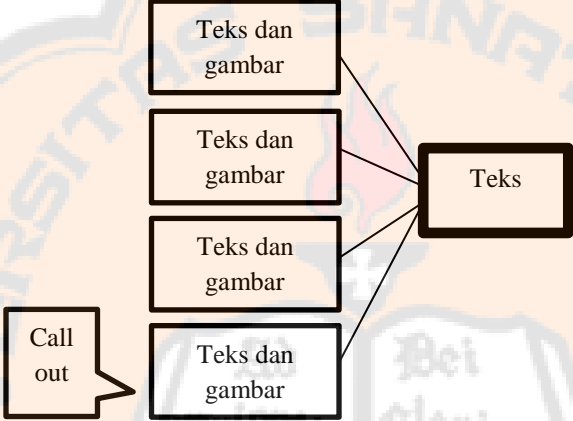
## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

<p>32. Ciri-Ciri Laporan Perjalanan</p>	 <p style="text-align: center;">Gambar</p>	<p>Link: 4.4.2 Ciri-ciri laporan perjalanan</p>
<p>33. Langkah-Langkah Menulis Laporan</p>	 <p style="text-align: center;">Teks</p>	<p>Link: 4.4.3 Langkah-langkah menulis laporan</p>
<p>34. Langkah-Langkah Menulis Laporan</p>	 <p style="text-align: center;">Teks</p> <p style="text-align: center;">Teks</p> <p style="text-align: center;">Teks</p> <p style="text-align: center;">Teks</p>	<p>4.4.3.1 Langkah-menulis laporan (Microsoft Office Powerpoint 2010)</p>
<p>35. Langkah-Langkah Menulis Laporan</p>	 <p style="text-align: center;">Teks</p> <p style="text-align: center;">Teks</p> <p style="text-align: center;">Teks</p> <p style="text-align: center;">Teks</p>	<p>4.4.3.2 Langkah-menulis laporan (Microsoft Office Powerpoint 2010)</p>

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

36. Langkah-Langkah Menulis Laporan		4.4.3.3 langkah laporan Office 2010) Langkah-menulis (Microsoft Powerpoint
37. Refleksi		Link: 5.1 Refleksi setelah melakukan proses pembelajaran (Microsoft Office Word 2010)
38. Modul Pembelajaran		Link: 6.1 File modul dalam Portable Document Format (PDF) Format
39. Penyusun		Link: 7.1 Penyusun (note)

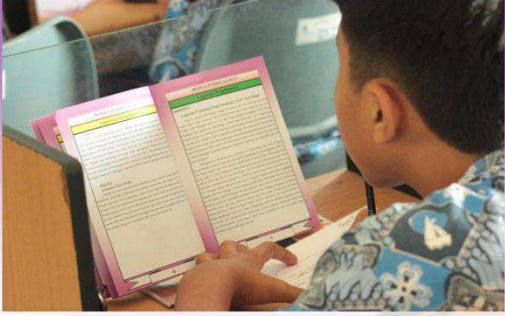
# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

40. Penyusun		7.1 Penyusun (note)
41. Petunjuk Penggunaan		



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 19: Modul Pembelajaran



**MODUL PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA**

**MENULIS LAPORAN**

**Dilengkapi Dengan:**

- ⇒ Materi Pembelajaran
- ⇒ Contoh Laporan Perjalanan
- ⇒ Esay Kasus
- ⇒ Latihan dan Evaluasi
- ⇒ Instrumen Penilaian
- ⇒ Refleksi dan Kunci Jawaban

**SMP  
KELAS VIII SEMESTER I**

REINARDUS ALDO AGASSI

**MODUL PEMBELAJARAN  
MENULIS**

**Sekolah Menengah Pertama**

**Standar Kompetensi:**  
Mengungkapkan Informasi Dalam Bentuk Laporan, Surat Dinas, dan Petunjuk

**Kompetensi Dasar:**  
Menulis Laporan Dengan Bahasa Yang Baik dan Benar

**Indikator:**

*Competence (Akademik)*

Siswa mampu:

- Membandingkan jenis-jenis laporan perjalanan
- Menentukan bagian-bagian pokok laporan
- Menyusun kerangka laporan perjalanan
- Menulis laporan perjalanan berdasarkan kerangka laporan

*Conscience (Hati Nurani)*

Siswa secara mandiri mampu menulis laporan perjalanan dan dapat mencantumkan fakta-fakta yang ada dilapangan yang berkaitan dengan laporan perjalanan.

*Compassion (Kepedulian Sosial)*

Siswa mampu menghargai pendapat orang lain dan mampu bekerja sama ketika berdiskusi di dalam kelompok.

**1**

**MODUL PEMBELAJARAN**

**A. Membandingkan dan Menganalisis Dua Laporan**

**1. Bacalah Dua Laporan Perjalanan Berikut Ini!**

*Sebelum membandingkan antara laporan pertama dan laporan kedua, siapkan terlebih dahulu alat tulis guna mencatat hal-hal pokok yang terdapat pada kedua laporan!*

**Laporan 1**

LAPORAN PERJALANAN STUDY TOUR  
SMP SANTO BORROMEUS PURBALINGGA

**PENDAHULUAN**

Pada tanggal 21-24 Desember 2010, SMP Santo Borromeus Purbalingga mengadakan kegiatan study tour ke Jakarta. Kegiatan ini diikuti oleh siswa-siswi kelas VIII. Latar belakang dilaksanakannya kegiatan ini berdasarkan:

- Program Pemerintah bidang Wisata dan Budaya "Kenali Negerimu, Cintai Negerimu".
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No.39 Tahun 2008 tentang Kegiatan
- Pembinaan Kesiswaan.
- Hasil Rapat Guru dan Karyawan tanggal 16 Oktober 2010.
- Hasil Rapat Pleno Orangtua Siswa tanggal 25 Oktober 2010.
- Program Kerja OSIS Santo Borromeus Purbalingga Tahun Pelajaran 2010/2011.
- Keinginan para siswa kelas VIII untuk pergi ke Jakarta.

Sedangkan maksud dan tujuan dilaksanakannya kegiatan study tour bagi siswa kelas VIII yaitu menambah dan meningkatkan pengetahuan/wawasan tentang nilai-nilai religius, sejarah, teknologi, ilmu pengetahuan dan rekreasi, meningkatkan apresiasi dan kreasi siswa. Meningkatkan rasa cinta tanah air dan budaya bangsa. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk mendapatkan pengalaman baru yang bersifat langsung. Membangun keakraban antar siswa dan guru. Menyukseskan program pemerintah "Kenali Negerimu, Cintai Negerimu"

**2**

**MODUL PEMBELAJARAN**

**Laporan Perjalanan 1**

**Tempat obyek wisata yang kita kunjungi antara lain :**

- GSA (Gelanggang Samudra Ancol)
- AWA (Atlantic Water Adventure)
- ITC Cempaka Mas
- TMII
- Museum Listrik dan Energi Baru
- Labang Buaya (Monumen Pancasila Sakti)
- Cibaduyut

**ISI**

**Persiapan**

Tepat pukul 17.00 WIB, seluruh siswa dan guru pendamping diwajibkan sudah berkumpul di SMP Santo Borromeus Purbalingga. Pukul 19.30 seluruh rombongan SMP Santo Borromeus Purbalingga berangkat dari Purbalingga menuju penginapan di Bekasi sepanjang perjalanan bus yang kita tumpangi sesekali berhenti untuk beristirahat sejenak. Pertama, rombongan sampai di Cimanggu, Ciamis, dan selanjutnya di Padalarang. Tepat pukul 04.55 rombongan sampai di penginapan untuk *check in* dan persiapan. Pukul 06.00 WIB siswa dan guru pendamping sarapan di penginapan. Selanjutnya rombongan pergi menuju objek wisata.

**AWA (Atlantic Water Adventure)**

Tepat pukul 10.30 WIB, rombongan sampai di AWA. AWA merupakan wahana yang relative baru yang merupakan pengembangan dari Gelanggang renang Ancol yang lama. Wahana yang baru ini memiliki sejumlah fasilitas baru yang siap menghibur pengunjung dengan mascot utama berupa kolam ombak buatan. Waktu yang diberikan kepada siswa untuk berenang dan menikmati keindahan alam hanya 1 jam. Dari pukul 11.00-12.00 WIB, oleh karena itu banyak siswa yang tidak sempat berenang. Pukul 12.00 WIB rombongan keluar dari AWA menuju ke bus untuk makan siang (*lunch box*). Setelah selesai makan siang, rombongan berjalan menuju GSA.

**3**

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

MODUL PEMBELAJARAN	MODUL PEMBELAJARAN
<b>Laporan Perjalanan 1</b> <p><b>GSA (Gelanggang Samudra Ancol)</b> Tidak lama berjalan dari AWA ke GSA. Pukul 13.30 WIB rombongan masuk ke GSA. GSA (Gelanggang Samudra Ancol) merupakan sebuah oseanarium (oceanarium) yang menawarkan rekreasi, konservasi dan pendidikan untuk seluruh keluarga, terletak di kawasan Ancol. Di sini dapat menyaksikan berbagai tingkah lucu satwa yang terlatih. Hewan darat seperti berang-berang, beruang madu dan kuda nil serta hewan laut seperti singa laut, lumba-lumba, dan paus putih, ditambah dengan menonton pertunjukan 4 dimensi. Di GSA, rombongan berpencar. Ada yang menonton pertunjukan lumba-lumba, ada yang menonton film 4 dimensi, dan ada juga yang mencoba ke wahana permainan. Namun dari seluruh rombongan SMP Santo Borromeus Purbalingga, paling banyak menonton pertunjukan 4 dimensi. Setelah puas menikmati pertunjukan dan permainan yang ada, kira-kira pukul 16.00 WIB rombongan meninggalkan GSA menuju ITC Cempaka Mas</p> <p><b>ITC Cempaka Mas</b> Pukul 16.30 rombongan sampai di ITC Cempaka Mas. ITC Cempaka Mas merupakan obyek wisata pusat perbelanjaan/mall terbesar di Jakarta. Di sini kami bisa membeli barang-barang kebutuhan sehari-hari yang disajikan secara lengkap dan menarik. Namun, karena barang-barang yang dijual disini mahal-mahal, jadi banyak siswa yang hanya sekedar melihat-lihat saja. Kami hanya diberi waktu sampai pukul 17.00 di ITC Cempaka Mas ini. Namun, waktunya terulur sehingga pukul 18.30 WIB rombongan baru meninggalkan ITC Cempaka Mas menuju ke penginapan.</p> <p><b>Lubang Buaya (Monumen Pancasila Sakti)</b> Pukul 08.00 WIB, rombongan tiba di Lubang Buaya. Lubang Buaya/Monumen Pancasila Sakti merupakan tempat/lokasi para pahlawan revolusi yang gugur oleh kekejaman PKI. Terdapat diorama-diorama dan foto-foto yang menggambarkan peristiwa G30 S/PKI. Tempat ini dibangun pada tanggal 1 Oktober 1967 dengan gagasan Presiden Soeharto. Tempat ini diresmikan tahun 1972. Luas tanah ± 14 ha, yang terdapat di Desa Lubang Buaya, Cipayang, Pondok Gede, Jakarta Timur. Yang paling terkenal di Lubang Buaya adalah sebuah sumur yang biasa digunakan oleh PKI untuk menyembunyikan 7 jenazah jendral revolusi Indonesia.</p>	<b>Laporan Perjalanan 1</b> <p>Ketujuh jendral itu adalah :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Ahmad Yani</li><li>• M.T Haryono</li><li>• S. Parman</li><li>• Soeprapto</li><li>• D.I Panajaitan</li><li>• Brigjen Suloyo</li><li>• Kapten Andreas Tendean</li></ul> <p>Jenazah ketujuh Jendral tersebut dimakamkan di T.M Kalibata. Selain sumur-sumur maot, kita juga dapat melihat dapur umum yang digunakan untuk memasak pada jaman penjajahan, kendaraan yang digunakan untuk membawa jenazah Jendral, juga terdapat museum penghormatan PKI yang di dalamnya terdapat patung-patung pemberotakan PKI, foto-foto asli para pejuang, baju pahlawan revolusi yang masih ada bercak darah, serta barang-barang pahlawan revolusi yang ditemukan saat pengangkatan jenazah dari sumur maot. Lama kami di Lubang Buaya, kira-kira 2 jam rombongan pergi meninggalkan Lubang Buaya pukul 10.00 WIB menuju ke TMII yang dilanjut ke Museum Listrik dan Energi Baru.</p> <p><b>TMII (Taman Mini Indonesia Indah)</b> Tepat pukul 11.00 WIB rombongan sampai di TMII. TMII merupakan miniatur Indonesia yang menggambarkan keanekaragaman budaya, adat istiadat, bangunan rumah adat yang khas juga banyak museum pengetahuan. Karena TMII sangat luas maka rombongan memutuskan untuk melihat-lihat melalui bus saja. Setelah melihat-lihat pukul 11.15 WIB rombongan sampai di Museum Listrik dan Energi Baru.</p> <p><b>Museum Listrik dan Energi Baru</b> Pukul 11.15 WIB, rombongan sampai di Museum Listrik dan Energi Baru. Di sini kami bisa melihat berbagai macam pembangkit listrik, mobil masa depan yang bahan bakarnya dari sinar matahari, kompor energy matahari, pemanfaatan dan cara menggunakan energy matahari, dan lainnya. Sekitar pukul 13.00 WIB rombongan keluar dari Museum Listrik dan Energi Baru untuk makan siang (<i>lunch box</i>). Pukul 14.00, rombongan pergi menuju Cibaduyut.</p>
4	5

MODUL PEMBELAJARAN	MODUL PEMBELAJARAN
<b>Laporan Perjalanan 1</b> <p><b>Cibaduyut</b> Pukul 17.30 WIB, rombongan tiba di Cibaduyut. Pusat perbelanjaan yang berada di kota Bandung selain Cihampelas dan Bandung Super Mall salah satunya adalah Cibaduyut terletak di jalan Cibaduyut Bandung, tempat ini merupakan pusat kerajinan, pertokoan tas dan sepatu kulit, juga terdapat oleh-oleh berupa makanan khas Jawa Barat seperti dodol garut, peuyeum, dsb. Waktu yang diberikan kepada kami untuk berbelanja dan melihat-lihat cukup lama, sekitar 2,5 jam. Setelah puas berbelanja, rombongan pergi meninggalkan Cibaduyut pukul 20.00 WIB menuju ke Purbalingga. Dalam perjalanan, sekitar pukul 09.15 WIB rombongan mampir kesalah satu toko oleh-oleh di Pandyanan, Garut. Setelah itu rombongan langsung pergi menuju ke Purbalingga. Sampai di Purbalingga = pukul 04.30 WIB. Seluruh rombongan selamat sampai tujuan.</p> <p><b>PENUTUP</b> <b>Kesimpulan (Saran / Kritik)</b> Perjalanan ini memang benar-benar melelahkan. Namun dibalik itu semua terdapat sebuah pengalaman yang tidak pernah akan kami lupakan selama hidup kami. Pemandu dari CV. Dewangga yang ramah dan mengasyikkan, tempat-tempat wisata yang menakjubkan, serta guru pendamping yang setia mendampingi dan menjaga kami semua, itulah yang tidak bisa kami lupakan. Mungkin kegiatan study tour ini tidak berjalan dengan apa yang kami bayangkan dan rencanakan, tapi kami maklumi semua ini. Karena rencana tidak selalu berjalan lancar. Kami hanya berharap semoga SMP Santo Borromeus Purbalingga terus dan selalu mengadakan program study tour ini. Dan semoga kegiatan ini bisa berjalan lebih lancar dan menarik lagi.</p>	<b>Laporan Perjalanan 2</b> <p><b>Laporan Perjalanan Wisata Owabong "Ancol" Jawa Tengah</b> Pagi itu, tepatnya hari Minggu, tanggal 30 Desember 2007, kami sekeluarga akan pergi melihat objek wisata Owabong, salah satu objek wisata yang terkenal sebagai Ancolnya Jawa Tengah. Kami berangkat tepat jam 07.00 pagi dengan perjalanan menggunakan mobil pribadi. Perjalanan kami tempuh dari kota Batang memakan waktu kurang lebih 3 jam. Perjalanan kami tempuh dengan rute melewati kota Pekalongan, kota Pemalang, kemudian dari Kabupaten Pemalang menuju ke selatan menuju ke Kabupaten Purbalingga. Jalan yang kami lalui berkelok-kelok dengan pemandangan yang indah, pegunungan yang menjulang tinggi serta hawa yang dingin dan sejuk menyegarkan. Tepat pukul 10.00, kami sampai ke objek wisata Owabong. Owabong berada di Desa Bojongsari, Kecamatan Bojongsari, kabupaten Purbalingga atau sekitar 20 kilometer dari kota Purwokerto.</p> <p>Berkunjung ke Owabong serasa berkunjung ke Taman Impian Jaya Ancol di Jakarta. Kedua tempat wisata ini sama-sama menyuguhkan petualangan air yang mengasyikkan. Bedanya, bila Taman Impian Jaya Ancol berada di daerah pantai, Owabong berada di daerah pegunungan yang sejuk. Air yang mengalir ke dalam kolam-kolam yang ada Owabong berasal dari sumber mata air (tuk), yaitu tuk Cipawon, tuk Cikupel, dan Tuk Cidandang. Untuk masuk ke Owabong, kami harus membayar tiket seharga Rp 12.000,00 per orang. Dengan tiket itu, kami bebas menikmati berbagai macam permainan yang ada di Owabong. Permainan yang paling menegangkan adalah <i>waterboom</i> setinggi 13 meter dengan 6 kelokan yang menderu. Mencoba <i>waterboom</i> ini merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi kami. Kami meluncur melintasi 6 kelokan yang akhirnya tubuh kita menyentuh permukaan air yang dingin. Sungguh menegangkan dan membuat adrenalin kami jadi naik. Permainan lainnya yang kami jumpai tak kalah seru salah satunya adalah saat kami melintas di bawah "Ember Tumpah". Sebelumnya kami akan dibawa bertualangan mengarungi kolam arus dengan menggunakan kayak dan pelampung. Perjalanan semakin seru ketika kami sampai di dekat kolam tujuan di mana di atasnya tersedia ember rakasa yang siap menumpahkan airnya setiap 3 menit sekali. Tumpahan air itulah yang menjadi sensasi tersendiri yang menderu dan seru.</p>
6	7



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## MODUL PEMBELAJARAN

### Laporan Perjalanan 2

Permainan lain yang juga seru adalah "Kolam Pesta Air". Kolam ini merupakan tempat terbuka di mana bagian atas selalu turun hujan buatan dan di bagian bawah juga memancar air yang bisa dipakai untuk terapi. Ada juga jungkat-jungkit air (*saw-saw*), undak-undakan spanyelan (*challenge water slide*), *banana boat*, sepeda air, kolam permainan, bantal air hingga catur raksasa. Semua wahana yang ada serba menggunakan air.

Jika ingin sesuatu yang beda, tersedia permainan "ngregem ikan" atau menangkap ikan tanpa menggunakan alat. Di arena ini kami kami bisa menangkap ikan sepuasnya. Bagi yang suka otomotif, Owabong menyediakan sirkuit gokart dan motor mimitrail. Di arena ini kita bisa beradu ketangkasan. Setelah menikmati arena wisata ini dengan waktu yang cukup lama, perut kami merasa keroncongan, akhirnya kami mencari rumah makan yang tersedia di dekat kompleks Owabong. Kami makan dengan sepuas hati bersama keluarga. Rasa senang dan bahagia bercampur menjadi satu. Tepat pukul 15.00 kami bersiap-siap pulang ke rumah. Setelah semuanya beres kami pun pulang. Kami melalui rute yang sama. Tidak lupa dalam perjalanan pulang kami singgah di Beluk, Kecamatan Belik, Kabupaten Pematang untuk membeli buah nanas Belik yang terkenal manis, walau buahnya kecil-kecil. Tepat pukul 18.00 kami sudah sampai di rumah. Kami merasa lega dan puas. Sungguh, perjalanan yang teramat indah dan tak terlupakan. Akhirnya, kami sangat bersyukur bisa tiba di rumah dengan selamat.



8

## MODUL PEMBELAJARAN

### B. Latihan (Berdiskusi)

2. Sekarang carilah perbedaan dari dua contoh laporan perjalanan yang telah kamu baca dengan mengisi kolom di bawah ini!

NO.	Laporan 1	Laporan 2
1		
2		
3		
4		

3. Tentukan bagian-bagian laporan perjalanan, berdasarkan laporan yang telah kamu baca dan telah kamu analisis!

4. Carilah ciri-ciri laporan perjalanan berdasarkan laporan perjalanan yang telah kamu baca!

5. Presentasikan hasil diskusimu di depan kelas!

9

### C. Esai Kasus

#### Kasus 1

##### AWA (Atlantic Water Adventure)

AWA merupakan salah satu wahana baru yang ada di Gelanggang Rekreasi Ancol. Wahana ini memiliki beberapa fasilitas baru yang siap menghibur pengunjung yang datang setiap harinya berupa kolam dengan ombak buatan. Banyak rombongan wisatawan berkunjung setiap harinya dengan membawa segala perlengkapan, minuman, makanan ringan hingga *lunch box* untuk makan siang di tempat itu.

Timbul permasalahan dengan banyaknya pengunjung yang datang dan makan ditempat itu maka banyak sampah yang ditinggalkan oleh pengunjung. Sampah-sampah yang ditinggalkan berupa sampah plastik, botol dan kertas-kertas bungkus makanan. Padahal papan-papan peringatan sudah dipasang disekeliling tempat tersebut.

Bagaimana caranya agar para pengunjung sadar bahwa membuang atau meninggalkan sampah sembarangan dapat mengganggu keindahan tempat rekreasi? Ajaklah temanmu untuk tidak membuang sampah sembarangan, dan buanglah sampah pada tempatnya.

#### Pertanyaan:

1. Apakah kamu pernah melihat hal seperti ini sewaktu kamu berekreasi ke suatu tempat? Apa yang kamu lakukan jika melihat hal seperti ini?
2. Jika ternyata temanmu membuang sampah sembarangan di tempat rekreasi, apa yang akan kamu lakukan?
3. Bacalah hasil jawabanmu di depan kelas dengan intonasi yang jelas!

10

#### Kasus 2

##### Lubang Buaya (Monumen Pancasila Sakti)



Pukul 08.00 WIB, rombongan tiba di Lubang Buaya. Lubang Buaya/Monumen Pancasila Sakti merupakan tempat/lokasi para pahlawan revolusi yang gugur oleh kekejaman PKI. Terdapat diorama-diorama dan foto-foto yang menggambarkan peristiwa G30 S/PKI. Tempat ini dibangun pada tanggal 1 Oktober 1967 dengan gagasan Presiden Soeharto. Tempat ini diresmikan tahun 1972. Luas tanah ± 14 ha, yang terdapat di Desa Lubang Buaya, Cipayung, Pondok Gede, Jakarta Timur. Yang paling terkenal di Lubang Buaya adalah sebuah sumur yang biasa digunakan oleh PKI untuk menyembunyikan 7 jenazah jendral revolusi Indonesia.

11

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Kasus 2

Ketujuh jendral itu adalah :

- Ahmad Yani
- M.T Haryono
- S. Parman
- Soeprapto
- D.I Panajaitan
- Brigjen Sutoyo
- Kapten Andreas Tendean

Jenazah ketujuh Jendral tersebut dimakamkan di T.M Kalibata. Selain sumur-sumur maut, kita juga dapat melihat dapur umum yang digunakan untuk memasak pada jaman penjajahan, kendaraan yang digunakan untuk membawa jenazah Jendral, juga terdapat museum penghormatan PKI yang di dalamnya terdapat patung-patung pemberotakan PKI, foto-foto asli para pejuang, baju pahlawan revolusi yang masih ada bercak darah, serta barang-barang pahlawan revolusi yang ditemukan saat pengangkatan jenazah dari sumur maot. Lama kami di Lubang Buaya, kira-kira 2 jam rombongan pergi meninggalkan Lubang Buaya pukul 10.00 WIB menuju ke TMII yang dilanjut ke Museum Listrik dan Energi Baru.

### Pertanyaan:

1. Sebutkan apa saja yang terdapat di Lubang Buaya (Monumen Pancasila Sakti)!
2. Setelah membaca teks di atas, ceritakan apa yang kamu rasakan?
3. Apa yang akan kamu lakukan dimasa sekarang untuk menghargai jasa para pahlawan?
4. Bacakan hasil jawabanmu di depan kelas!

12

## Interaksi Tengah Pembelajaran



Kamu pasti pernah berkunjung ke tempat-tempat yang ada pada gambar di atas. Jawablah beberapa pertanyaan di bawah ini!

1. Apa yang kamu lihat sewaktu berkunjung ke tempat-tempat yang ada pada gambar di atas?
2. Apa yang kamu lakukan pada waktu mengunjungi tempat-tempat tersebut?
3. Ceritakan dengan singkat dan jelas untuk temanmu yang berada di luar Yogyakarta mengenai tempat-tempat tersebut di depan kelas!

13

## D. Laporan Perjalanan

### Contoh Laporan Perjalanan

LAPORAN KEGIATAN STUDY TOUR  
SMP Bruderan Purwokerto  
2012 / 2013

#### PENDAHULUAN

Kota Malang adalah kota yang kaya akan tempat wisata. Di kota ini banyak terdapat berbagai tempat wisata, baik tempat wisata ilmu pengetahuan, wisata rekreasi, dan wisata belanja. Dalam rangka melepas kejenuhan setelah 1 minggu menghadapi Ulangan Kenaikan Kelas, SMP Bruderan Purwokerto menyelenggarakan kegiatan Study Tour ke kota Malang. Study Tour ini tidak diikuti oleh semua siswa kelas VIII. Kunjungan ini dilaksanakan pada tanggal awal Bulan Juli 2012. Adapun tempat wisata yang kami kunjungi yaitu Jatim Park 1, Selecta dan Batu Night Spectacular dan belanja di Pasar Pandaan dan masih banyak lagi. Selain itu, kegiatan Study Tour ini dimaksudkan untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta pengalaman terhadap segala kemajuan ilmu pengetahuan dan arena rekreasi.

Adapun tujuan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Menambah wawasan tentang beberapa tempat wisata ilmu pengetahuan dan wisata rekreasi di kota Malang
2. Menambah pengalaman para siswa dengan dilakukannya Study Tour.

#### PELAKSANAAN KEGIATAN

Panitia pelaksanaan Study Tour SMP Bruderan Purwokerto yaitu:

- a. Kepala Sekolah
- b. Guru
- c. Komite

#### B. Peserta Dan Pembina

Peserta yang mengikuti Study Tour terdiri dari murid-murid dan dibimbing oleh guru-guru.

14

## Laporan Perjalanan

### Contoh Laporan Perjalanan

#### C. Waktu

Dilaksanakan pada:

Hari : Selasa  
Tanggal : awal bulan juli  
Jam : 07.00 WIB

#### D. Obyek Wisata

- a. Jatim Park 1
- b. Batu Night Spectacular
- c. Selecta
- d. Pasar Pandaan Malang

#### E. Biaya

Biaya untuk mengikuti Study Tour sebesar Rp. 400.000 / org

#### ISI

#### F. Perjalanan dan hasil kegiatan

Sebelum kami berangkat, kami berkumpul dan diberi penjelasan dulu oleh Bapak Kepala Sekolah. Lalu kami berbondong-bondong masuk ke dalam bus, saat diperjalanan, kami mengisi waktu luang dengan mendengarkan musik, pinjam-meminjam handphone ataupun makan jajan yang kami bawa dari rumah. Kami sangat menikmati perjalanan kami, karena disepanjang perjalanan kami dapat melihat pemandangan yang indah. Sekitar pukul 22.00 kami singgah di POM bensin untuk beristirahat dan buang air kecil/besar sebelum naik ke bus dan ada juga yang berfoto-foto. Setelah selesai Beristirahat di POM bensin, kami melanjutkan perjalanan menuju tempat beristirahat di Malang, dan kami akhirnya sampai di penginapan. Setelah itu, sekitar pukul 07.00 kami makan pagi di sebuah restaurant. Setelahnya, kami naik ke bus untuk mengunjungi tempat wisata Jatim Park 1.

15



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Laporan Perjalanan

### Contoh Laporan Perjalanan

Jatim Park 1 adalah sebuah tempat rekreasi dan taman belajar yang terdapat di Kota Batu, Jawa Timur. Obyek wisata ini berada sekitar 20 km barat Kota Malang, dan kini menjadi salah satu *icon* wisata Jawa Timur. Obyek wisata ini memiliki 36 wahana, diantaranya kolam renang raksasa (dengan latar belakang patung Ken Dedes, Ken Arok, dan Mpu Gandring), *spinning coaster*, dan *drop zone*. Wahana pendidikan yang menjadi pusat perhatian diantaranya adalah Volcano dan Galeri Nusantara yang juga terdapat tanaman agro, diorama bintang langka, dan miniatur candi-candi. Di Jatim Park 1 kami mendapat banyak wawasan karena banyak mengandung nilai pendidikan, setelah itu kami makan siang di sebuah restaurant dan melanjutkan perjalanan ke pasar Pandaan Malang, kami di sana berbelanja secukupnya. Setelah itu kami mengunjungi tempat wisata yang lain yaitu Selecta untuk bermain-main.

Taman rekreasi Selecta terletak di Desa Tulungrejo, Kota Batu, Jawa Timur. Taman ini dikelilingi Gunung Arjuno, Welirang dan Anjasmoro, dapat di temui dalam waktu 1 jam dari kota Malang. Setelah itu kami melanjutkan perjalanan ke BNS (Batu Night Spectacular), disinilah tempat wisata terakhir kita. BNS Adalah sebuah wahana hiburan dan rekreasi keluarga di malam hari yang sangat menarik disuguhkan di Kota Wisata Batu, Jatim. Panorama pegunungan yang eksotis, tempat permainan serta wahana penyaluran hobi seperti lampion garden, berburu harau, arena permainan hingga bioskop 4 dimensi. Batu Night Spectacular (BNS) sangat kreatif, eksklusif dan Spektakuler. "Semua wahana rekreasi dan permainan sengaja kami suguhkan bagi masyarakat guna melengkapi keindahan malam hari yang kian mempesona," tutur Hary Cahyono Trah Budex's Direktur Operasional PT Mutiara Indah Sejahtera, pemilik dan pengelola BNS. Setelah puas bermain-main, kami lalu berangkat menaiki bis untuk perjalanan ke restaurant untuk makan malam, setelah itu kami pun kembali ke bis untuk pulang dengan membawa pengalaman yang tidak terlupakan.

#### PENUTUP

#### Kesimpulan

Dari penulisan laporan ini, dapat disimpulkan bahwa objek-objek wisata di Indonesia beraneka ragam. Sebagai warga negara yang baik, sudah sepatutnya kita menjaganya agar tetap lestari dan wisatawan domestik maupun mancanegara segenap berkunjung ke Indonesia.

#### Saran

Penyusun dengan segala keterbatasan yang ada, menyadari bahwa laporan ini masih sangat jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat kami harapkan.

16

## EVALUASI 1

Diskusikanlah dengan teman kelompokmu!

Setelah membaca laporan perjalanan di atas, jawablah pertanyaan-pertanyaan di bawah ini !

1. Apa judul laporan perjalanan yang baru saja kamu baca?

2. Siapa yang melakukan perjalanan tersebut?

3. Kapan perjalanan itu dimulai dan berakhir?

4. Kemana tujuan perjalanan tersebut?

5. Dalam rangka apa mereka melakukan perjalanan ?

6. Ceritakan secara singkat perjalanan yang dilakukan oleh siswa-siswi SMP Bruderan Purwokerto dengan rombongan di depan kelas!

17

## EVALUASI 2

Kerjakan secara mandiri pertanyaan di bawah ini!

A. Tentukan bagian-bagian suatu laporan perjalanan berdasarkan laporan perjalanan yang telah kalian baca!

B. Susunlah kerangka laporan perjalanan atau pengamatan ke pasar atau bazar di lingkungan sekitarmu!

C. Tulislah laporan tersebut berdasarkan kerangka laporan yang telah kalian susun sebelumnya!



18

## Instrumen Penilaian

### Penilaian Laporan Perjalanan

Hasil kerja kalian akan dinilai dengan kriteria sebagai berikut:

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	<b>Pendahuluan:</b> • Judul • Tahap persiapan dan tujuan						
2.	<b>Isi:</b> • Keruntutan cerita • Penyampaian fakta-fakta yang ada • Kelengkapan fakta-fakta yang ada dilapangan • Bahasa yang komunikatif						
3.	<b>Penutup:</b> • Kesimpulan dari keseluruhan perjalanan • Saran yang membangun						

Keterangan:

Bobot Pendahuluan (X1), bobot isi (X2), bobot penutup (X3)

19

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Instrumen Penilaian

### Penilaian Diskusi Kelompok

Hasil kerja kalian akan dinilai dengan kriteria sebagai berikut:

No.	Indikator	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Mengajukan masalah untuk dipecahkan dalam diskusi						
2.	Menjawab pertanyaan teman dalam diskusi						
3.	Memberikan sumbang saran dalam diskusi						
4.	Meminta kejelasan pendapat atau pandangan dari teman						

#### Catatan:

- Mintalah teman kelompokmu untuk mengisi kolom di atas!
- Isilah sesuai dengan aktifitas yang ada di dalam kelompok!

20

## Instrumen Penilaian

### Tabel Pengamatan Kerjasama dan Menghargai

NO.	ASPEK	KRITERIA
1.	<b>KERJASAMA:</b> • Kerja berpasangan atau berkelompok	<b>Skor (1)</b> : dalam pembelajaran mau bekerja berpasangan atau berkelompok dengan siapa saja. <b>Skor (0)</b> : hanya mau bekerja dengan siswa tertentu atau lebih senang kerja individu
	• Membantu teman	<b>Skor (1)</b> : bersedia membantu teman yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan tugas. <b>Skor (0)</b> : Tidak mau membantu teman yang mengalami kesulitan
2.	<b>MENGHARGAI:</b> • Menghargai teman yang sedang berbicara dalam kelompok	<b>Skor (1)</b> : dalam diskusi kelompok mampu mendengarkan dan menghargai pendapat teman. <b>Skor (0)</b> : dalam diskusi kelompok sibuk sendiri sewaktu teman mengemukakan pendapat

Nama siswa :

Kelompok :

Skor :

21

## E. Kesimpulan

### Pokok-Pokok Laporan Perjalanan

Ketika melakukan perjalanan, kamu dapat menuliskan hasil perjalananmu dalam bentuk laporan. Untuk menyusun sebuah laporan, kamu harus menyusun kembali kegiatan, hasil pengamatan, atau hasil penelitian secara sistematis berdasarkan fakta. Menulis laporan berarti menyampaikan suatu keterangan mengenai sesuatu kepada orang lain secara tertulis. Salah satu bentuk laporan adalah laporan perjalanan. Laporan perjalanan biasanya berbentuk narasi atau paparan. Laporan memuat hal-hal penting berikut:

- Judul
- Waktu pelaksanaan kegiatan
- Peserta
- Tempat atau lokasi yang dituju
- Tujuan mengadakan perjalan dan hasil pengamatan.



Jangan lupa melakukan pengamatan sebelum menulis laporan perjalanan

22

## Materi Laporan Perjalanan

### Perlu Diperhatikan dalam Penulisan Laporan

Menulis laporan berarti menyampaikan suatu keterangan atau melaporkan mengenai sesuatu kepada orang lain secara tertulis. Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penulisan laporan sebagai berikut:

- Mengungkapkan keterangan secara lengkap
- Objektif (apa adanya)
- Tidak memasukkan unsur pendapat pribadi
- Menggunakan bahasa komunikatif, lugas, dan santun
- Disajikan secara sistematis berdasarkan urutan peristiwa.

Beberapa hal yang harus diperhatikan dalam menulis laporan yaitu, (1) kumpulkan data dan fakta yang berhubungan dengan laporan yang akan ditulis, (2) teliti dengan cermat data dan fakta, (3) setelah data dan fakta terkumpul, buatlah topik dan kerangka karangan, (4) Gunakan dan kembangkan data, fakta, serta keterangan lainnya sebagai materi laporan, (5) sampaikan laporan secara runtut dengan bahasa yang komunikatif.

Data yang ditulis dalam sebuah laporan perjalanan haruslah fakta/fakta yang ada di lapangan dan harus apa adanya.

23

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Materi Laporan Perjalanan

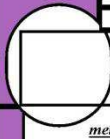
### Ciri-Ciri Laporan Perjalanan

Salah satu bentuk laporan adalah laporan perjalanan. Laporan perjalanan biasanya berbentuk narasi atau paparan. Ciri-ciri laporan yang baik sebagai berikut:

1. Menarik dan enak untuk di baca
2. Dengan dilengkapi data-data yang akurat
3. Menggunakan bahasa baku
4. Menggunakan EYD

### Pendidikan Karakter

Business Name



*Jujur berarti tidak membohongi diri sendiri dan orang lain. Sikap jujur juga diperlukan dalam membuat laporan. Dalam membuat laporan, hendaknya kamu menulis laporan secara jujur. Fungsi membuat laporan adalah agar pembaca mengetahui tempat-tempat yang dikunjungi atau hal-hal yang diamati.*

24

## Materi Laporan Perjalanan

### Langkah-Langkah Menulis Laporan Perjalanan

Laporan perjalanan memuat semua hasil perjalanan yang telah dilakukan. Melakukan pengamatan terhadap suatu objek sebelum melakukan pengamatan, tentukan terlebih dahulu obyek yang akan diamati. Pada saat melakukan pengamatan, lakukan pencatatan berbagai hal yang akan dijadikan sebagai bahan laporan (pengumpulan data).

Membuat kerangka laporan meliputi bagian-bagian berikut :

#### PENDAHULUAN

- Penjelasan tentang tugas untuk mengadakan pengamatan atau penelitian
- Persiapan atau pembagian tugas

#### ISI

- Penjelasan tentang pelaksanaan kegiatan dari waktu ke waktu, misalnya kegiatan hari pertama, kedua, ketiga dan seterusnya

#### PENUTUP

- Kesimpulan
- Saran

Pada dasarnya, kerangka laporan berisi pokok-pokok laporan yang dirumuskan ke dalam kalimat-kalimat singkat. Kerangka laporan dapat disusun berdasarkan urutan ruang, urutan waktu atau tema. Dalam laporan tersebut, penulis memaparkan kondisi obyek (tempat) yang dikunjungi serta informasi penting yang berkaitan dengan obyek tersebut. Laporan perjalanan yang baik menggunakan kombinasi urutan ruang, waktu, dan tema.

Lakukan pengamatan sebelum menulis laporan perjalanan

25

## REFLEKSI

Setelah kamu melakukan kegiatan menulis laporan, refleksikanlah apa yang kamu rasakan berdasarkan pertanyaan di bawah ini!

1. Gambarkanlah bagaimana perasaanmu setelah mempelajari materi ini!



2. Kesulitan apa yang kamu alami?

.....

3. Hikmah apa yang dapat kamu ambil dari materi yang kamu pelajari?

.....

26

## Modul Pembelajaran

### Kunci Jawaban

#### LATIHAN (Berdiskusi)

2.

Laporan 1	Laporan 2
1. Terstruktur: • Pendahuluan • Isi • Penutup	1. Berbentuk narasi dan paragraph. Ditulis dalam narasi seperti cerita.
2. Diceritakan runtut dari awal proses persiapan hingga akhir perjalanan. Disertakan juga penjelasan di tiap-tiap obyek wisata yang dikunjungi.	2. Narasi hanya berupa garis besar dari cerita perjalanan. Tidak diceritakan secara terperinci.
3. di akhir laporan disertakan saran dan kritik dari penulis laporan. Juga ditulis kesimpulan.	3. Tidak ada saran dan kritik.

27



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Modul Pembelajaran

### Kunci Jawaban

#### LATIHAN (Berdiskusi)

#### 3. Bagian-bagian Laporan Perjalanan

- Pendahuluan: - Judul  
- Tujuan  
- Tahap persiapan awal
- Isi: - Paparan atau penjelasan objek wisata yang dikunjungi
- Penutup: - Saran  
- Kritik  
- Kesimpulan

#### 4. Ciri-ciri Laporan Perjalanan

- Menarik dan enak untuk dibaca
- Dilengkapi dengan data yang akurat berupa fakta-fakta yang ada dil lapangan.
- Menggunakan bahasa yang baku.
- Menggunakan ejaan yang baik dan benar.

28

## Modul Pembelajaran

### Kunci Jawaban

#### KASUS 1

1.

No.	Pernyataan	Skor/skala
1.	Melihat tetapi hanya membiarkan tempat itu dipenuhi oleh sampah.	0
	Melihat dan segera memberitahu petugas kebersihan, tetapi tidak ikut membersihkan.	1
	Mmberitahu petugas kebersihan dan ikut membersihkan sampah tetapi hanya sedikit sampah yang dibersihkan dan membiarkan petugas membersihkan semua sampah.	2
	Ikut membersihkan semua sampah bersama-sama hingga selesai demi kepentingan bersama.	3

29

## Modul Pembelajaran

### Kunci Jawaban

2.

No.	Pernyataan	Skor/skala
2.	Membiarkan teman membuang sampah sembarangan dan tidak menegurnya.	0
	Hanya menegur teman yang membuang sampah sembarangan dan tidak melakukan tindakan	1
	Menegur dan memberi contoh, tetapi tidak mengambil sampah dan dibuang ke tempat sampah.	2
	Menegur, memberi contoh dan melakukan tindakan dengan mengambil sampah dan membuang sampah ke tempat sampah.	3

30

## Modul Pembelajaran

### Kunci Jawaban

#### Psikomotor:

No.	Pernyataan	Skor/skala
1.	Berani maju di depan kelas tetapi intonasi dan suara kurang jelas	1
	Berani maju di depan kelas, intonasi jelas tetapi suara kurang keras.	2
	Berani maju di depan kelas, intonasi dan suara jelas dan keras.	3

31

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Modul Pembelajaran

### Kunci Jawaban

#### Esay Kasus 2

##### 1. Yang terdapat di dalam Lubang Buaya (Monumen Pancasila Sakti)

- Diorama dan foto-foto yang menggambarkan peristiwa G 30 S/PKI
- Sumur tua (tempat menyembunyikan jenazag para pahlawan)
- Dapur umum pada jaman penjajahan.
- Kendaraan yang dipakai untuk membawa jenazah para pahlawan.
- Museum penghormatan PKI
- Foto-foto asli baju pejuang dengan bercak darah.

##### 2. Bagaimana perasaan anda setelah membaca dan melihat bacaan dan gambar tersebut?

No.	Pernyataan	Skor/skala
2.	Biasa saja	0
	Merasa terharu dan iba.	1
	Merasa iba dan bersedia melanjutkan jasa para pahlawan di dalam kehidupan sehari-hari	2
	Menerapkan dalam kehidupan sehari-hari dan di sekolah dengan menjadi anak yang berbakti dan menghargai jasa para pahlawan.	3

32

## Modul Pembelajaran

### Kunci Jawaban

#### Evaluasi 1:

##### 1. Apa judul laporan perjalanan yang baru saja kamu baca?

- Laporan Kegiatan Study Tour SMP Bruderan Purwokerto 2011/2012

##### 2. Siapa yang melakukan perjalanan tersebut?

- Seluruh siswa kelas VIII dan pendamping (guru)

##### 3. Kapan perjalanan itu dimulai dan berakhir?

- Hari Selasa, awal bulan Juli 2012

##### 4. Kemana tujuan perjalanan tersebut?

- Objek wisata Jatim Park 1, BNS (Batu Night Spectacular), Selecta (taman buah), Pasar Pandaan Malang

##### 5. Dalam rangka apa mereka melakukan perjalanan ?

- Mengisi waktu liburan sekolah setelah menempuh ujian akhir semester

33

## REFERENSI

Supriyatna, Agus dan Siti Maryam. 2008. *ESE Bahasa Indonesia Memperkaya Wawasanmu untuk kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.

Widharyanto, B. 2012. *Ragam Teknik Penilaian dan Pengembangannya*. Makalah diseminarkan.

Widharyanto, B. (Ed) 2013. *Penilaian Afektif dalam Pembelajaran Bahasa dalam Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.

Yulianeta, Tedi Permadi. 2009. *Cerdas Berbahasa dan Sastra Indonesia 2 untuk SMP dan MTs Kelas VIII*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Depdiknas.

SEMOGA SUKSES



**Bahasa Indonesia**

**Kelas VIIII Semester I**

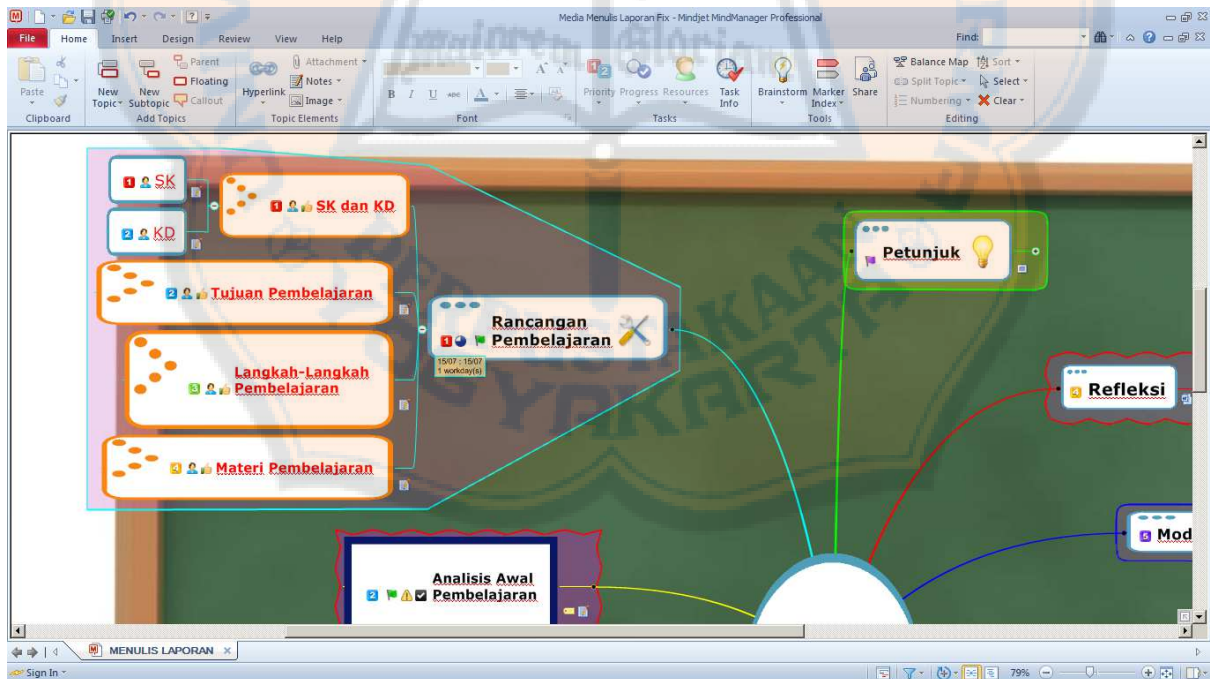
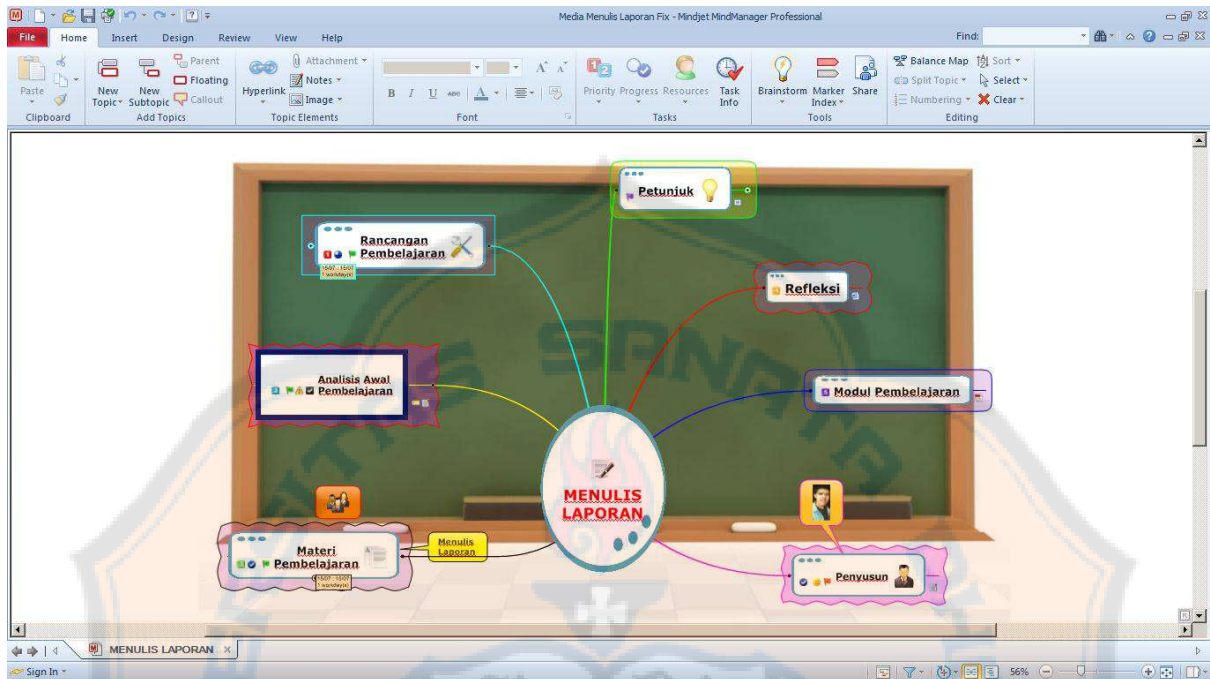
**Menulis Laporan Perjalanan**

**Kelas VIII Semester I**

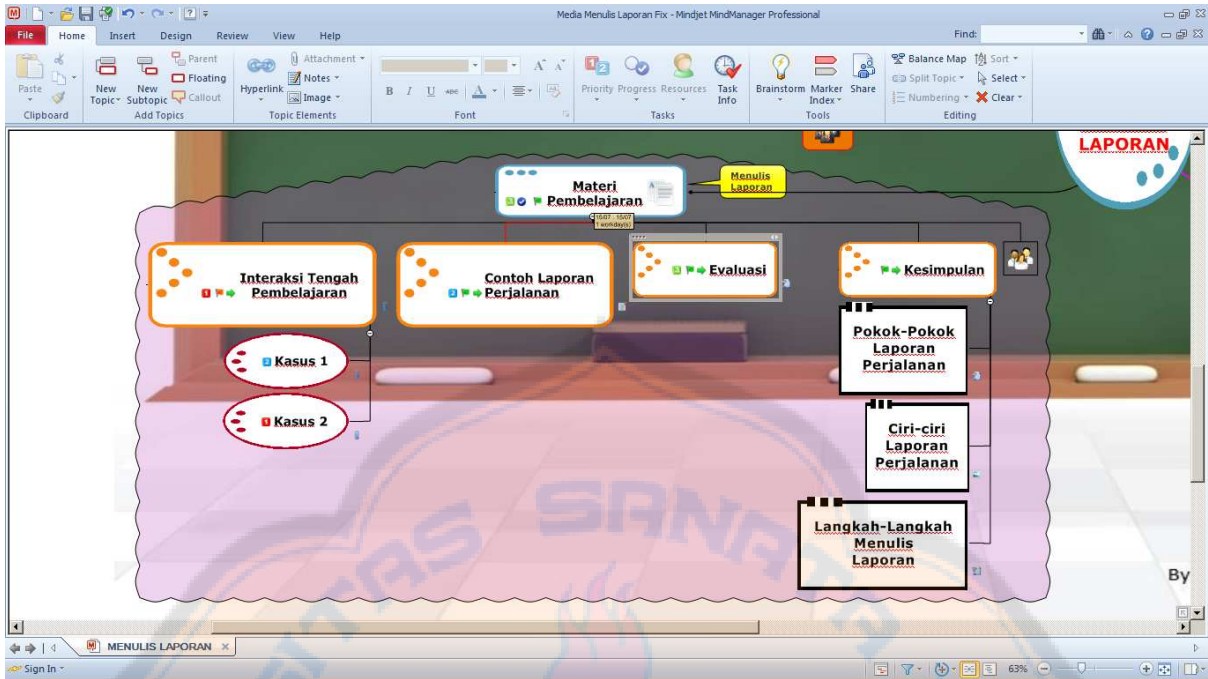
Reinardus Aldo Agassi

LAMPIRAN 20

Printout Media Mindjet Mindmanager X5



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



The screenshot shows a Microsoft Word document titled "Refleksi Pembelajaran - Microsoft Word". The document contains a reflection exercise with the following text:

**REFLEKSI**

Setelah kamu melakukan kegiatan menulis laporan, refleksikanlah apa yang kamu rasakan berdasarkan pertanyaan di bawah ini!


1. Gambarkanlah bagaimana perasaanmu setelah mempelajari materi ini!
2. Kesulitan apa yang kamu alami?



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Modul BI Menulis Kelas VIII Final.pdf - Adobe Reader

Page 1 (1 of 36) 53,5%



**MODUL PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA**

**MENULIS LAPORAN**


Dilengkapi Dengan:

- Materi Pembelajaran
- Contoh Laporan Perjalanan
- Esay Kasus
- Latihan dan Evaluasi
- Instrumen Penilaian
- Refleksi dan Kunci Jawaban

**SMP  
KELAS VIII SEMESTER I**

RENARDUS ALDO AGASSI

Media Menulis Laporan Fix - Mindjet MindManager Professional



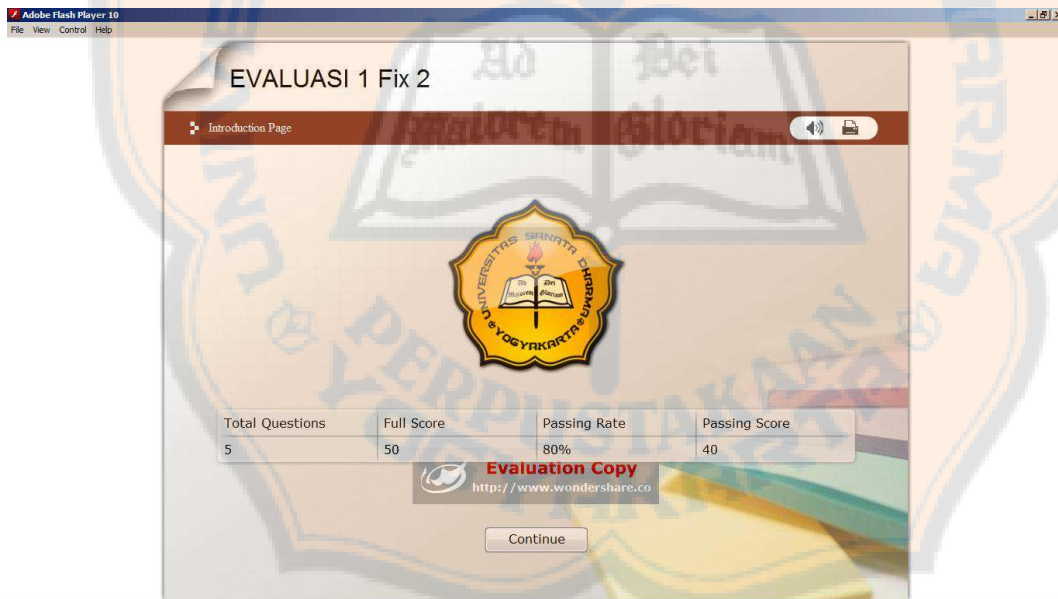
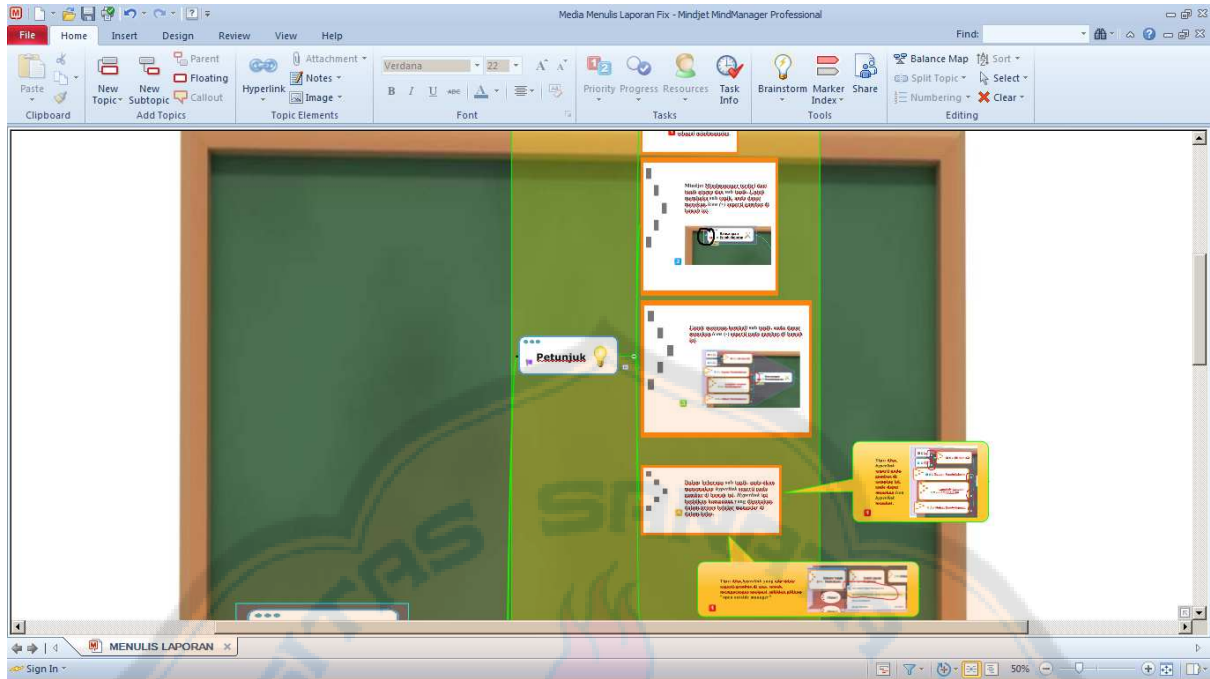
**MENULIS LAPORAN**

**Penyusun**

**PENYUSUN**

Nama : Reinardus Aldo Agassi  
NIM : 091224013  
Mahasiswa Universitas Sanata Dharma Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI


Adobe Flash Player 10  
File View Control Help

## EVALUASI

Question 2 of 5 \ Multiple Choice \ 10

Siapa yang melakukan perjalanan tersebut?

- Seluruh siswa kelas VIII dan guru pendamping
- Seluruh siswa kelas VII dan guru pendamping
- Seluruh siswa kelas VI dan guru pendamping
- Seluruh siswa kelas VIII



Outline... Submit

Evaluation Copy  
<http://www.wondershare.co>


Adobe Flash Player 10  
File View Control Help

## EVALUASI

Question 2 of 5 \ Multiple Choice \ 10

Siapa yang melakukan perjalanan tersebut?

- Seluruh siswa dan guru pendamping
- Seluruh siswa
- Seluruh siswa
- Seluruh siswa kelas VIII



OK

Outline... Submit

Evaluation Copy  
<http://www.wondershare.co>



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Adobe Flash Player 10

File View Control Help


## EVALUASI

Question 3 of 5 | Multiple Choice | 10

Kapan perjalanan itu dimulai dan berakhir?

- Hari rabu, awal bulan Juli 2012
- Hari senin, awal bulan Juli 2012
- Hari selasa, akhir bulan Juli 2012
- Hari selasa, awal bulan Juli 2012

**Incorrect** 0/2



OK

http://www.wondershare.co

Outline... Submit

UNIVERSITAS SANJAYA DHARMA  
PERPUSTAKAAN  
YOGYAKARTA

LAMPIRAN 21: Surat Permohonan Penelitian



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
UNIVERSITAS SANATA DHARMA

Mrican, Tromol Pos 29 Yogyakarta 55002. Telp. (0274) 513301, 515352, Fax. (0274) 562383

Nomor : 071 /Pnlt/Kajur/IPBS/ IV / 2013

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala Sekolah  
SMP Kanisius Gayan  
Jalan Dr. Sutomo 16, Demangan  
Gondokusuman, Yogyakarta.

Dengan hormat,

Dengan ini kami memohonkan ijin bagi mahasiswa kami,

Nama : Reinardus Aldo Agasi  
No. Mahasiswa : 091224013  
Program Studi : Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Semester : 8 ( Delapan )

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

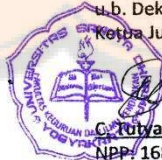
Lokasi : SMP Kanisius Gayan  
Waktu : Menyempatkan  
Topik/Judul : Pengembangan Ke ترامپتان Memlis Laporan dengan Mindjet Mindmanager X5 untuk siswa kelas VIII Semester 1 SMP Kanisius Gayan

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

Yogyakarta, 29 April 2013

u.b. Dekan,

Kotba Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni



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

Tembusan Yth.:

1. \_\_\_\_\_
2. Dekan FKIP

LAMPIRAN 22: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



YAYASAN KANISIUS CABANG YOGYAKARTA  
SMP KANISIUS GAYAM YOGYAKARTA  
TERAKREDITASI : A

Jl. Dr. Soetomo No. 16 Telp (0274) 587085 Yogyakarta 55225

NSS : 203 046 002 003

SURAT KETERANGAN

Nomor : 814/ S.2010/K. Pen/I/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Kanisius Gayam Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : **REINARDUS ALDO AGASSI**  
NIM : 091224013  
Bidang Studi : Bahasa dan Sastra Indonesia  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sanata Dharma  
Yogyakarta

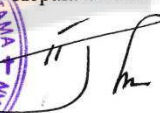
Telah melaksanakan penelitian di SMP Kanisius Gayam Yogyakarta pada hari Kamis, 21 November 2013 pukul 09.55 sampai dengan 11.15 WIB untuk penyusunan skripsinya yang berjudul, **"Pengembangan Modul dan CD Interaktif Pembelajaran Keterampilan Menulis Laporan dengan media Mindjet Mindmanager XS untuk kelas VIII siswa SMP Kanisius Gayam Yogyakarta"**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Januari 2014

Kepala Sekolah



  
Maria Hartini, S. Pd.  
NP.YK. G: 9301

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## LAMPIRAN 23 : Foto Validasi Lapangan

**Gambar 1.** Peneliti sebagai guru menerangkan materi menggunakan media mindjet mindmanager X5



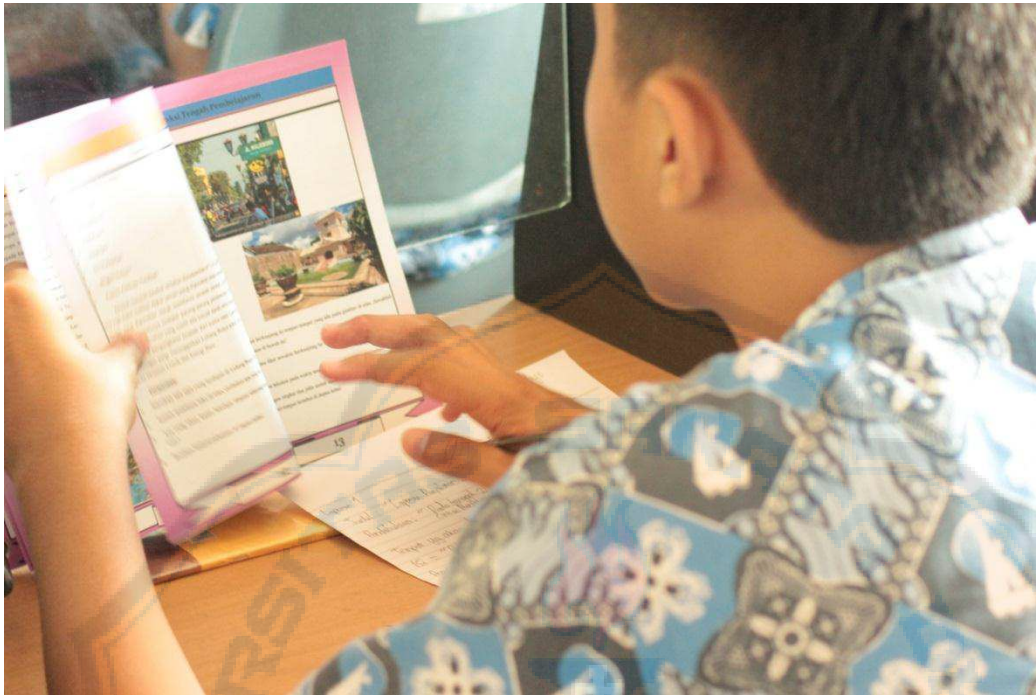
**Gambar 2.** Peneliti sebagai guru meminta murid membaca contoh laporan perjalanan yang ada di dalam modul pembelajaran.



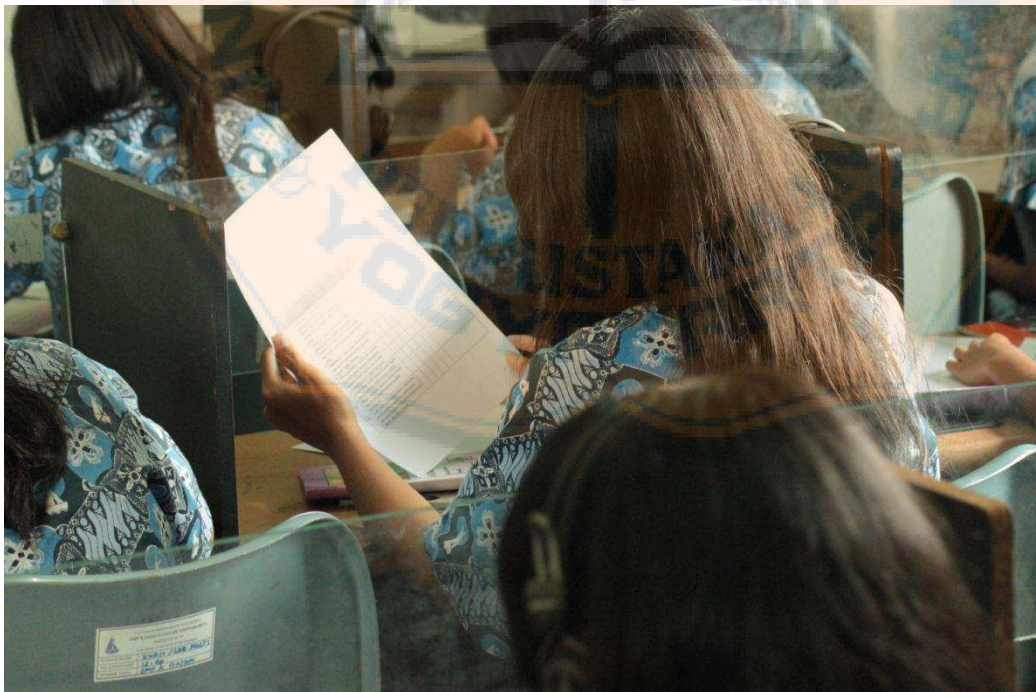


## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

**Gambar 3.** Siswa sedang mengerjakan esay kasus yang ada di dalam modul pembelajaran



**Gambar 4.** Siswa sedang mengisi lembar kuesioner yang diberikan peneliti guna menilai media dan modul pembelajaran.



## BIOGRAFI PENULIS



Reinardus Aldo Agassi lahir di Purbalingga, 23 Desember 1990. Sejak lahir hingga tamat sekolah tinggal di Purbalingga. Pendidikan dasarnya diselesaikan di SD Pius Purbalingga pada tahun 2003.

Setelah menyelesaikan SD ia melanjutkan pendidikannya ke SMPN 1 Purbalingga tahun 2003-2006. Tahun 2009 menyelesaikan jenjang pendidikan menengah di SMAN 1 Purbalingga.

Seusai menyelesaikan jenjang menengah, ia melanjutkan studinya di Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia angkatan 2009 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma. Selama menjadi mahasiswa, ia aktif dalam beberapa kegiatan. Di tingkat Prodi sempat menjadi Wakil Ketua HMPS PBSID dan Panitia Inisiasi PBSID. Di tingkat Fakultas sempat menjadi asisten laboratorium pembelajaran mikro FKIP PGSD tahun 2013. Selain itu di tingkat Universitas juga turut menjadi pembawa acara (MC) pada tahun 2010-2011.