

**PENGEMBANGAN MODUL DAN CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MENULIS PETUNJUK DENGAN *MINDJET*
MINDMANAGER X5 UNTUK KELAS VIII SMP STELLA DUCE 2
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Yohanes Marwan Setiawan

NIM. : 091224065

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

2014

**PENGEMBANGAN MODUL DAN CD INTERAKTIF
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS PETUNJUK
DENGAN *MINDJET MINDMANAGER X5* UNTUK KELAS VIII
SMP STELLA DUCE 2 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Yohanes Marwan Setiawan

NIM : 091224065

**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 PETUNJUK DENGAN *MINDJET MINDMANAGER X5*
UNTUK KELAS VIII SMP STELLA DUCE 2 YOGYAKARTA**

Disusun oleh:

Yohanes Marwan Setiawan

NIM : 091224065

Telah disetujui oleh:

Pembimbing I,



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

Tanggal: 7 Februari 2014

Pembimbing II,



Drs. J. Prapta Diharja, S.J., M.Hum.

Tanggal: 7 Februari 2014

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MODUL DAN CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MENULIS PETUNJUK DENGAN *MINDJET MINDMANAGER X5*
UNTUK KELAS VIII SMP STELLA DUCE 2 YOGYAKARTA**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Yohanes Marwan Setiawan

NIM : 091224065

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji

pada tanggal 3 Maret 2014

dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan panitia penguji

Ketua : Dr. Yuliana Setiyaningsih
Sekretaris : Rishe Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum.
Anggota : Rishe Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum.
Anggota : Drs. J. Prapta Diharja, S.J., M.Hum.
Anggota : Setya Tri Nugraha, S.Pd, M.Pd.

Tanda tangan

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

Yogyakarta, 3 Maret 2014

**Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan
Universitas Sanata Dharma**

Dekan,

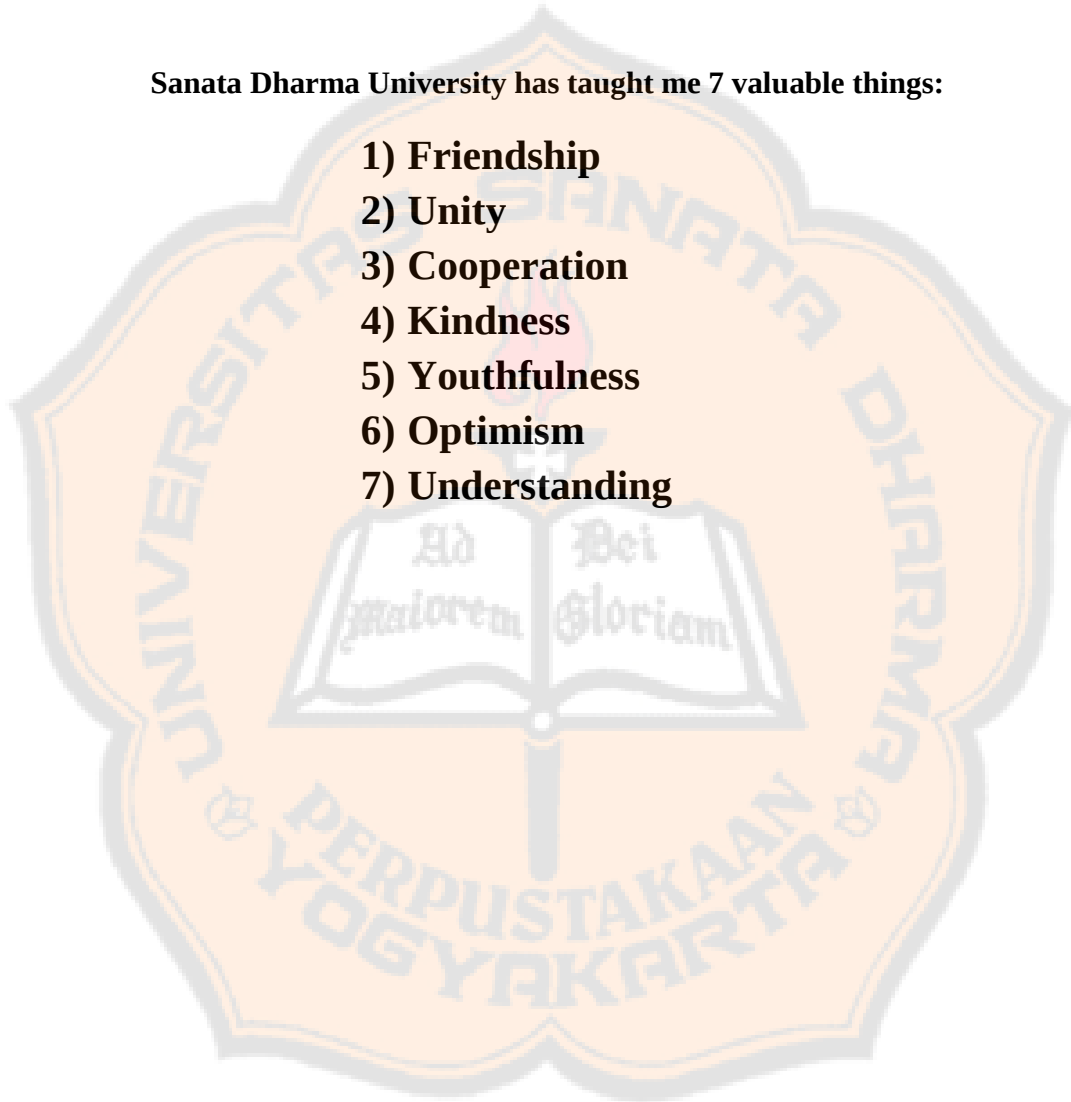



Rohandi, Ph. D.

MOTTO

Sanata Dharma University has taught me 7 valuable things:

- 1) Friendship**
- 2) Unity**
- 3) Cooperation**
- 4) Kindness**
- 5) Youthfulness**
- 6) Optimism**
- 7) Understanding**



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati, yang pertama, skripsi ini saya persembahkan kepada Tuhan yang telah memberikan jalan yang terang, pikiran yang jernih, dan makanan yang tiada berkekurangan.

Kedua, skripsi ini saya persembahkan kepada sponsor utama yaitu Yohakim Mintarjo dan Yuliana Suradilah. Tanpa mereka skripsi ini tidak akan pernah ada. Buat Heni juga, adik saya.

Ketiga, untuk teman-teman PBSID 2009 yang telah bersama-sama membangun pengetahuan selama di Sanata Dharma.

Keempat, untuk Elisabeth Listyana Utami yang telah memberikan segala dukungan selama penyusunan skripsi ini.

Kelima, skripsi ini saya persembahkan untuk almamater saya.

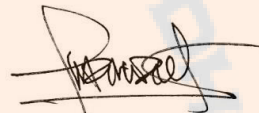
Keenam, skripsi ini untuk siapa saja yang saat ini sedang membaca skripsi ini.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

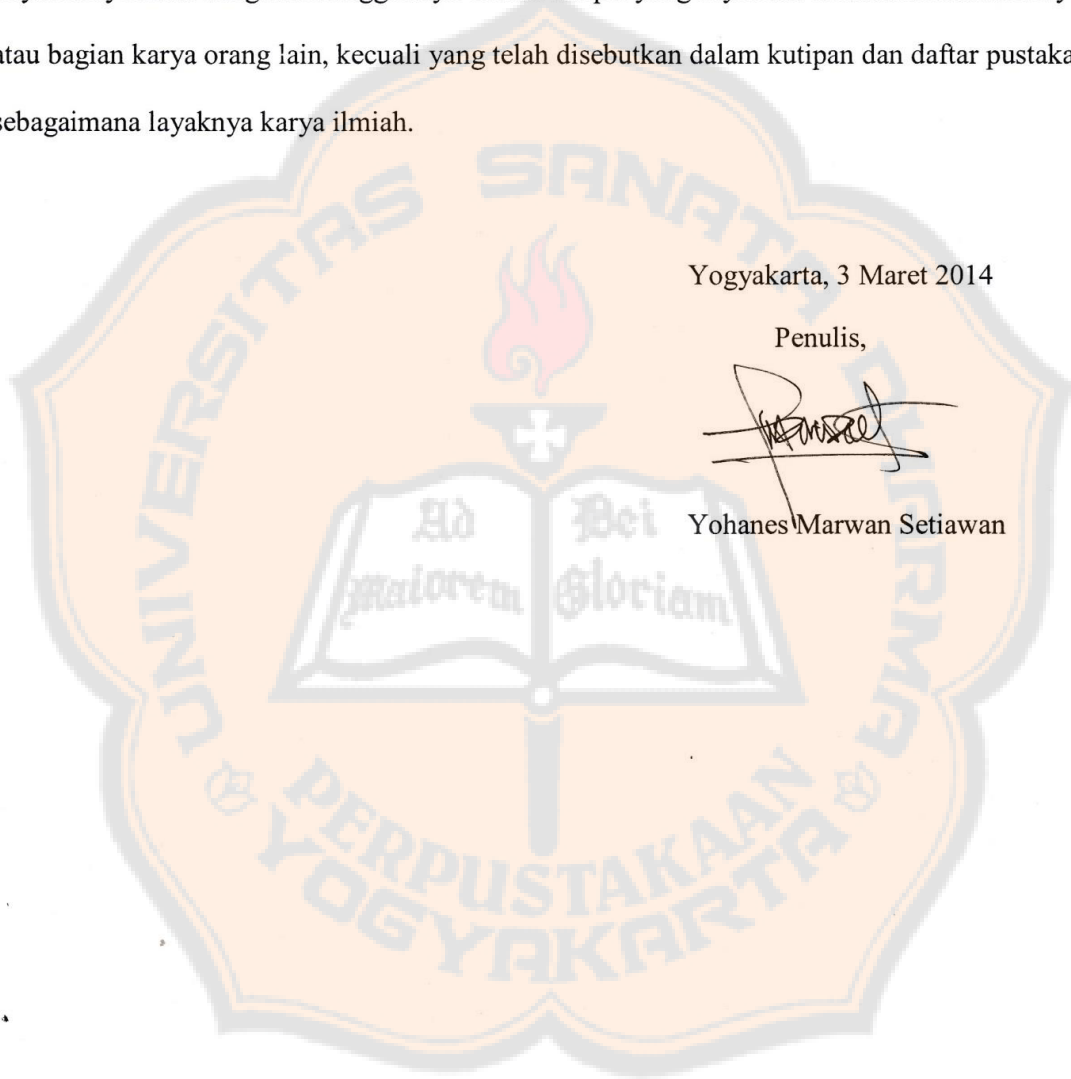
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya atau bagian karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka, sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Yogyakarta, 3 Maret 2014

Penulis,



Yohanes Marwan Setiawan



PERNYATAAN PERSETUJUAN

PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Yohanes Marwan Setiawan

Nomor Mahasiswa : 091224065

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

**PENGEMBANGAN MODUL DAN CD INTERAKTIF PEMBELAJARAN
KETERAMPILAN MENULIS PETUNJUK DENGAN *MINDJET MINDMANAGER X5*
UNTUK KELAS VIII SMP STELLA DUCE 2 YOGYAKARTA**

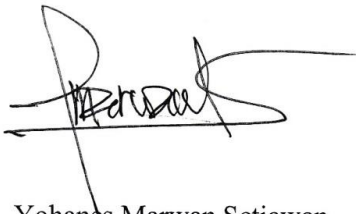
Beserta perangkat yang diperlukan. Dengan demikian saya memberikan kepada perpustakaan Universitas Sanata Dharma hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk apa saja mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikannya di internet atau media lain untuk kepentingan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

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Yogyakarta

Pada tanggal : 3 Maret 2014

Yang menyatakan



Yohanes Marwan Setiawan

ABSTRAK

Setiawan, Y. Marwan. (2014). *Pengembangan Modul dan CD Interaktif Pembelajaran Keterampilan Menulis Petunjuk dengan Mindjet Mindmanager X5 untuk Kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Untuk mendukung peningkatan kemampuan menulis, diperlukan modul dan CD interaktif pembelajaran yang tepat agar pembelajaran menulis dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Modul dan CD interaktif pembelajaran ini hendaknya dapat digunakan secara mudah oleh guru maupun siswa. Hal ini bertujuan agar pemakaian modul dan CD interaktif pembelajaran tidak mempersulit guru dan siswa dalam proses belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya Sekolah Menengah Pertama (SMP), modul dan CD interaktif pembelajaran masih jarang dipakai. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan modul dan CD interaktif pembelajaran untuk keterampilan menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan bahasa yang efektif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Metode ini digunakan untuk mengetahui prosedur pengembangan dan kualitas produk modul dan CD interaktif pembelajaran keterampilan menulis. Materi dalam produk dikembangkan dengan pendekatan Pedagogi Ignasian yang memiliki kelebihan untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Penelitian ini dilakukan terhadap 33 siswa kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta semester genap tahun ajaran 2013/2014 pada bulan November 2013. Prosedur pengembangan ini melalui empat tahap yaitu (1) kajian standar kompetensi dan materi pembelajaran, (2) analisis kebutuhan pengembangan program pembelajaran, (3) produksi modul dan CD interaktif pembelajaran keterampilan menulis, (4) validasi dan revisi produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul dan CD interaktif pembelajaran yang dikembangkan dan telah diuji dari aspek kelengkapan komponen, pemilihan materi, ketepatan bahasa, desain, dan kemudahan penggunaan menurut pakar pembelajaran bahasa, pakar media, guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta, dan siswa kelas VIII Serunai SMP Stella Duce 2 Yogyakarta memperoleh rerata skor 4,51 dan termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian, modul dan CD interaktif pembelajaran menulis yang dikembangkan sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis kelas VIII semester genap.

ABSTRACT

Setiawan, Y. Marwan. (2014). *The Development of Bahasa Indonesia Learning Module and Interactive CD For Writing Skill in Composing Procedure Text by Using Mindjet Mindmanager X5 For 8th Grade Students of SMP Stella Duce 2 Yogyakarta*. Thesis. Yogyakarta: Indonesia Language and Literature Education Study Program, Faculty of Teachership and Education Sanata Dharma University.

In improving writing skill, an appropriate module and media is needed in order to learn writing skill effectively to the students. The module and media should be easily used by the teachers and the students. It aims to ease the teachers and the students in using the module and media during the learning process. However, in learning activities, especially in junior high school, a learning module and an interactive multimedia is rarely used. This research was aimed to produce a learning module and an interactive media for writing skill in composing procedure text with correct sequences and effective language by using *Mindjet MindManager X5*.

This method was used to find out the development procedure and the quality of a learning module and an interactive multimedia in Bahasa Indonesia writing skill of 8th grade junior high school. Learning materials of the learning module and the interactive multimedia developed by Ignatian Pedagogy which improved student's cognitive, affective, and psychomotor skills. The participants of this research were 33 students of 8th grade of SMP Stella Duce 2 Yogyakarta in the first semester, academic year 2013/2014, in November 2013. This development procedure had four steps; (1) the competency standard and the learning material examination, (2) need analysis of the learning program development, (3) the production of the learning module and the interactive multimedia, (4) the product validity and revision.

The results showed that the learning module and the interactive multimedia which were developed and tested from component completeness, the choice of materials, language accuracy, and the accessibility of the media according to linguistic learning expert, learning media expert, Bahasa Indonesia's teacher of 8th grade in SMP Stella Duce 2 Yogyakarta, and the students of 8th grade in SMP Stella Duce 2 Yogyakarta had score 4,51 and were categorized as "very good" rate. Therefore, the development of Bahasa Indonesia learning module and interactive CD for writing skill in composing procedure text by using *Mindjet Mindmanager X5* had been appropriate to be implemented in Bahasa Indonesia lesson for 8th grade semester 2.

KATA PENGANTAR

Peneliti memanjatkan puji dan syukur kepada Tuhan yang telah memberikan tuntunan dan jalan yang terang sehingga skripsi yang berjudul *Pengembangan Modul Dan CD Interaktif Pembelajaran Keterampilan Menulis Petunjuk Dengan Mindjet Mindmanager X5 Untuk Kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta* dapat selesai dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi di Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.

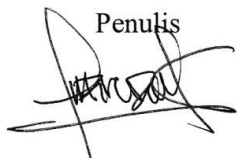
Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti mendapat bimbingan, bantuan, dan dukungan dari berbagai pihak sehingga skripsi ini dapat terwujud seperti sekarang. Dengan hati yang tulus, peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Ucapan terima kasih ini peneliti sampaikan kepada:

1. Rohandi, Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
2. Dr. Yuliana Setiyaningsih, M.Pd. selaku Kepala Program Studi PBSI.
3. Rische Purnama Dewi, S.Pd., M.Hum. selaku Wakil Kepala Program Studi PBSI sekaligus pembimbing I yang membimbing peneliti dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan dari awal penulisan hingga skripsi selesai.
4. Drs. J. Prapta Diharja, SJ., M.Hum. selaku pembimbing II yang telah membimbing dan membantu peneliti dengan penuh kebijaksanaan dan kesabaran.
5. Dra. Anna Harsanti, selaku kepala sekolah SMP Stella Duce 2 Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian di kelas VII Nafiri dan kelas VIII Serunai.
6. Dr. B. Widharyanto, M.Pd. selaku dosen , pakar pembelajaran bahasa, dan validator modul pembelajaran dan media interaktif yang telah memberikan banyak arahan dan partisipasi dalam penelitian ini.

7. Irsasri, S.Pd., M.Pd. selaku dosen, pakar media pembelajaran, dan validator modul pembelajaran dan media interaktif yang telah memberikan banyak bantuan dalam penelitian ini.
8. R. Budi Susilo, S.Pd. selaku guru Bahasa Indonesia SMP Stella Duce 2 Yogyakarta yang telah memberikan banyak bantuan dan berpartisipasi selama peneliti melakukan penelitian ini.
9. Segenap siswa kelas VII Nafiri dan kelas VIII Serunai SMP Stella Duce 2 Yogyakarta yang telah dengan bersemangat mengikuti pelajaran dan penelitian pengembangan ini.
10. Bapak Marsidiq selaku sekretariat program studi PBSI yang telah membantu peneliti dalam mengumpulkan data-data penunjang studi.
11. Kedua orang tua peneliti, Yohakim Mintarjo dan Yuliana Suradilah, selaku sponsor utama dalam penelitian pengembangan ini.
12. Adik peneliti, Theresia Hermin Nugraheni, ucapan terima kasih atas pinjaman Toshiba Satellite-nya untuk penelitian lapangan.
13. Teman-teman seperjuangan skripsi payung dari kos Narendra, Reinardus Aldo Agassi dan Ignatius Satrio Nugroho
14. Teman-teman angkatan 2009 PBSID yang selalu mengucapkan *tagline* “Biasyaaaakk!!”, terima kasih atas motivasi dan kemesraannya. Elisabeth Listyana Utami, terima kasih atas semangat, perawatan, dan kasihnya selama peneliti melakukan penelitian.
15. Dan segenap pihak yang belum dapat disebutkan di sini.

Penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak untuk mendukung skripsi ini agar lebih sempurna. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi pendidikan. Terima kasih.

Penulis

Yohanes Marwan Setiawan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR TABEL	xviii
DAFTAR GAMBAR	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Pengembangan	7
1.4 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	8
1.5 Manfaat Pengembangan	8
1.6 Batasan Istilah	9
1.7 Sistematika Penyajian	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan	12
2.2 Keterampilan Menulis	16
2.2.1 Tujuan Menulis	19
2.2.2 Ciri-ciri Tulisan yang Baik	21
2.2.3 Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu dengan Urutan yang Tepat	22

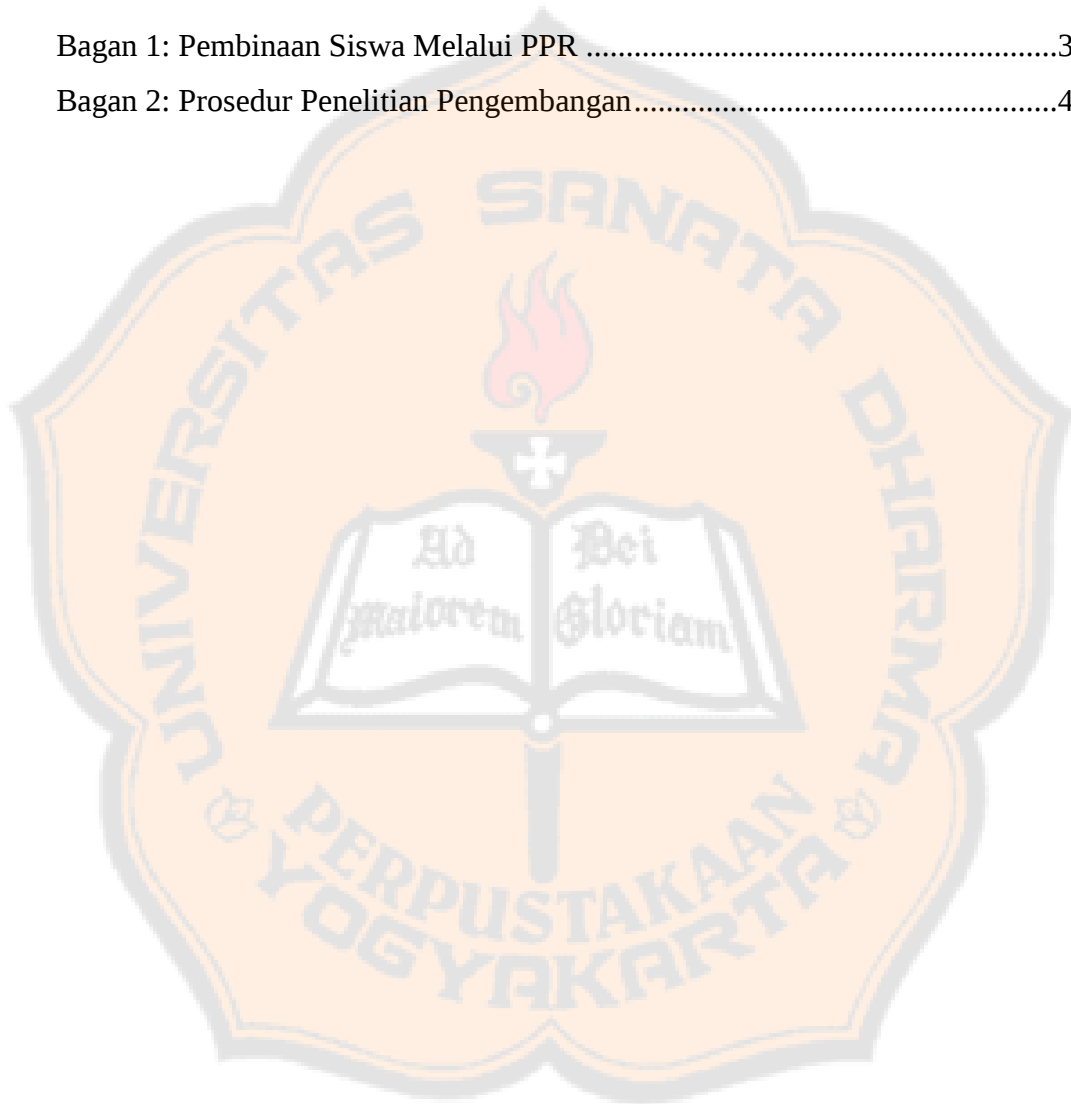
2.2.3.1	Cara Membuat Teks Petunjuk.....	23
2.2.3.2	Bahasa Teks Petunjuk	24
2.3	Eksposisi	25
2.3.1	Metode Analisa	28
2.3.2	Analisa Proses	29
2.4	Pedagogi Ignasian	32
2.4.1	Pelaksanaan Pedagogi Ignasian	33
2.4.2	Pembelajaran Berpola Pedagogi Ignasian	35
2.5	Modul	37
2.5.1	Pengertian Modul	37
2.5.2	Fungsi Modul	38
2.5.3	Karakteristik Modul	39
2.5.4	Prinsip Pengajaran Modul	40
2.5.5	Sistematika Penulisan Modul	41
2.6	<i>Mindjet MindManager</i>	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		44
3.1	Jenis Penelitian	44
3.2	Seting Penelitian	44
3.2.1	Subjek Penelitian	44
3.2.2	Lokasi dan Waktu Penelitian	45
3.3	Prosedur Pengembangan	45
3.4	Uji Validasi Produk	48
3.5	Desain Uji Validasi	49
3.6	Subjek Uji Validasi Lapangan	54
3.7	Jenis Data	54
3.8	Instrumen Pengumpulan Data	55
3.8.1	Angket	55
3.8.2	Instrumen Penilaian Pengembangan Produk	56
3.8.3	Angket Umpan Balik Siswa terhadap Uji Coba.....	57
3.8.4	Instrumen Observasi Guru Bahasa Indonesia	57
3.8	Teknik Analisis Data	57

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Data Analisis Kebutuhan	59
4.1.1 Data Analisis Kebutuhan Siswa	59
4.1.2 Data Analisis Kebutuhan Guru	61
4.2 Deskripsi Produk Awal	62
4.2.1 Silabus	62
4.2.2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	63
4.2.3 Storyboard	64
4.2.4 Multimedia untuk CD Interaktif	64
4.2.4.1 Menu Utama	65
4.2.4.2 Petunjuk	66
4.2.4.3 Kegiatan Pembelajaran	67
4.2.4.4 Penyusun	67
4.2.5 Modul Pembelajaran	68
4.2.5.1 Sampul Halaman Depan	68
4.2.5.2 Isi	69
4.2.5.3 Daftar Referensi	70
4.3 Data Validasi dan Revisi Produk	71
4.3.1 Deskripsi Data Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa	74
4.3.2 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa	76
4.3.3 Deskripsi Data Validasi Ahli Media	77
4.3.4 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Media	78
4.3.5 Deskripsi Data Validasi Guru Bahasa Indonesia	79
4.3.6 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Guru Bahasa Indonesia	80
4.3.7 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Guru Bahasa Indonesia	81
4.4 Kajian Produk Akhir	84
4.4.1 Media <i>Mindjet Mindmanager X5</i>	85
4.4.1.1 Menu Utama	85
4.4.1.2 Petunjuk	86
4.4.1.3 Rancangan Pembelajaran	87

4.4.1.4 Materi Pembelajaran	88
4.4.1.5 Penyusun	89
4.4.1.6 Penugasan	89
4.4.1.7 Kuis Interaktif	90
4.4.2 Modul Pembelajaran	92
4.4.2.1 Sampul Halaman Depan	93
4.4.2.2 Isi	94
4.4.2.3 Daftar Referensi	96
BAB V PENUTUP	98
5.1 Kesimpulan	98
5.2 Keterbatasan Penelitian	99
5.3 Saran	100
DAFTAR PUSTAKA	102

DAFTAR BAGAN

Bagan 1: Pembinaan Siswa Melalui PPR	33
Bagan 2: Prosedur Penelitian Pengembangan.....	46



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Standar Kompetensi	3
Tabel 2 Penyekoran Skala Sikap Model Likert	37
Tabel 3 Kisi-kisi Penilaian Materi	49
Tabel 4 Kisi-Kisi Penilaian Media	51
Tabel 5 Kisi-Kisi Penilaian Media dan Modul untuk Siswa	53
Tabel 6 Kisi-Kisi Angket Materi yang Disukai Siswa	55
Tabel 7 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala Lima menurut Sukardjo	58
Tabel 8 Konversi Nilai Skala Lima	72
Tabel 9 Kriteria Skor Skala Lima	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Menu Utama	66
Gambar 2: Petunjuk	66
Gambar 3: Kegiatan Pembelajaran	67
Gambar 4: Sampul Modul	69
Gambar 5: Isi Modul	70
Gambar 6: Referensi	71
Gambar 7: Menu Utama	86
Gambar 8: Petunjuk	87
Gambar 9: Rancangan Pembelajaran	88
Gambar 10: Materi Pembelajaran	88
Gambar 11: Penyusun	89
Gambar 12: Penugasan	90
Gambar 13: Kuis Interaktif	91
Gambar 14: Sampul Modul	94
Gambar 15: Isi Modul	95
Gambar 16: Daftar Referensi	97
LAMPIRAN	105
BIOGRAFI PENULIS	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu keterampilan berbahasa yang sering digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah adalah menulis. Keterampilan ini diperoleh dengan latihan secara teratur. Tarigan (1994:9) menyatakan bahwa menulis merupakan suatu proses perkembangan. Menulis menuntut pengalaman, waktu, kesempatan, pelatihan, keterampilan-keterampilan khusus, dan pengajaran langsung menjadi seorang penulis.

Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu (Tarigan, 1994:22). Prinsip utama dari tulisan adalah untuk berkomunikasi secara tidak langsung. Menulis sangat penting untuk kegiatan belajar dan mengajar karena memudahkan siswa untuk berpikir. Dengan menulis, siswa tidak perlu mengemukakan kembali secara lisan apa yang telah atau sedang dipikirkannya.

Berdasarkan hal-hal tersebut, tentunya diperlukan perhatian khusus dalam pembelajaran menulis. Nursisto (1999:4) menyebutkan upaya untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Indonesia harus dijumpai dengan menggalakkan kegiatan menulis atau mengarang. Hal ini dikarenakan kemampuan

menulis membutuhkan penguasaan kosakata, pembentukan paragraf, pemahaman tentang ejaan dan tanda baca, logika, dan struktur berpikir yang rumit.

Standar kompetensi mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan kualifikasi kemampuan minimal peserta didik yang menggambarkan penguasaan pengetahuan, keterampilan berbahasa, dan sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia. Selain itu, standar kompetensi ini merupakan dasar bagi peserta didik untuk memahami dan merespon situasi lokal, regional, dan global. Standar kompetensi lulusan mata pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tingkat *Madia*, dalam hal keterampilan menulis adalah melakukan berbagai kegiatan menulis untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan informasi dalam bentuk buku harian, surat pribadi, pesan singkat, laporan, surat dinas, petunjuk, rangkuman, teks berita, slogan, poster, iklan baris, resensi, karangan, karya ilmiah sederhana, pidato, surat pembaca, dan berbagai karya sastra berbentuk pantun, dongeng, puisi, drama, puisi, dan cerpen. Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis (BSNP, 2006).

Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa kelas VIII akan tampak jelas dalam tabel 1.1 sebagai berikut.

Tabel 1
Standar Kompetensi

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Menulis 1. Mengungkapkan informasi dalam bentuk laporan, surat dinas, dan petunjuk	4.1 Menulis laporan dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar 4.2 Menulis surat dinas berkenaan dengan kegiatan sekolah dengan sistematika yang tepat dan bahasa baku 4.3 Menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif

Untuk mendukung peningkatan kemampuan menulis, diperlukan modul yang tepat agar pembelajaran menulis dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Modul merupakan sebuah paket program yang disusun dalam kompetensi dasar menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif, guna keperluan pembelajaran di kelas. Modul hendaknya dapat digunakan secara mudah oleh guru maupun oleh siswa secara mandiri. Agar pemakaian modul lebih efektif, ditambahkan media pembelajaran berupa CD interaktif untuk membantu proses evaluasi dalam pembelajaran di kelas. Materi pembelajaran dan evaluasi dalam rancangan CD interaktif diselaraskan dengan materi yang ada dalam modul pembelajaran. Hal ini bertujuan agar pemakaian modul tidak mempersulit guru dan siswa dalam proses belajar. Dengan demikian, modul dan CD interaktif pembelajaran keterampilan menulis menjadi satu kesatuan agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran dan mengetahui urutan proses belajar dari media interaktif.

Dalam pengembangan CD interaktif, peneliti tertarik dengan media *Mindjet Mindmanager X5*. *Mindjet Mindmanager X5* merupakan aplikasi komputer yang ditujukan untuk mempermudah pengguna aplikasi dalam membuat atau mengatur sebuah presentasi dengan konsep *mind mapping*. Konsep *mind mapping* ini dibuat sedemikian rupa sehingga sub-sub materi yang ditambahkan dalam *Mindjet Mindmanager X5* dapat lebih diperjelas dengan teknik pemetaan interaktif.

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Mindjet Mindmanager X5* ini diselaraskan dalam kurikulum yang berdasar pada Pedagogi Ignasian. 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, dalam Model Pembelajaran Berbasis Pedagogi Ignasian, 2012:4). Dalam Pedagogi Ignasian, 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.

Dalam pendidikan, Pedagogi Ignasian memiliki visi dan misi. Visi dan misi tersebut 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 Stella Duce 2 Yogyakarta untuk penelitian pengembangan modul dan CD interaktif ini dengan alasan visi dan misi Pedagogi Ignasian tercermin dalam beberapa visi dan misi SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. SMP Stella Duce 2 Yogyakarta merupakan sekolah di bawah naungan yayasan Tarakanita. Proses pendidikan yayasan Tarakanita mempunyai kekhasan tersendiri yang dirumuskan dalam Nilai Cc5. Nilai Cc5 antara lain (1) *compassion*, (2) *celebration*, (3) *competence*, (4) *conviction*, (5) *creativity*, dan (6) *community*. Terkait dengan Nilai Cc5, 3C dalam Pedagogi Ignasian memiliki karakteristik yang identik dalam Nilai Cc5, terutama pada *compassion* dan *competence*.

3C juga memiliki karakteristik yang identik dalam visi-misi SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. *Competence* terlihat pada visi sekolah, yaitu “...mengupayakan pendidikan berkualitas melalui pelayanan profesional...” dan pada misi sekolah yaitu “mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, sosial, dan daya juang” serta “mengusahakan sarana dan prasarana yang memadai”. *Conscience* terlihat pada visi sekolah, yaitu “demi terwujudnya peserta didik yang berkepribadian utuh sebagai citra Allah”, dan pada misi sekolah, yaitu “mengembangkan kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, sosial, dan daya juang” dan “menumbuhkembangkan nilai-nilai kasih dengan budaya 3S (Senyum, Sapa, dan Santun)”. Lalu, nilai *Compassion* dalam PPR tercermin dalam visi

sekolah, yaitu “*melalui pelayanan professional penuh kasih berbelarasa...*” dan pada misi sekolah, yaitu “*mengembangkan kemampuan berempati, mengerti, dan memahami peserta didik*”.

Selain hal-hal di atas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian Pengembangan media dan modul dengan *Mindjet Mindmanager X5* karena dalam penyelenggaraan pendidikan sekolah tersebut sudah menggunakan media elektronik maupun komputer. Ruang-ruang kelas tertentu memiliki perangkat *LCD Projector* yang bisa menampilkan materi pelajaran dari komputer dengan program atau *software* tertentu. Selain itu, SMP Stella Duce 2 Yogyakarta juga memiliki laboratorium bahasa yang mendukung kegiatan pembelajaran dengan fasilitas yang lengkap, seperti perangkat untuk pembelajaran materi audio-visual, pembelajaran menyimak, dan sebagainya. Melalui kegiatan penelitian ini, peneliti menyiapkan media pembelajaran yang dikemas dalam aplikasi *Mindjet Mindmanager X5* yang telah dikembangkan dan diselaraskan dengan Kompetensi Dasar menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif.

Salah satu kegiatan penelitian ini adalah dengan melaksanakan analisis kebutuhan pada siswa kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Kegiatan ini dilaksanakan untuk mengetahui informasi mengenai situasi dan kondisi pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran menulis yang dilakukan di sekolah tersebut. Dari hasil analisis kebutuhan yang peneliti lakukan, SMP Stella Duce 2 Yogyakarta memiliki sarana untuk melakukan pembelajaran dengan media yang mendukung penggunaan *Mindjet Mindmanager X5*. Di beberapa kelas

terdapat proyektor multimedia yang bisa dimanfaatkan untuk menayangkan *Mindjet Mindmanager X5*.

Pengembangan modul dan CD interaktif pembelajaran keterampilan menulis untuk siswa kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta ini menggunakan pendekatan komunikatif dan integratif. Pendekatan tersebut merupakan pendekatan yang berpusat pada keaktifan pembelajaran siswa. Tujuan pengembangan modul dan CD interaktif pembelajaran ini untuk meningkatkan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran menulis yang lebih baik untuk siswa kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah mengembangkan modul pembelajaran dan media berupa CD Interaktif keterampilan menulis Bahasa Indonesia kelas VIII semester 1 kompetensi dasar menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif untuk siswa SMP Stella Duce 2 Yogyakarta dengan menggunakan media *Mindjet Mindmanager X5*?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah tersusunnya modul dan CD interaktif pembelajaran untuk keterampilan menulis bahasa Indonesia kelas VIII semester 1 kompetensi dasar menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan

yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif untuk siswa SMP Stella Duce 2 Yogyakarta.

1.4 Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan adalah modul dan CD interaktif pembelajaran. Produk modul dan CD interaktif pembelajaran untuk keterampilan menulis yang dihasilkan dikhususkan penggunaannya untuk guru dan siswa kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Komponen modul pembelajaran bahasa Indonesia untuk keterampilan menulis kompetensi dasar menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif kelas VIII semester 2 dan CD interaktif mencakup media yang dioperasikan melalui aplikasi *Mindjet Mindmanager X5*.

1.5 Manfaat Pengembangan

Penelitian pengembangan ini diharapkan memberi manfaat bagi pihak yang terkait dengan penelitian ini, seperti berikut ini.

1. Dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan baik.
2. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam keterampilan menulis.
3. Dapat memberikan alternatif dalam pemilihan media yang cocok bagi peserta didik.
4. Dapat menciptakan situasi belajar yang aktif, kreatif, dan efektif.

1.6 Batasan Istilah

Istilah-istilah yang perlu dibatasi dalam penelitian ini adalah pengembangan, keterampilan, menulis, modul, media, *Mindjet Mindmanager X5*, dan interaktif.

1. Pengembangan

Pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan; menjadikan besar atau menjadikan maju (KBBI, 2007:538). Alat ukur keterampilan menulis dalam penelitian ini berupa hasil tulisan siswa.

2. Keterampilan

Keterampilan adalah kecakapan untuk menyelesaikan tugas; kecakapan seseorang untuk memakai bahasa dalam menulis, membaca, menyimak, atau berbicara (KBBI, 2007:1180).

3. Menulis

Menulis ialah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dari gambaran grafik itu (Tarigan, 1985:21).

4. Modul

Modul adalah 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 Rivai, 2007:132).

5. Media

Media merupakan alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara pengajar dan murid (Fatah Syukur, 2005:123).

6. *Mindjet Mindmanager X5*

Mindjet Mindmanager X5 adalah aplikasi interaktif yang memberikan keleluasaan secara visual bagi pengguna secara individu maupun organisasi untuk menangkap, mengorganisasi, dan mengkomunikasikan ide atau informasi tertentu. MindManager memberikan pengguna kemudahan dalam *brainstorming*, perencanaan, penyusunan strategi, maupun presentasi yang lebih efektif menggunakan pemetaan informasi interaktif (*Interactive Information Maps*) (User Guide, 2012:1).

7. Interaktif

Interaktif adalah suatu program yang dirancang untuk dipakai oleh siswa secara individual atau biasa disebut belajar mandiri (Munadi, 2010:152).

1.7 Sistematika Penyajian

Sistematika penyajian merupakan penjelasan dari apa yang dibicarakan pada masing-masing bab. Bab pendahuluan terdiri atas tujuh subbab yaitu (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan pengembangan, (4) spesifikasi produk yang dihasilkan, (5) manfaat pengembangan, (5) rumusan variabel dan batasan istilah, (6) sistematika penyajian. Pada bab II peneliti menguraikan penelitian yang relevan dan kerangka teori, kerangka teori dalam penelitian ini

adalah teori menulis, menulis surat dinas, media, *mindmanager*, dan Pedagogi Ignasian.

Dalam bab III peneliti membahas mengenai metode dan prosedur penelitian. Metode dan langkah-langkah tersebut adalah (1) jenis penelitian, (2) model pengembangan, (3) prosedur pengembangan, (4) uji coba produk, (5) desain uji coba, (6) subyek uji coba, (7) jenis data, (8) instrumen pengumpulan data, dan (9) teknik analisis data.

Dalam bab IV berjudul pembahasan. Dalam bab ini dibahas tentang (1) paparan dan analisis data hasil analisis kebutuhan, (2) hasil penelitian produk pengembangan, (3) hasil uji coba produk pengembangan, (4) umpan balik siswa terhadap uji coba produk, dan (5) revisi produk pengembangan.

Bab yang terakhir, bab V yaitu penutup. Dalam bab ini berisi tentang (1) materi menulis yang sesuai dengan setiap Kompetensi Dasar untuk siswa kelas VIII semester I SMP Stella Duce 2 Yogyakarta, (2) kajian produk modul dan materi menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif dengan *Mindjet Mindmanager X5*, (5) implikasi hasil penelitian, dan (6) saran-saran sebagai tindak lanjut dari hasil penelitian.

BAB II

LANDASAN TEORI

Bab ini akan menguraikan beberapa teori yang dijadikan sebagai dasar untuk melaksanakan penelitian. Penelitian terdahulu yang relevan dan hal-hal yang menyangkut teori pengembangan materi keterampilan menulis modul dan CD interaktif pembelajaran dengan *Mindjet MindManager X5* untuk kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta akan diuraikan sesuai dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

2.1 Penelitian Terdahulu yang Relevan

Yekti (2008) melakukan penelitian kemampuan siswa kelas VIII A, B, dan C SMP Taman Dewasa Tamansiswa Yogyakarta dalam menulis kembali berita yang diperdengarkan melalui media audiovisual. Tujuan dari penelitian ini adalah adalah mendeskripsikan kemampuan siswa dalam menulis kembali berita yang diperdengarkan melalui media audiovisual. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audiovisual. Media ini merupakan alat pembelajaran yang sangat memungkinkan terjalinnya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik di dalam proses belajar mengajar. Kepraktisan media audiovisual dibandingkan dengan sarana pendidikan yang lain adalah media audiovisual dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik, karena pengalaman yang dimiliki setiap peserta didik berbeda-beda.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang dilaksanakan peneliti terletak pada kesamaan jenis media yang dipakai dalam penelitian penelitian, yaitu media audiovisual. Peneliti akan menggunakan media *Mindjet MindManager X5* yang dapat diintegrasikan dengan media lain yang bersifat audio maupun visual untuk mengetahui kemampuan siswa dalam keterampilan menulis. Perbedaannya, penelitian yang telah dilakukan oleh Yekti menghasilkan produk berupa deskripsi mengenai kemampuan menulis siswa kelas VIII A, B, dan C SMP Taman Dewasa Tamansiswa Yogyakarta, sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti menghasilkan produk berupa modul dan CD Interaktif keterampilan menulis untuk siswa kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta kompetensi dasar menulis urutan dengan benar dan bahasa yang efektif.

Penelitian lain yang relevan dilakukan oleh Monica Dewi Nurani (2009) berjudul *Pengembangan Silabus Dan Materi Pembelajaran Keterampilan Menulis Dengan Media Audio-Visual Untuk Siswa Kelas VII Semester II SMP Pangudi Luhur Santo 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 keterampilan menulis dengan modul dan CD interaktif *Mindjet Manager X5* untuk kelas VII siswa SMP Stella Duce 2 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 dengan keterampilan menulis, 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 tentang keterampilan menulis dilakukan oleh Maria Goreti Safe (2011). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan 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 menghasilkan produk berupa bahan ajar bahasa Indonesia aspek menulis dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) untuk siswa kelas X. Spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu silabus, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran bahasa Indonesia dengan pendekatan kontekstual.

Relevansi penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada kesamaan jenis penelitiannya, yaitu penelitian pengembangan untuk keterampilan menulis. Terdapat pula perbedaan dalam penelitian tersebut, antara penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, yaitu penelitian tersebut menghasilkan produk berupa silabus, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi pembelajaran dengan pendekatan kontekstual. Sedangkan pada penelitian pengembangan keterampilan menulis dengan yang akan dilakukan oleh peneliti menghasilkan produk berupa modul dan CD interaktif untuk pembelajaran menulis.

Fitriani (2012) melakukan penelitian pengembangan media mata pelajaran PKn dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah untuk siswa kelas IV semester dua SD Negeri Ungaran II Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang inovatif, yaitu media *Powerpoint* yang dilengkapi dengan gambar dan tayangan video yang ditampilkan melalui LCD proyektor. Pengembangan media ini dapat lebih mengaktifkan siswa serta dapat melatih siswa dalam menemukan dan memecahkan masalah.

Relevansi antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah berupa pemakaian media yang digunakan kepada siswa. Pengembangan media ini digunakan untuk lebih mengaktifkan siswa dalam pembelajaran sehingga proses maupun hasil akhir dari pembelajaran dapat maksimal. Perbedaannya, peneliti melakukan pengembangan pada media yang akan diterapkan pada pembelajaran menulis bahasa Indonesia, sedangkan Fitriana (2012) melakukan pengembangan media untuk mata pelajaran PKn.

Yulita (2012) melakukan penelitian pengembangan multimedia interaktif untuk keterampilan berbicara Bahasa Indonesia kelas V SD Tarakanita Bumijo, Yogyakarta. Penelitian ini melakukan pengembangan multimedia interaktif untuk membuat pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Penelitian ini difokuskan untuk mengisi kekurangan akan pentingnya penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran di SD.

Penelitian ini memiliki relevansi yang terletak pada metode penelitian yaitu penelitian dan pengembangan, pengembangan media interaktif, pengembangan modul pembelajaran, dan penggunaan pendekatan Pedagogi Ignasian dalam proses pembelajaran.

2.2 Keterampilan Menulis

Secara luas, komunikasi merupakan suatu proses pengiriman dan penerimaan pesan-pesan yang pasti terjadi sewaktu-waktu bila manusia maupun binatang ingin berhubungan satu sama lain. meskipun begitu, hanya manusia sajalah yang telah mengembangkan bahasa (Webb dalam Tarigan, 1985:18-19). Proses komunikasi dapat terjadi dalam tiga media yaitu *visual* (atau non-verbal), *written* (tulisan), dan *oral* (lisan). Komunikasi lisan dan tulisan sangat erat berhubungan karena sifat penggunaannya yang saling berkaitan dalam bahasa. Terdapat sejumlah situasi yang sekaligus membutuhkan kedua-duanya, dan situasi-situasi lainnya yang membutuhkan dua atau bahkan tiga jenis media tersebut (Woolcott & Unwin, dalam Tarigan, 1985:19).

Menulis merupakan suatu representasi bagian dari kesatuan-kesatuan ekspresi bahasa. Hal inilah yang membedakan antara menulis dengan melukis. Seseorang yang tidak mengerti huruf-huruf dapat saja menggambar huruf tersebut tanpa mengerti arti dari huruf tersebut. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa menyalin huruf-huruf atau huruf-huruf tertentu bukanlah menulis kalau orang-orang yang melakukan kegiatan tersebut tidak memahami huruf atau bahasa tersebut beserta representasinya (Lado dalam Tarigan, 1985:21).

Menulis adalah keterampilan berbahasa dan bersastra yang bersifat produktif. Menulis merupakan kegiatan mengungkapkan ide atau gagasan menjadi kalimat, dan merakitnya menjadi karangan yang lebih panjang (Siahaan, 1987:145). Menulis di tingkat pendidikan menengah (SMP/SMA) menduduki posisi yang penting karena diharapkan dapat membekali para siswa kemampuan dalam mengungkapkan pikiran, gagasan, atau perasaannya secara jelas dengan menggunakan bahasa yang efektif dan kaidah tulis menulis yang berlaku (Widharyanto, 2003:1). Hal tersebut berkaitan erat dengan bahan yang akan disajikan. Bahan menulis diarahkan agar siswa berkemampuan dalam penerapan ejaan, pengungkapan gagasan, pikiran, dan pengalaman sehingga mereka mampu menyusun paragraf dan karangan dalam berbagai bentuk (Siahaan, 1987:145).

Menulis merupakan proses bernalar, menghubungkan-hubungan berbagai fakta, membandingkan dan sebagainya (Akhadiyah, 1984:41). 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.

Lado (dalam Achmadi, 1990:20) menyatakan bahwa menulis adalah meletakkan atau mengatur symbol-simbol grafis yang menyatakan pemahaman suatu bahasa sedemikian rupa sehingga orang lain dapat membaca sibol-simbol grafis itu sebagai bagian penyajian satuan-satuan ekspresi bahasa. Menulis juga dapat dipandang sebagai upaya untuk merekam ucapan manusia menjadi bahasa baru, yaitu bahasa tulisan. Tulisan yang dapat menghubungkan antara penulis sebagai pemberi pesan dan pembaca sebagai penerima pesan. Pesan yang disampaikan harus ditulis secara sistematis agar pembaca dapat menangkap pesan dengan jelas dan tidak menimbulkan salah penafsiran.

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 tidak terpisahkan dari seluruh proses belajar yang dialami siswa selama menuntut ilmu di sekolah.

Kegiatan menulis merupakan bagian yang tak terpisahkan dari seluruh proses belajar yang dialami siswa selama menuntut ilmu di sekolah. Hampir semua mata pelajaran menuntut siswa agar dapat menulis dengan baik. Tulisan mengenai suatu topik dalam mata pelajaran tertentu bahkan menjadi suatu tolok ukur pemahaman siswa dalam mengikuti mata pelajaran tersebut.

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 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 grafis 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 kerangka yang utuh.

2.2.1 Tujuan Menulis

Dalam Tarigan (1985:23) berdasarkan responsi atau jawaban yang diharapkan oleh pembaca, tujuan menulis dapat digolongkan sebagai berikut.

- a) Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar disebut wacana informatif.

- b) Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif.
- c) Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang memiliki tujuan estetik disebut wacana kesastraan.
- d) Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat disebut wacana ekspresif.

Selain itu, Hugo Hartig (dalam Tarigan, 1985:24-25) merangkum tujuan penulisan suatu tulisan sebagai berikut.

- a) Tujuan penugasan.

Penulis menulis sesuatu karena ditugaskan, bukan atas kemauannya sendiri. Misalnya tugas menulis yang dilakukan seorang siswa atas perintah dari gurunya.

- b) Tujuan altruistik.

Penulis bertujuan untuk menyenangkan para pembaca, ingin membuat hidup para pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karyanya itu. Tujuan altruistik adalah kunci keterbacaan suatu tulisan.

- c) Tujuan persuasif.

Merupakan tulisan yang bertujuan meyakinkan para pembaca akan kebenaran gagasan yang diutarakan.

- d) Tujuan informasional.

Tulisan bertujuan memberikan informasi kepada pembaca.

- e) Tujuan pernyataan diri.

Tulisan yang bertujuan memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada pembaca.

- f) Tujuan kreatif.

Merupakan tulisan yang bertujuan mencapai nilai-nilai artistik dan kesenian.

- g) Tujuan pemecahan masalah.

Dalam tulisan ini penulis ingin memecahkan masalah yang dihadapi. Penulis ingin menjelaskan, menjernihkan, menjelajahi serta meneliti secara cermat pikiran-pikiran dan gagasannya sendiri agar dapat dimengerti dan diterima oleh para pembaca.

2.2.2 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 sebagai berikut (1) bermakna, (2) jelas, (3) bulat dan utuh, (4) ekonomis, dan (5) memenuhi kaidah-kaidah gramatika.

2.2.3 Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu dengan Urutan yang Tepat

Peneliti akan melakukan penelitian pengembangan keterampilan menulis menggunakan media *Mindjet MindManager X5* dengan kompetensi dasar menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif. Kompetensi dasar tersebut cocok dengan media yang akan digunakan oleh peneliti.

Dalam menulis sebuah petunjuk, peserta didik terlebih dahulu harus menguasai cara membaca sebuah petunjuk. Membaca petunjuk membantu siswa agar dapat memahami suatu proses bagaimana membuat sesuatu, bagaimana cara menjalankan sesuatu, cara merakit sesuatu dengan benar, maupun cara untuk mengonsumsi sesuatu. Dengan membaca petunjuk, peserta didik dapat melakukan sesuatu dengan benar dan tepat. Selain itu, teks petunjuk juga dapat membantu untuk lebih memahami keunggulan maupun kekurangan suatu produk.

2.2.3.1 Cara Membuat Teks Petunjuk

Teks petunjuk terdiri atas beberapa bagian, yaitu sebagai berikut.

1. Pendahuluan

Pendahuluan menggunakan kata-kata yang mampu menarik minat pembaca. Dengan demikian, pembaca menjadi lebih berminat untuk membaca kegiatan ataupun sesuatu yang akan disampaikan. Pendahuluan harus berupa ungkapan yang positif. Hindari ungkapan negatif yang membuat pembaca kurang tertarik. Berikut beberapa kata yang dapat menarik pembaca.

- Mudah dibuat atau dilakukan
- Cepat
- Bermanfaat
- Indah
- Murah
- Lezat, bergizi
- Banyak hal yang menyenangkan
- Menyehatkan

2. Keterangan alat dan bahan yang digunakan

Untuk menulis resep, berikan takaran bumbu dalam jumlah yang pasti dan alat apa saja yang digunakan. Untuk sesuatu yang dikonstruksi, sertakan alat-alat yang diperlukan, misalnya tang, palu, paku, dan sebagainya.

3. Prosedur

Prosedur adalah langkah-langkah dalam urutan kronologis, termasuk hal yang perlu diperhatikan. Prosedur dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan perintah atau dengan memberi saran. Saat memberikan prosedur, gunakan kata-kata pengalihan untuk langkah pertama ke langkah selanjutnya, misalnya *kemudian, berikutnya, setelah itu, lalu*.

4. Kesimpulan (pernyataan umum)

Cara membuat kesimpulan teks adalah dengan merujuk kembali ke hal-hal pokok yang telah disebutkan dalam pendahuluan. Hal itu dapat dilakukan dengan mengulang kembali pernyataan dalam pendahuluan dengan kata-kata yang lain (sinonim).

2.2.3.2 Bahasa Teks Petunjuk

1. Bentuk pasif (untuk proses)

Instruksi atau panduan dapat diberikan dalam bentuk pasif jika kita ingin berbicara tentang proses. Proses adalah bagaimana sesuatu dibuat atau dilaksanakan, bukan tentang bagaimana membuat atau melakukan sesuatu.

2. Pilihan saran dan pernyataan keharusan (frasa hubung : *jika tidak ..., atau kecuali jika*)

Biasanya, dalam teks panduan atau instruksi, ada hal yang perlu diperhatikan. Penekanan tersebut dapat disampaikan dengan kata kerja perintah (imperatif), saran, atau pernyataan keharusan.

3. Kata penghubung (untuk urutan langkah)

Langkah dalam panduan dapat dihubungkan dengan kata seperti *kemudian*, *sekarang*, *berikutnya*, atau *setelah ini*. Namun, jangan gunakan penghubung yang sama secara berulang-ulang. Perhatikan bahwa jika dua langkah disatukan ke dalam satu kalimat, tanda koma ditempatkan sebelum kata penghubung. Selain itu, kata penghubung berfungsi sebagai awal kalimat yang baru.

2.3 Eksposisi

Kompetensi dasar menulis yang diteliti oleh peneliti adalah petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif. Petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat merupakan salah satu penjabaran dari bentuk tulisan eksposisi. Kompetensi dasar ini menuntut siswa agar dapat memahami suatu proses bagaimana membuat sesuatu, bagaimana cara menjalankan sesuatu, cara merakit sesuatu dengan benar, maupun cara untuk mengonsumsi sesuatu.

Eksposisi atau pemaparan adalah salah satu bentuk tulisan atau retorika yang berusaha menerangkan dan menguraikan suatu pokok pikiran yang dapat memperluas pandangan atau pengetahuan seseorang yang membaca uraian tersebut (Keraf, 1981:3). Bentuk bentuk tulisan atau retorika yang lain seperti

argumentasi, narasi, dan deskripsi memang pada dasarnya juga memperluas pandangan dan wawasan seseorang, namun tujuan yang paling utama dari sebuah tulisan ekspositoris adalah memperluas pandangan dan wawasan seseorang.

Terdapat beberapa cara yang biasa dipergunakan untuk menyampaikan informasi melalui eksposisi. Cara-cara tersebut antara lain sebagai berikut ini.

1. Metode identifikasi

Identifikasi merupakan suatu metode untuk menggarap sebuah eksposisi sebagai jawaban atas pertanyaan: *Apa itu?*, *Siapa itu?* Kata identifikasi sebenarnya berarti “proses membuat sesuatu menjadi sama”. Dalam hal ini, pengertian identifikasi yang tepat adalah proses menyebutkan unsur-unsur yang membentuk suatu hal sehingga ia dikenal sebagai hal tersebut (Keraf, 1981:9).

2. Metode perbandingan

Perbandingan adalah suatu cara untuk menunjukkan kesamaan-kesamaan dan perbedaan-perbedaan antara dua objek atau lebih dengan mempergunakan dasar-dasar tertentu (Keraf, 1981:16).

3. Metode ilustrasi atau eksimplikasi

Ilustrasi atau eksimplikasi adalah suatu metode untuk mengadakan gambaran atau penjelasan yang khusus dan konkrit atas suatu prinsip umum atau gagasan umum. Dalam ilustrasi atau eksimplikasi pengarang ingin menjelaskan suatu prinsip umum atau kaidah yang lebih luas lingkupnya dengan mengutip atau menunjukkan suatu

pokok yang khusus yang tercakup dalam prinsip umum atau kaidah yang lebih luas cakupannya itu (Keraf, 1981:26).

4. Metode klasifikasi

Klasifikasi memuat suatu proses yang bersifat alamiah untuk menampilkan pengelompokan-pengelompokan sesuai dengan pengalaman manusia. Klasifikasi merupakan suatu metode untuk menempatkan barang-barang dalam suatu sistem kelas, sehingga dapat dilihat hubungannya ke samping, ke atas, dan ke bawah (Keraf, 1981:34).

5. Metode definisi

Definisi merupakan suatu proses yang berusaha meletakkan di mana batas-batas penggunaan sebuah kata. Dalam pengertian yang luas, definisi mencakup pengertian membatasi pengertian suatu barang atau hal yang mendefinisikan. Definisi memberikan pengetahuan tentang suatu barang, ia mengatakan kepada kita 'barang itu sebenarnya apa' (Keraf, 1981:44).

6. Metode analisa

Pada dasarnya analisa adalah suatu cara membagi-bagi suatu subyek ke dalam komponen komponennya. Menurut arti katanya, analisa berarti melepaskan, menanggalkan, atau menguraikan sesuatu yang terikat-padu (Keraf, 1981:60).

2.3.1 Metode Analisa

Seperti yang telah dikemukakan di atas, analisa adalah suatu cara membagi-bagi suatu subyek ke dalam komponen-komponennya. Syarat dari sebuah analisa adalah analisa tersebut harus terdiri dari komponen-komponen dan analisa itu sendiri tidak menciptakan bagian-bagian itu. Bagian-bagian itu ditemukan oleh penulis, bukan diciptakan oleh penulis. Dengan menemukan bagian-bagian itu, penulis meminta agar pembaca memperhatikan bagian-bagian itu (Keraf, 1981:60).

Sesuai dengan sifat dari komponen-komponen yang membentuk suatu barang atau hal, analisa dapat dibagi sebagai berikut ini.

1. Analisa bagian

Analisa menyajikan sebuah hasil pemikiran atau penalaran dari seorang pengarang mengenai bagian-bagian dari suatu hal atau barang. Sebab itu untuk membuat sebuah analisa diperlukan sebuah metode. Metode tersebut bergantung pada wujud dan struktur barang yang akan dianalisa. Wujud dan struktur barang yang akan dianalisa tidak mutlak hanya akan menghasilkan suatu hasil analisa, tetapi dapat diperoleh lebih dari satu analisa atau lebih dari satu struktur, sesuai dengan perhatian yang berbeda-beda terhadapnya (Keraf, 1981:64).

2. Analisa fungsional

Analisa fungsional merupakan langkah lebih lanjut dari analisa bagian, maka semua yang bertalian dengan analisa bagian juga

berlaku bagi analisa fungsional. Mula-mula dilakukan identifikasi dan deskripsi mengenai bagian-bagiannya, baru kemudian dikemukakan fungsi-fungsi bagian itu masing-masing kemudian dihubungkan secara keseluruhan.

3. Analisa proses

Analisa proses adalah sebuah metode analisa yang berusaha menjawab pertanyaan ”Bagaimana sesuatu bekerja?”, “Bagaimana sesuatu terjadi?”. Analisa proses akan dijelaskan dalam sub bab selanjutnya.

4. Analisa kausal

Hubungan kausal adalah suatu hubungan antara dua objek atau lebih yang menjadi sebab terjadinya hal yang lain. dalam sebuah analisa kausal dipersoalkan dua hal, yaitu: (a) apa yang menyebabkan masalah, atau menemukan sebab-sebab yang menimbulkan suatu masalah; (b) dengan mengemukakan suatu peristiwa atau hal sebagai sebab, kita mengajukan akibat atau pengaruh apakah yang dapat muncul kemudian, atau mencari akibat-akibat yang muncul dari peristiwa yang pertama tadi.

2.3.2 Analisa Proses

Seperti yang telah disebutkan di atas, analisa proses adalah sebuah metode analisa yang berusaha menjawab pertanyaan, “Bagaimana sesuatu bekerja?”, “Bagaimana sesuatu terjadi”. Dalam analisa proses, yang perlu kita perhatikan

adalah tahap-tahap pelaksanaan fungsi bagian-bagian. Tiap bagian hanya berfungsi sejauh mereka berfungsi menerangkan tahap-tahap pelaksanaan fungsinya itu. Analisa bagian dan analisa fungsi bagian-bagian sebenarnya merupakan sumber dari analisa proses. Tetapi tidak semua analisa bagian dan analisa fungsional akan bergerak lebih lanjut ke analisa proses.

Sebuah analisa proses dianggap baik bila penulis dapat mempertanggungjawabkan semua langkah dalam tahap-tahap perkembangan sebuah obyek, mempertanggungjawabkan semua langkah dalam menjalankan sebuah obyek, menerapkan semua prinsip, atau mengartikan sebuah peristiwa. Analisa proses akan menempatkan langkah-langkah dalam urutan yang sebenarnya dan menampilkan tiap-tiap tahap dengan jelas sebanding dengan kepentingan dan kerumitan tiap tahap tersebut (Keraf, 1981:67).

Untuk menyajikan sebuah analisa proses dapat mempergunakan teknik narasi. Narasi semacam ini disebut narasi ekspositoris. Narasi ekspositoris bertujuan untuk mencapai ketepatan informasi mengenai suatu peristiwa yang dideskripsikan. Sebagai sebuah bentuk narasi, narasi ekspositoris menjabarkan tahap-tahap kejadian, rangkaian-rangkaian perbuatan kepada pembaca atau pendengar. Kejadian atau peristiwa yang disajikan secara runtun bertujuan untuk menyampaikan informasi sehingga memperluas pengetahuan atau pengertian pembaca. Penyajian ini dapat disampaikan secara tertulis atau secara lisan.

Tarigan (1985:75) mengemukakan bahwa analisa proses merupakan bagian dari tulisan bernada penjelasan. Tulisan bernada penjelasan biasa disebut tulisan penyingkapan. Tulisan penyingkapan bertujuan untuk menjelaskan sesuatu kepada

pembaca, misalnya dengan pengklasifikasian, penganalisisan, penjelajahan, penafsiran, dan penilaian.

Analisis proses biasanya disusun secara kronologis. Kesukaran dalam penulisan penulisan seperti ini termasuk penentuan titik permulaan yang logis. Kepintaran mengatur tahap-tahap yang berurutan logis serta kecakapan menjalankan langkah-langkah dengan baik dan konsekuen merupakan kunci keberhasilan seseorang dalam menulis suatu analisis proses.

Contoh Teks Petunjuk 1

MEMILIH DAN MEMASANG SENAR GITAR

Menyenar gitar? Kegiatan ini terdengar mudah. Namun, percaya atau tidak, sampai sekarang masih saja banyak yang tidak mengerti caranya. Akibatnya, senar menjadi mudah putus dan badan gitar lecet. Yang lebih parah, leher gitar pun bengkok. Teman! Simak cara praktis berikut tentang memilih dan menyenar gitar!

1. Pilih senar yang pas

Seperti gitar, senar dibuat dalam berbagai macam jenis, dan merek. Ada 4 hal dasar yang perlu diingat saat memilih senar, antara lain material atau bahan dasar, desain, diameter (biasa disebut *gauge*), serta elastisitas. Dalam memilih senar, faktor harga benar-benar menentukan kualitas!

2. Memasang senar

Setelah senar didapat, tiba saatnya menyenar gitar. Beberapa hal yang perlu diperhatikan saat menyenar gitar adalah sebagai berikut.

- Jangan gunakan senar *nickel* untuk gitar yang didesain untuk senar *nylon*!
- Jangan melilit senar terlalu banyak di kenop *tuner*. Dua sampai empat lilitan saja sudah cukup. Yang penting *tunning*-nya pas.
- Arahkan lilitan senar ke bawah. Pastikan lilitan rapi an tidak ada yang bertumpuk.
- Hindari senar tertekuk tajam! Jangan terlalu kencang menekan senar saat melilitkan pada *tuner*.

- Jangan masukkan senar pada lubang *tuner* lebih dari satu kali.
- Kalau harus dipotong, beri jarak sekitar 1-2 sentimeter dari ujung senar yang ingin ditinggalkan.
- Khusus untuk senar rendah (senar 3 sampai 6), jangan ditarik terlalu kencang supaya penebalannya tidak mudah rusak.
- Supaya lebih aman, tekuk sisa ujung senar di *tuner* ke arah atas sehingga tidak membuat jari terluka atau merusak *headstock*.

Biar lebih awet, rajin-rajinlah membersihkan senar dari debu atau sisa keringat. Tidak perlu menggunakan cairan atau minyak pembersih khusus. Cukup pakai kain halus, setiap kali setelah gitar dimainkan. Semakin sering gitar dimainkan, berarti kita juga harus semakin rajin mengganti senar!

(diambil dari *Pasti Bisa, Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia*, hal. 45-46)

2.4 Pedagogi Ignasian

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti mengembangkan modul dan media pembelajaran sesuai dengan Pedagogi Ignasian. 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 (Mursanto, 2010:22).

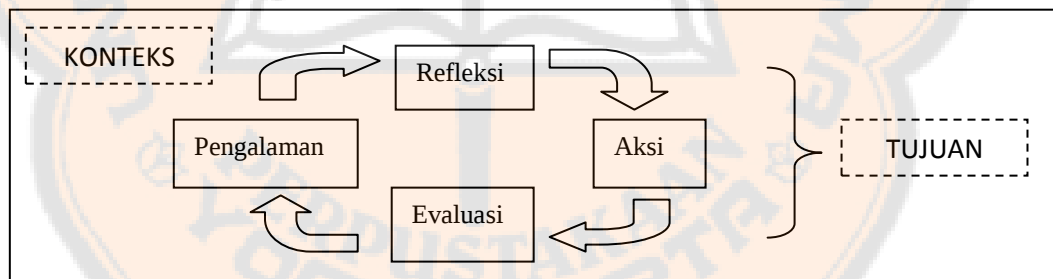
Pedagogi Ignasian merupakan pola pikir dalam menumbuhkembangkan pribadi siswa menjadi pribadi kristiani/kemanusiaan. Melalui dinamika pola pikir tersebut siswa diharapkan mengalami sendiri, bukan hanya mendapat informasi karena diberi tahu. Melalui refleksi, diharapkan siswa yakin pada diri sendiri, 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).

2.4.1 Pelaksanaan Pedagogi Ignasian

Dalam Pedagogi Ignasian, 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 Pedagogi Ignasian adalah sebagai berikut.

Bagan 1: Pembinaan Siswa Melalui Pedagogi Ignasian



a) 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.

b) 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.

c) 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.

d) Aksi

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

e) Evaluasi

Setelah pembelajaran, guru wajib memberikan evaluasi akademik kepada siswa.

2.4.2 Pembelajaran Berpola Pedagogi Ignasian

Pembelajaran berpola Pedagogi Ignasian 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 Pedagogi Ignasian 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 Pedagogi Ignasian. 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 konteks ini, pengembangan modul dan media pembelajaran yang diteliti turut mengintegrasikan kegiatan pengalaman, refleksi, dan aksi dalam kegiatan pembelajaran. Pengalaman yang disajikan dalam modul dan media pembelajaran merupakan pengalaman tidak langsung. Namun dengan peran guru dan simulasi menggunakan media pembelajaran, siswa diajak untuk berimajinasi dan berpikir kritis mengenai proses dan langkah-langkah petunjuk yang disajikan. Contoh-contoh tulisan petunjuk yang disajikan adalah contoh tulisan yang tematis, sehingga siswa dapat segera menangkap tema yang ada dalam kegiatan pembelajaran. Dari tema tersebut, siswa diajak untuk mendalami nilai-nilai kemanusiaan, seperti tema yang secara khusus peneliti buat dalam modul dan media pembelajaran, yaitu “Kebersihan dan Kelestarian Lingkungan”. 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
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

2.5 Modul

2.5.1 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 (Sudjana dan Rivai, 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.

2.5.2 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.

2.5.3 Karakteristik Modul

Untuk menghasilkan modul yang mampu meningkatkan motivasi penggunaanya, 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 berikut.

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.

2.5.4 Prinsip Pengajaran Modul

Menyusun modul merupakan proses yang sistematis. Modul harus disesuaikan dengan minat, perhatian, dan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu penyusunan modul perlu memperhatikan prinsip-prinsip penyusunan modul. Menurut Cece Wijaya, dkk. (1992:98) prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut.

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.

2.5.5 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 pamtapan, 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.

2.6 Mindjet MindManager

Mindjet MindManager adalah program untuk perancangan, kolaborasi, dan pengelolaan proses bisnis (*business process management*). *Mindjet MindManager* mampu menangkap proses kreatif non-linear dari pikiran. *Mindjet MindManager* 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 *topic* dengan mudah.

Mindjet MindManager mengatasi keterbatasan media kertas. Program ini mampu membuat peta pikiran dalam sebuah media yang luas. Dengan navigasi *mouse*, *Mindjet MindManager* mampu mengeksplorasi dari satu peta pikiran ke peta pikiran yang lain. *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*, *Microcoft PowerPoint*,

Microsoft Outlook, dan lain-lain. Bahkan jika menguasai bahasa pemrograman *desktop* seperti *Visual Basic*, pengguna dapat pula menambah fitur sendiri sesuai dengan kebutuhan. Kolaborasi bersama ini membuat *Mindjet MindManager* menjadi *software* visualisasi peta pikiran yang serba guna.

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 majalah *PC Magazine* (Siswoutomo, 2005:6-8).

Pada dasarnya *Mindjet MindManager* dapat digunakan oleh siapa saja yang ingin meningkatkan produktivitas baik pribadi maupun tim (Siswoutomo, 2005:8). Kebutuhan pendokumentasian dan pengelolaan kreativitas sebenarnya dibutuhkan oleh siapa saja yang ingin maju. *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.

Dalam penelitian ini, *Mindjet Mindmanager* dipergunakan untuk membantu siswa dalam penggunaan modul. Dengan *Mindjet Mindmanager*, guru maupun siswa dapat secara aktif menggunakan media ini. Di kelas, guru dapat menampilkan *Mindjet Mindmanager* untuk membimbing siswa mengikuti alur pembelajaran dalam modul. Untuk siswa, *Mindjet Mindmanager* dapat dipakai untuk belajar secara mandiri dengan perangkat komputer masing-masing.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini dipaparkan tentang metode penelitian. Hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian meliputi: (1) jenis penelitian, (2) seting penelitian, (3) prosedur pengembangan, (4) uji validasi produk, (5) desain uji validasi, (6) instrument penelitian, (7) subyek uji validasi lapangan, (8) jenis data, (9) instrumen pengumpulan data, serta (8) teknik analisis data.

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian R&D (*Research and Development*) atau dalam Bahasa Indonesia disebut penelitian dan pengembangan. Penelitian ini mengembangkan modul dan multimedia interaktif pembelajaran untuk keterampilan menulis petunjuk dengan urutan yang tepat dengan *Mindjet MindManager X5* untuk siswa kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta.

3.2 Seting Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

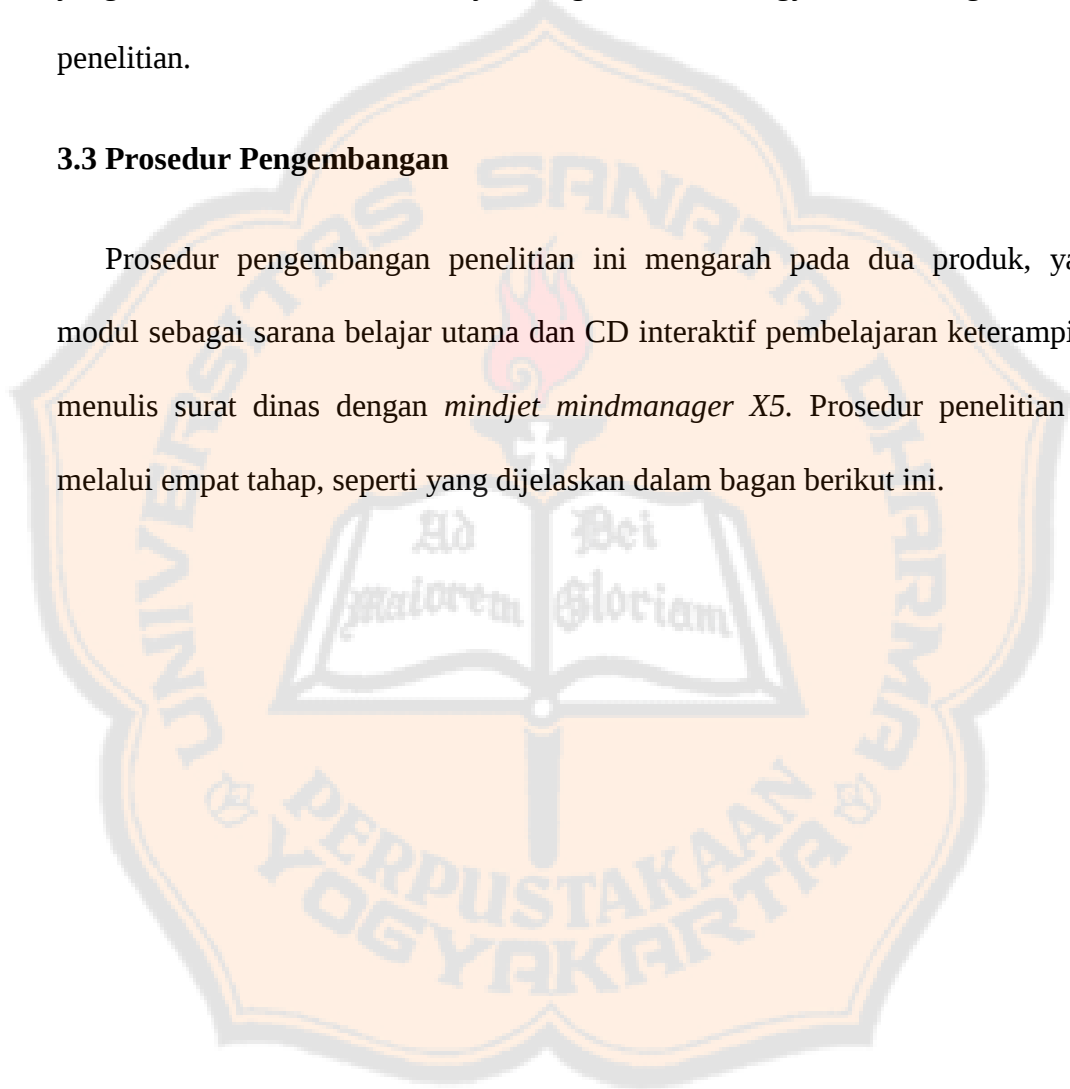
Dalam penelitian ini, siswa kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta adalah subjek analisis kebutuhan beserta subjek uji coba penelitian.

3.2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

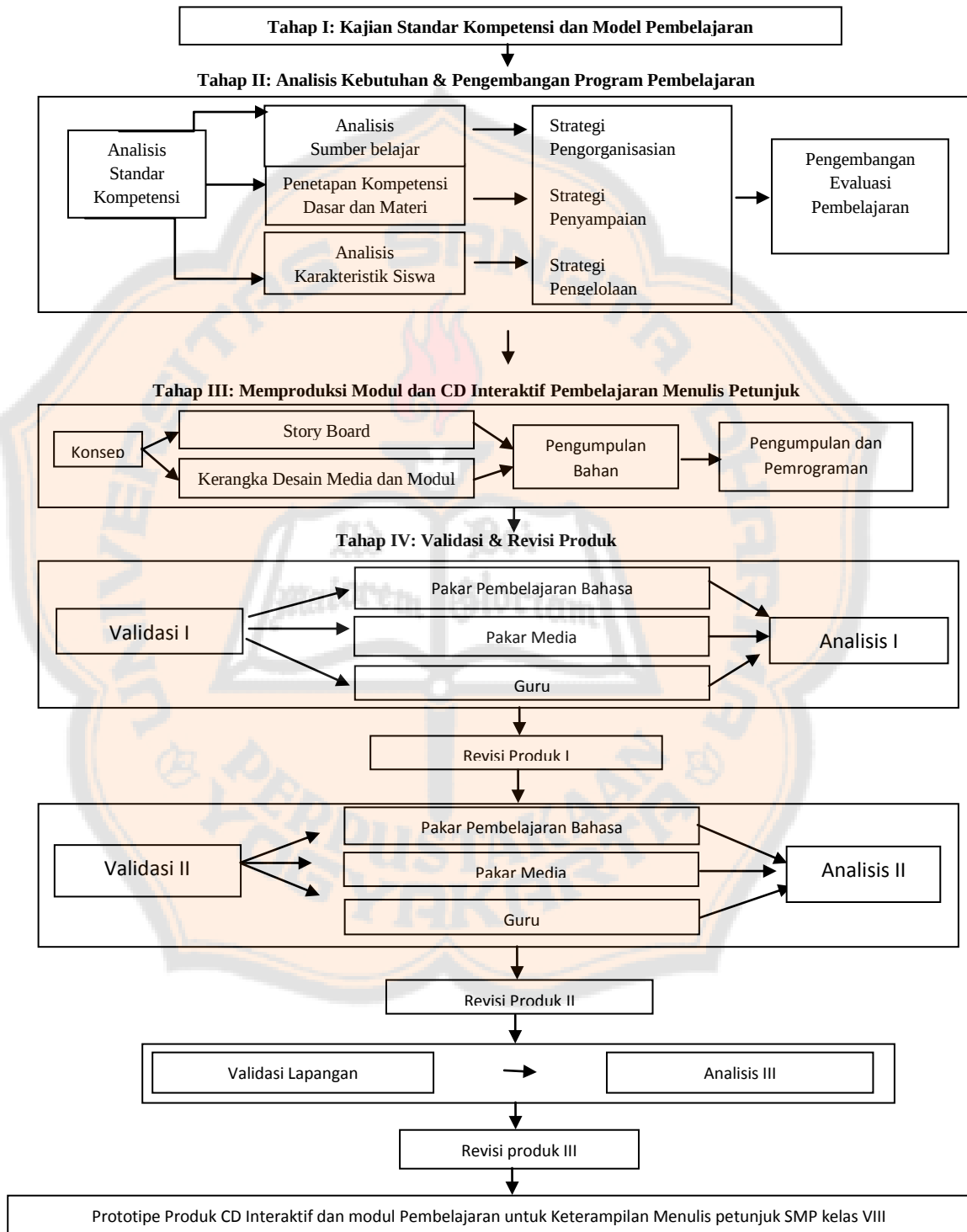
Dalam penelitian ini, peneliti memilih SMP Stella Duce 2 Yogyakarta yang beralamat di Jalan Suryodiningratan 33, Yogyakarta sebagai tempat penelitian.

3.3 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan penelitian ini mengarah pada dua produk, yaitu modul sebagai sarana belajar utama dan CD interaktif pembelajaran keterampilan menulis surat dinas dengan *mindjet mindmanager X5*. Prosedur penelitian ini melalui empat tahap, seperti yang dijelaskan dalam bagan berikut ini.



Bagan 2
Prosedur Penelitian Pengembangan



Keempat tahapan tersebut adalah (1) kajian Standar Kompetensi dan materi pembelajaran, (2) analisis kebutuhan pengembangan program pembelajaran, (3) memproduksi modul dan media interaktif pembelajaran menulis petunjuk, dan (4) validasi produk dan revisi produk, hingga menghasilkan prototipe produk modul dan CD interaktif pembelajaran menulis petunjuk untuk kelas VIII semester I.

Langkah awal dari penelitian pengembangan modul dan CD interaktif pembelajaran 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 Stella Duce 2 Yogyakarta dan tiga orang guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Analisis kebutuhan dilakukan dengan tujuan agar peneliti mengetahui karakteristik dan kebutuhan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis petunjuk.

Langkah ketiga yaitu memproduksi modul dan CD interaktif pembelajaran untuk keterampilan menulis petunjuk. Langkah ini dimulai dengan membuat desain produk dan pengumpulan bahan untuk produk pengembangan penelitian. Setelah itu, bahan yang telah dikumpulkan disusun sesuai dengan desain yang telah dirancang.

Langkah keempat adalah validasi dan revisi produk. Produk hasil pengembangan divalidasi oleh pakar pembelajaran bahasa, pakar media, dan guru Bahasa Indonesia SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Validasi produk dilakukan dalam dua tahap. Pada tahap pertama, produk divalidasi oleh pakar pembelajaran bahasa, pakar media, dan guru Bahasa Indonesia SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. 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 Bahasa Indonesia. Selanjutnya, hasil validasi dianalisis, dan produk direvisi sesuai saran validator. Tahap selanjutnya adalah validasi lapangan yang dilakukan di kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Revisi terakhir dilakukan berdasarkan hasil analisis validasi lapangan. Hasil revisi ini akan menjadi prototipe pengembangan modul dan CD interaktif pembelajaran keterampilan menulis petunjuk untuk kelas VIII semester I.

3.4 Uji Validasi Produk

Uji coba produk dilakukan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk pengembangan materi pembelajaran keterampilan menulis. Produk yang diuji coba adalah modul pembelajaran dan program *Mindjet Mindmanager X5* yang akan dijadikan produk CD interaktif untuk siswa kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta pada semester I. Pelaksanaan uji coba di kelas bertujuan untuk mendapatkan masukan dan tanggapan, baik dari siswa dan guru Bahasa Indonesia.

3.5 Desain Uji Validasi

Uji coba dilakukan dalam uji pertama dan uji coba kedua. Subyek uji coba adalah ahli atau pakar di bidang perancangan produk media pembelajaran, dosen dan guru bidang studi bahasa Indonesia, dan siswa kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta.

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

Tabel 3
Kisi-Kisi Penilaian Materi

Penilaian Kualitas Modul Pembelajaran

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

No.	Aspek yang dinilai	Jumlah
10.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.	1
11.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	1
12.	Penggunaan bahasa dalam modul mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.	1

Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

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

Tabel 4
Kisi-Kisi Penilaian Media

Penilaian Kualitas Modul Pembelajaran

NO	Kualitas Modul Pembelajaran	Jumlah
1.	Tema modul sesuai dan menarik siswa.	1
2.	Komponen pembelajaran dalam modul sangat lengkap.	1
3.	Komponen modul pembelajaran disajikan secara sistematis.	1
4.	Komponen modul pembelajaran mudah dipahami dan mudah dipergunakan dalam pembelajaran.	1
5.	Petunjuk dalam modul pembelajaran sangat mudah dipahami dan diikuti.	1
6.	Pemilihan warna dan huruf sangat sesuai dengan perkembangan siswa.	1
7.	Pemilihan gambar/foto sangat tepat dan sesuai untuk setiap komponen dalam modul.	1
8.	Teks dalam modul mudah dibaca.	1
9.	Ruang jawab dalam modul sesuai dengan tuntutan jawaban soal.	1
10.	Relasi setiap komponen modul dan media pembelajaran sangat sesuai.	1
11.	Kebermanfaatan modul pembelajaran dengan materi menulis petunjuk.	1
12.	Keefektifan modul pembelajaran dalam proses pembelajaran menulis petunjuk.	1

Penilaian Kualitas Media Pembelajaran

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

Tabel 5
Kisi-Kisi Penilaian Media dan Modul untuk Siswa

Kualitas Media dan Modul Pembelajaran

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

3.6 Subyek Uji Validasi Lapangan

Subyek uji validasi lapangan dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas VIII semester I SMP Stella Duce 2 Yogyakarta tahun ajaran 2013/2014.

3.7 Jenis Data

Data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ini berupa, (1) informasi tentang kenyataan pembelajaran keterampilan menulis dan kemampuan siswa dalam keterampilan menulis yang diperoleh melalui wawancara guru mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII, (2) materi menulis yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa dari hasil angket siswa, (3) masukan dari hasil konsultasi dengan dosen pengembangan materi pembelajaran bahasa dan guru Bahasa Indonesia.

Data kuantitatif penelitian ini berupa (1) perolehan skor dalam tiap butir-butir angket siswa tentang kebutuhan dan minat siswa terhadap materi pembelajaran menulis, (2) perolehan nilai dari penilaian produk pengembangan oleh dosen dan guru bahasa Indonesia, dan (3) perolehan skor dari umpan balik siswa terhadap uji coba materi pembelajaran. Data ini selanjutnya disimpulkan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan dan minat siswa terhadap materi pembelajaran keterampilan menulis kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta semester I dan dasar pengembangan revisi produk pengembangan.

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 akan materi menulis dengan modul dan CD interaktif pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Tabel 6
Kisi-kisi Angket Materi yang Disukai Siswa

No.	Butir-butir Materi	Jumlah
1.	Materi menulis berupa menulis petunjuk.	1
2.	Materi menulis melalui kegiatan diskusi dan individual.	1
3.	Materi menulis yang dilengkapi dengan permainan.	1
4.	Materi menulis yang dilengkapi dengan gambar (visual).	1
5.	Materi menulis yang dilengkapi dengan rekaman	1

	(audio-visual).	
6.	Materi menulis yang dilengkapi tugas di rumah.	1
7.	Materi menulis yang dipadukan dengan keterampilan membaca, mendengarkan, dan berbicara.	1
8.	Materi menulis yang mengaktifkan siswa.	1
9.	Materi yang penyajiannya dari bahan yang mudah ke yang sulit.	1
10.	Materi yang penyajiannya dari bahan yang sulit ke yang mudah.	1
11.	Materi yang tampilannya menarik.	1
12.	Materi yang memberi pengalaman, pengetahuan, dan informasi baru.	1
13.	Materi menulis berupa hafalan.	1

3.8.2 Instrumen Penilaian Pengembangan Produk

Instumen penilaian ini digunakan untuk memberikan penilaian pada draf materi pembelajaran yang telah disusun (lihat tabel 3; tabel 4). Penilaian ini dilakukan oleh dosen pakar media, dosen pakar pembelajaran Bahasa Indonesia, dan empat orang guru bahasa Indonesia SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Penilaian ini dijadikan pedoman 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 seberapa efektif materi pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran di kelas. Balikan ini dilakukan sebanyak dua kali dalam pembelajaran menggunakan draf materi pembelajaran keterampilan menulis. Kisi-kisi angket umpan balik yang ditunjukkan kepada siswa setelah mengikuti pembelajaran ada pada tabel 5.

3.8.4 Instrumen Observasi Guru Bahasa Indonesia

Guru Bahasa Indonesia kelas VIII di SMP Stella Duce 2 Yogyakarta turut melakukan observasi terhadap uji coba yang dilakukan peneliti. Uji coba tersebut merupakan implementasi dari draf silabus dan materi modul dan CD interaktif pembelajaran menulis petunjuk dengan *Mindjet Mindmanager X5* yang dikembangkan (lihat tabel 3).

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 7
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_{bi}) : $\frac{1}{6}$ (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) analisis kebutuhan, (2) deskripsi produk awal, (3) data ujicoba dan revisi produk, dan (4) kajian produk akhir.

4.1 Data Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan siswa kelas VII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menulis. Data ini diperlukan untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang segala hal yang berhubungan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Pemerolehan data tersebut diperoleh dari hasil kuesioner 33 siswa kelas VII Nafiri dan empat guru Bahasa Indonesia. Pengisian kuesioner dilaksanakan tanggal 30 Juli 2013. Hasil analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti lebih lanjut digunakan untuk membuat produk yang berupa multimedia interaktif dan modul pembelajaran.

4.1.1 Data Analisis Kebutuhan Siswa

Kuesioner analisis kebutuhan siswa terdiri dari sebelas pertanyaan dengan empat pilihan jawaban di tiap pertanyaan. Berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh siswa, ditemukan informasi-informasi yang mendukung proses penyusunan modul dan media pembelajaran menulis petunjuk. Semua siswa menyukai materi

pembelajaran yang dilengkapi dengan permainan. 84,8% siswa menyukai pembelajaran yang disertai media visual. Untuk materi pembelajaran yang bersifat audio-visual, 84,8% siswa menyukai materi tersebut, 15,2% siswa kurang setuju dengan materi pembelajaran tersebut. 97% siswa menyukai materi pembelajaran yang dilengkapi dengan media interaktif. Untuk kenyamanan belajar, 57,6% merasa nyaman belajar di mana saja, 36,3% siswa kurang setuju untuk belajar di mana saja, dan 6% siswa tidak setuju merasa nyaman belajar di mana saja. 60% siswa terbiasa menggunakan perpustakaan sebagai tempat belajar, 36,3% siswa tidak terlalu terbiasa menggunakan perpustakaan, dan 3% siswa tidak pernah menggunakan perpustakaan sebagai tempat belajar. 97% siswa menyukai materi yang didesain penuh warna, sedangkan 3% siswa kurang setuju dengan desain materi yang penuh warna. 97% siswa setuju bahwa materi yang diberikan oleh guru memberi pengalaman, pengetahuan, dan informasi baru, sedangkan 3% siswa kurang setuju dengan pernyataan tersebut. 75,7% siswa menyukai materi yang penyajiannya dari bahan yang mudah ke yang sulit, 21% siswa kurang setuju, dan 3% siswa tidak setuju. 66,6% siswa juga menyukai materi yang penyajiannya dari bahan yang sulit ke bahan yang mudah, 30,3% kurang setuju, dan 3% tidak setuju. Untuk materi pembelajaran menulis petunjuk, 87,8% siswa menyukai materi pembelajaran menulis petunjuk dengan menggunakan media, 9% kurang setuju, dan 3% tidak setuju.

Berdasarkan kuesioner yang telah diisi siswa, dengan hasil di tabel, diperoleh kesimpulan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dengan komponen-komponen yang mendukung seperti gambar, video,

maupun teks yang mudah dipahami dan dimengerti serta dapat digunakan di kelas maupun secara mandiri. Hal ini dibuktikan melalui hasil kuesioner analisis kebutuhan yang telah dilakukan pada 33 siswa kelas VII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta.

4.1.2 Data Analisis Kebutuhan Guru

Kuesioner analisis kebutuhan guru terdiri dari sepuluh pertanyaan dengan lima pilihan jawaban di tiap pertanyaan. Kuesioner analisis kebutuhan diisi oleh empat orang guru Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil kuesioner guru, dapat diketahui bahwa guru Bahasa Indonesia di SMP Stella Duce 2 Yogyakarta memakai bermacam-macam metode dan teknik dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran. Guru tidak mengalami kesulitan dalam merancang dan menjalankan kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui kebutuhan dan minat siswa, guru secara khusus melakukan analisis kebutuhan pada siswa dan secara rutin melakukan evaluasi pembelajaran di akhir pelajaran. Dalam pembelajaran, strategi yang digunakan guru adalah guru sebagai fasilitator dan guru menyampaikan pembelajaran secara kontekstual atau mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata. Untuk pembelajaran menulis, guru menggunakan tes objektif dan tes bentuk lain sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam pemilihan media pembelajaran, guru menggunakan semua media mulai dari audio, visual, maupun internet, namun mayoritas guru menggunakan media visual.

Dari data analisis kebutuhan guru tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru mampu menggunakan bermacam-macam metode dan teknik dalam pembelajaran.

Guru juga tidak kesulitan dalam merancang kegiatan pembelajaran. Dalam pemilihan media, guru mampu menggunakan media audio-visual maupun internet sehingga guru dianggap telah mampu menggunakan peralatan elektronik untuk mengoperasikan media.

4.2 Deskripsi Produk Awal

Penelitian pengembangan ini diawali dengan menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan dikembangkan, yaitu standar kompetensi mengungkapkan informasi dalam bentuk laporan, surat dinas, dan petunjuk, dan kompetensi dasar menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat. Selanjutnya, dilakukan proses desain silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dengan mengkaji tujuan dan materi pelajaran tersebut. Setelah desain silabus dan RPP selesai, dilanjutkan dengan menyusun *storyboard*, kemudian mengumpulkan bahan-bahan yang digunakan dalam menyusun multimedia dan modul pembelajaran. Setelah semua bahan siap, langkah selanjutnya adalah membuat multimedia yang sesuai dengan silabus, RPP, dan *storyboard* dengan menggunakan bahan materi yang telah diperoleh. Selain membuat multimedia, peneliti juga membuat modul pembelajaran, yang keduanya saling berkaitan dan berkesinambungan.

4.2.1 Silabus

Silabus merupakan seperangkat rencana dan pelaksanaan pembelajaran beserta penilaiannya. Silabus ini digunakan sebagai pedoman dalam proses

pembelajaran yang dituangkan ke dalam produk yang dikembangkan. Pendekatan yang digunakan dalam silabus ini adalah pendekatan Paradigma Pedagogi Reflektif (PPR). Silabus disusun secara sistematis dan berisikan komponen-komponen yang saling berkaitan untuk memenuhi target pencapaian kompetensi dasar menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat. 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, meliputi jenis, bentuk instrument, dan contoh soal 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. RPP disusun secara sistematis dan berisikan komponen-komponen yang sesuai dengan pendekatan PPR. Komponen yang terdapat dalam RPP ini adalah (1) identitas RPP, (2) standar kompetensi, (3) kompetensi dasar, (4) tujuan pembelajaran, (5) indikator, (6) materi pengajaran, (7) metode pengajaran, (8) langkah-langkah kegiatan pembelajaran, (9) sumber belajar, (10) media belajar, dan (11) penilaian.

Terdapat beberapa kelebihan dari RPP yang dikembangkan dengan pendekatan PPR ini. Pertama, siswa mampu menunjukkan nilai-nilai kemanusiaan

seperti kerja sama, kejujuran, tanggung jawab, dan kepedulian dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Kedua, PPR mampu mengasah kecakapan hidup siswa seperti kecakapan dalam berpikir kritis, kecakapan dalam menanggapi dan menyikapi suatu permasalahan, serta kecakapan menulis petunjuk dengan baik dan efektif. Ketiga, evaluasi dalam pembelajaran disesuaikan dengan refleksi dan aksi sesuai dengan pedoman PPR.

4.2.3 Storyboard

Storyboard merupakan pedoman untuk membuat multimedia pembelajaran yang dikembangkan. *Storyboard* berupa rancangan tampilan per *slide* yang dikembangkan dalam multimedia. *Storyboard* dapat dilihat pada lampiran.

4.2.4 Multimedia untuk CD Interaktif

Bahan materi yang dikumpulkan di antaranya materi pelajaran, gambar, dan animasi yang sesuai. Pengumpulan materi pelajaran diperoleh dari buku “Eksposisi dan Deskripsi”, “Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa”, dan buku teks “Pasti Bisa: Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia”. Gambar yang dikumpulkan diperoleh dari internet dan membuat sendiri menggunakan program *Adobe Photoshop CS4* dan *CorelDraw X4*.

Multimedia yang dikembangkan menggunakan program *Mindjet Mindmanager X5*. Program *Mindjet Mindmanager X5* memiliki kelebihan mampu mengintegrasikan teks, gambar, grafis, pemetaan *topic*, dan pemetaan alur/prosedur. Dengan kelebihan tersebut, akan diperoleh tampilan produk yang

baik dan menarik. Pengembangan multimedia ini secara lebih spesifik memiliki pemetaan yang akan memudahkan alur berpikir siswa kelas VIII. Selain itu, pengemasan media dikembangkan dengan pewarnaan *layout* yang menarik.

Dalam *Mindjet Mindmanager X5* juga diintegrasikan dengan program *Microsoft Office Powerpoint 2010*, dengan tujuan supaya materi dalam *subtopic Mindjet Mindmanager X5* dapat lebih dipaparkan. Khusus untuk kompetensi dasar menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat, *Microsoft Office Powerpoint 2010* digunakan untuk menampilkan contoh tulisan petunjuk, materi, serta evaluasi.

Di dalam dua multimedia pendukung ini, terdapat beberapa komponen. *Mindjet Mindmanager X5* terdiri dari menu utama, petunjuk, kegiatan pembelajaran, penyusun, dan referensi.

4.2.4.1 Menu Utama

Tampilan yang akan pertama kali ditemui dalam multimedia ini adalah menu utama. Menu utama dalam *Mindjet Mindmanager X5* disajikan dalam sebuah *main topic* dengan bentuk *shape*. Konsep *Mindjet Mindmanager X5* adalah *mind mapping*, sehingga dalam menu utama keterangan ditulis dengan sederhana dan tidak terlalu detail. Keterangan mengenai mata pelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan yang ditekankan, tema yang digunakan, dan sasaran yang dituju disampaikan pada *sub topic* di bawah *main topic*. Semua *sub topic* dari petunjuk hingga daftar referensi dihubungkan ke *main topic*. Di dalam *sub topic* ini juga dapat disertakan *hyperlink* yang bisa dihubungkan dengan *Microsoft Office*

Powerpoint 2010 dan *file* lainnya yang mendukung. Gambar latar belakang yang digunakan adalah hutan, sesuai dengan tema pembelajaran yaitu menjaga lingkungan.



Gambar 1
Menu Utama

4.2.4.2 Petunjuk

Komponen petunjuk berisi uraian keterangan simbol-simbol yang akan ditemui ketika menggunakan multimedia ini.



Gambar 2
Petunjuk

4.2.4.3 Kegiatan Pembelajaran

Komponen kegiatan pembelajaran diletakkan di *sub topic* materi. Materi dalam *sub topic* diintegrasikan dengan materi yang ada dalam modul. Materi yang dicantumkan adalah contoh-contoh teks petunjuk, pertanyaan-pertanyaan reflektif dan evaluasi-evaluasi, lembar refleksi, dan gambar untuk kuis. Kegiatan pembelajaran terbagi menjadi dua *sub topic*, yaitu *sub topic* Pertemuan 1 dan *sub topic* Pertemuan 2.



Gambar 3
Kegiatan Pembelajaran

4.2.4.4 Penyusun

Komponen penyusun berisi foto dan uraian biodata penulis.

4.2.5 Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran yang dikembangkan menggunakan program *CorelDRAW X4* yang selanjutnya diubah ke format data *.pdf*. Program *CorelDRAW X4* ini memiliki kelebihan mampu mengolah data grafis berupa *vector* sehingga hasil cetak lebih jelas dan mudah diolah kembali. Selain itu, *CorelDRAW X4* memang merupakan aplikasi atau program standar dalam kegiatan desain grafis sehingga pengolahan gambar, teks, desain *layout* halaman modul, maupun pewarnaan dapat dengan mudah dilakukan. Secara lebih spesifik, pengembangan modul ini menggunakan pewarnaan yang cerah dan *icon-icon* gambar yang mampu menarik minat siswa kelas VIII. Sampul modul menggunakan warna dominan kuning dan halaman bagian dalam menggunakan warna dominan biru. Untuk memperjelas teks, digunakan *shape* berwarna putih agar tulisan tidak terhalang oleh warna halaman. Karakter *font* yang digunakan adalah **Comic Sans** ukuran 12. Modul ini terdiri dari 20 halaman dan dicetak dalam ukuran A5 atau 14,8 cm x 21 cm. Sampul depan dan belakang dicetak dalam kertas *Art Paper* 120 gram, dan untuk isi dicetak dalam kertas *HVS* 80 gram.

4.2.5.1 Sampul Halaman Depan

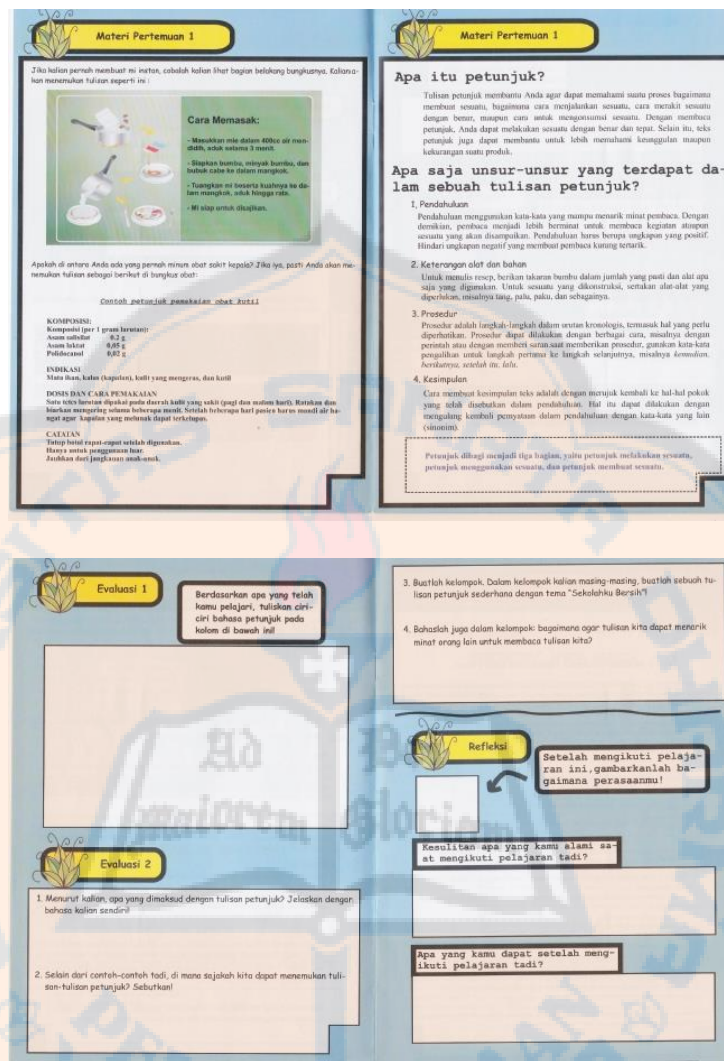
Di sampul halaman depan modul pembelajaran, terdapat keterangan mata pelajaran Bahasa Indonesia, tema yang digunakan, saran keterampilan yang dituju yakni pembelajaran keterampilan menulis, sasaran siswa yakni kelas VIII semester 1, dan ilustrasi gambar mengenai materi yang terdapat di dalam modul.



Gambar 4
Sampul Modul

4.2.5.2 Isi

Bagian isi terdiri dari 23 halaman. Bagian isi terbagi menjadi dua pokok bahasan, yaitu pertemuan pertama dan pertemuan kedua. Pada lembar awal modul terdapat penjabaran standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator sesuai dengan Paradigma Pedagogi Reflektif. Lalu dilanjutkan dengan penjabaran contoh teks tulisan petunjuk, materi singkat, evaluasi pertama, evaluasi kedua, refleksi, skala sikap, dan penilaian. Pada bagian refleksi, skala sikap, dan penilaian terdapat ruang untuk jawaban siswa agar siswa praktis menggunakannya.



Gambar 5
Isi Modul

4.2.5.3 Daftar Referensi

Komponen daftar referensi berisi uraian referensi apa saja yang digunakan dalam multimedia interaktif tersebut.



4.3 Data Validasi dan Revisi Produk

Produk awal yang telah dikemas kemudian diberikan kepada pakar pembelajaran bahasa, pakar media, dan guru Bahasa Indonesia SMP Stella Duce 2 Yogyakarta 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 8
Konversi Nilai Skala Lima

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

Keterangan:

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

Simpangan baku ideal (Sbi) : $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal + skor minimal ideal)

X : Skor actual

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 (Sbi) : $\frac{1}{6} (5-1) = 0,67$

Ditanyakan:

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

Jawaban:

Kategori sangat baik

$$\begin{aligned} &= X > \bar{X}_i + 1,80 SB_i \\ &= X > 3 + (1,80 \cdot 0,67) \\ &= X > 3 + (1,21) \\ &= X > 4,21 \end{aligned}$$

Kategori baik

$$\begin{aligned} &= \bar{X}_i + 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 1,80 SB_i \\ &= 3 + (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (1,80 \cdot 0,67) \\ &= 3 + (0,40) < X \leq 3 + (1,21) \\ &= 3,40 < X \leq 4,21 \end{aligned}$$

Kategori cukup baik

$$\begin{aligned} &= \bar{X}_i - 0,60 SB_i < X \leq \bar{X}_i + 0,60 SB_i \\ &= 3 - (0,60 \cdot 0,67) < X \leq 3 + (0,60 \cdot 0,67) \\ &= 3 - (0,40) < X \leq 3 + (0,40) \\ &= 2,60 < X \leq 3,40 \end{aligned}$$

Kategori kurang baik

$$\begin{aligned} &= \bar{X}_i - 1,80 SB_i < X \leq \bar{X}_i - 0,60 SB_i \\ &= 3 - (1,80 \cdot 0,67) < X \leq 3 - (0,60 \cdot 0,67) \\ &= 3 - (1,21) < X \leq 3 - (0,40) \\ &= 1,79 < X \leq 2,60 \end{aligned}$$

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

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

Tabel 9 : 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 Pembelajaran Bahasa

Validasi isi materi modul pembelajaran dilakukan oleh ahli pembelajaran bahasa yaitu Dr. B. Widharyanto. Validasi pertama dilakukan tanggal 20 Oktober 2013. Aspek yang dinilai dari modul pembelajaran adalah (1) kesesuaian sasaran pembelajaran di dalam kurikulum dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator, (2) kesesuaian materi pembelajaran dengan kurikulum, (3) kemenarikan dan kesesuaian materi dengan taraf perkembangan siswa, (4) kemampuan materi untuk menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai pembelajar, (5) Kedalaman dan keluasan materi dalam modul, (6)

kejelasan prosedur penyajian materi dalam modul, (7) kesesuaian sumber belajar yang terdapat dalam modul, (8) kejelasan rangkaian aktivitas pembelajaran dalam modul, (9) kesesuaian evaluasi dengan indikator yang terdapat terdapat dalam modul, (10) kemampuan modul pembelajaran yang dikembangkan dalam mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas, (11) kemampuan modul pembelajaran yang dikembangkan untuk mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran, (12) kesesuaian penggunaan bahasa dalam modul dengan perkembangan kognitif siswa, (13) keunikan modul pembelajaran, (14) keefektifan modul terhadap pembelajaran menulis petunjuk, dan (15) kemenarikan modul dengan materi menulis petunjuk. Berdasarkan hasil validasi pertama, kualitas media memperoleh skor rata-rata 2,93 dengan kategori “cukup” karena dalam aspek keterampilan belum dilengkapi dengan kompetensi kognitif dan psikomotorik, materi belum menjelaskan konsep tulisan prosedur yang sesuai PPR, belum cukup menyertakan contoh teks petunjuk, materi pembelajaran belum menunjang aspek keterampilan membaca dan menulis, sumber belajar belum ada, belum ada indikator, dan belum mempertimbangkan langkah 5M (mengamati, menanya, mencoba, menalar, mengkomunikasikan).

Selain modul, media pembelajaran interaktif juga dilakukan proses validasi. Aspek yang dinilai dari media *Mindjet Mindmanager X5* 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)

keringkasan media, (10) desain media, (11) media yang dapat menunjang kemandirian siswa, dan (12) kebermanfaatan media pembelajaran berupa *Mindjet Mindmanager 2012*. Dalam validasi pertama, media pembelajaran mendapatkan skor rata-rata 2,8 dengan kategori “cukup” karena PPR belum cukup nampak dalam media, evaluasi dalam media belum sesuai dengan indikator, sumber belajar dalam media belum sesuai, dan penggunaan media belum mampu mendukung ketercapaian pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.

Validasi kedua dilakukan pada tanggal 21 Desember 2013. Pada validasi kedua ini terdapat peningkatan skor rata-rata penilaian modul adalah 4,4 dengan kategori “sangat baik” karena modul sudah memenuhi aspek-aspek seperti kompetensi kognitif, afektif, maupun psikomotorik sudah tampak, sudah cukup menyertakan teks petunjuk, materi pembelajaran sudah menunjang aspek keterampilan membaca dan menulis, sumber belajar sudah lengkap, indikator sudah lengkap dan langkah 5M sudah tampak. Menurut validator, modul sudah baik dan layak untuk digunakan atau diuji coba lapangan tanpa revisi.

4.3.2 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Ahli Pembelajaran Bahasa

Revisi produk dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari ahli pembelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti melakukan perbaikan sesuai saran ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dengan meneliti kembali ejaan dan penulisan yang salah dan memberikan penekanan pada materi pelajaran, yaitu pada kerangka penulisan petunjuk. Selain itu dilakukan penambahan pada materi penunjang aspek-aspek seperti kompetensi kognitif, afektif, maupun psikomotorik,

menambahkan contoh teks petunjuk, menambahkan materi pembelajaran dan evaluasi siswa yang menunjang aspek keterampilan membaca dan menulis, menambahkan sumber belajar, dan melengkapi indikator sesuai dengan PPR.

4.3.3 Deskripsi Data Validasi Ahli Media

Dalam validasi ini, ahli media yang menjadi validator produk multimedia adalah Irsasri,S.Pd., M.Pd. Validasi pertama dilakukan pada tanggal 10 Oktober 2013. Aspek yang dinilai dari media *Mindjet Mindmanager X5* 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) keringkasan 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) kesistematian 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 petunjuk, (12) keefektifan modul dalam pembelajaran menulis petunjuk. Berdasarkan hasil validasi pertama, kualitas media memperoleh skor rata-rata 3,75 dengan kategori “baik” karena dalam media yang dikembangkan sudah sesuai dalam penggunaan huruf dan

warna teks, narasi dalam media jelas dan normal, namun ilustrasi serta variasi penggunaan media perlu diperkaya. Kualitas modul pembelajaran juga memperoleh skor rata-rata 3,75 dengan kategori “baik” karena dalam modul pembelajaran perlu penambahan gambar, pilihan warna yang lebih variatif, serta ditambahkan komponen pendukung seperti daftar referensi. 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 4,91 dengan kategori “sangat baik” karena ilustrasi sudah diperjelas dan ditambah, serta variasi penggunaan media sudah dimaksimalkan. Penilaian kualitas modul pada validasi kedua juga terdapat peningkatan. Skor rata-rata penilaian kualitas modul pembelajaran adalah 4,83 dengan kategori “sangat baik” dengan alasan sudah menambahkan gambar dan ilustrasi, merevisi pemilihan warna, serta sudah menambahkan komponen-komponen pendukung. Dari hasil validasi kedua, pakar 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 menambahkan foto dan gambar, format susunan dirapikan, dan memaksimalkan variasi penggunaan media. Revisi modul tahap pertama antara lain penambahan ilustrasi, penggunaan warna dalam modul, dan penambahan komponen pendukung modul.

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

4.3.5 Deskripsi Data Validasi Guru Bahasa Indonesia

Guru Bahasa Indonesia yang menjadi validator dalam produk penelitian ini adalah R. Budi Susilo, S.Pd. Beliau mengampu mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Produk divalidasi oleh guru Bahasa Indonesia pada tanggal 19 Desember 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 petunjuk, (17) manfaat materi menulis petunjuk dalam modul.

Hasil validasi produk menunjukkan bahwa kualitas media mendapat skor 4,6 dengan kategori “sangat baik” karena menurut beliau rangkaian aktivitas pembelajaran di kelas sudah tergambar jelas, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tercantum dalam kurikulum yang ada dan media ini sangat efektif digunakan, dan mempermudah guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Kualitas modul pembelajaran mendapat skor 4,8 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 penulisan yang salah, penekanan pada kelogisan, sistematis, berpikir kritis, dan penggunaan kerangka tulisan untuk lebih meningkatkan pemahaman siswa.

4.3.6 Revisi Produk Berdasarkan Validasi Guru Bahasa Indonesia

Revisi produk dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari guru Bahasa Indonesia. Peneliti melakukan perbaikan sesuai saran guru Bahasa Indonesia dengan meneliti kembali ejaan dan penulisan yang salah dan memberikan penekanan pada materi pelajaran, yaitu pada kerangka penulisan petunjuk.

4.3.7 Deskripsi Data Validasi Lapangan

Setelah produk mendapatkan revisi dan validasi oleh pakar pembelajaran bahasa, pakar media, dan guru Bahasa Indonesia, dilakukan validasi lapangan melalui proses implementasi materi pembelajaran Bahasa Indonesia keterampilan menulis petunjuk dengan menggunakan modul dan media *Mindjet Mindmanager X5* secara langsung di kelas VIII Serunai SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Validasi lapangan dilakukan dalam satu kali pertemuan, pada hari Selasa, 26 November 2013. Validasi lapangan dilakukan pada pukul 8.20-10.10 WIB selama 2 jam pelajaran (2 x 40 menit) dengan jumlah 33 siswa. Dalam validasi lapangan ini, guru belum menguasai perangkat media pembelajaran *Mindjet Mindmanager X5* dan belum mempelajari materi yang ada dalam modul yang akan diuji coba. Oleh karena itu, peneliti menggantikan guru memberikan pelajaran di kelas dalam proses validasi lapangan.

Sarana yang perlu dipersiapkan dalam validasi lapangan ini adalah *laptop*, *LCD projector*, dan *screen*. Kelas yang dipakai adalah laboratorium bahasa, sehingga sarana yang diperlukan sudah siap untuk dipergunakan. Dalam pembelajaran di kelas, respon yang diberikan siswa aktif dan sangat baik. Hal ini terlihat dari sikap siswa yang aktif berbicara dengan teman yang lain, namun saat peneliti meminta perhatian siswa dengan antusias mendengarkan. Setiap tugas, arahan, maupun kegiatan dalam media dan modul pembelajaran yang diberikan oleh peneliti dapat dijalankan 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 dan mengamati proses

pembelajaran di kelas secara langsung. 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 mengikuti setiap kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan pertama siswa diminta untuk membaca dan menganalisis dua bacaan yang berisi tentang petunjuk melakukan sesuatu dan petunjuk membuat sesuatu. Kegiatan awal ini melatih siswa untuk berpikir dan menemukan ciri-ciri dari tulisan petunjuk serta unsur-unsur yang terdapat dalam tulisan. Kemudian siswa disajikan dengan evaluasi berupa dua pertanyaan analisis, satu unjuk kerja, dan dua pertanyaan analisis kasus. Kegiatan analisis terutama analisis kasus melatih siswa dalam mengembangkan kemampuan kognitif serta kepedulian terhadap orang lain maupun lingkungan. Selanjutnya, siswa dibagi dalam enam kelompok dan diminta untuk membacakan salah satu contoh tulisan petunjuk yang terdapat dalam modul di depan teman-teman sekelompoknya. Setelah membaca contoh tulisan petunjuk, siswa diminta saling menilai satu sama lain dalam kolom yang tersedia dalam modul dengan kriteria lantang tidaknya dalam membaca dan intonasi yang digunakan.

Di akhir pelajaran, siswa diminta untuk mengisi lembar penilaian keaktifan teman dalam kelompok. Selanjutnya, peneliti memberikan kesimpulan akhir mengenai materi yang telah dipelajari selama 2 jam pelajaran sekaligus memberikan waktu pada siswa untuk mengisi lembar refleksi yang terdapat dalam modul. Setelah proses pembelajaran selesai peneliti memberikan kuesioner kepada siswa mengenai penilaian siswa terhadap media dan modul pembelajaran

yang telah digunakan dalam pembelajaran tersebut. Beberapa aspek yang dinilai adalah (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.

Dari kuesioner yang telah diisi, 50% siswa menjawab bahwa media dan modul pembelajaran menulis petunjuk dengan *Mindjet Mindmanager X5* sangat baik untuk pembelajaran, 37,5% siswa menjawab bahwa media tersebut baik, dan hanya 9,4% siswa menjawab bahwa media tersebut cukup baik untuk pembelajaran. Untuk warna dan jenis huruf pada media, 50% siswa memberi penilaian baik dan sesuai, 43,75% menjawab pemakaian warna dan huruf sudah sangat baik, dan 6,75% menjawab cukup baik. Dalam pemakaian gambar, foto, dan video dalam media dan modul, 50% siswa menilai sudah sangat jelas, 34,37% siswa menilai jelas, dan 15,62% menilai cukup jelas. Selanjutnya pemakaian gambar, foto, dan video dalam menarik minat belajar, 40,62% siswa menilai media dan modul sudah sangat menarik minat belajar, 40,62% menilai media dan modul menarik, dan 18,75% menilai media dan modul cukup menarik. Untuk petunjuk dalam media dan modul pembelajaran, 43,75% siswa menilai petunjuk mudah dimengerti, 34,75% menilai petunjuk sangat mudah mengerti, dan 21,87% siswa menilai petunjuk media dan modul cukup mudah mengerti. Untuk pemakaian bahasa dalam media dan modul pembelajaran, 46,87% siswa menilai

mudah dimahami, 28,12% menilai sangat mudah dipahami, dan 25% menilai cukup mudah dipahami. Lalu untuk penggunaan media dan modul pembelajaran, 59,37% siswa menilai media dan modul pembelajaran dapat digunakan secara mandiri, 25% siswa menilai media dan modul pembelajaran sangat dapat digunakan secara mandiri, dan 15,62% siswa menilai media dan modul pembelajaran cukup dapat digunakan secara mandiri. Untuk pemakaian materi menulis petunjuk dalam media dan modul pembelajaran, 53,12% siswa menilai materi mudah dimengerti, 25% siswa menilai materi sangat mudah dimengerti, dan 21,87% siswa menilai materi cukup mudah dimengerti. Dalam penggunaan media dan modul pembelajaran materi menulis petunjuk untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia ini, 50% siswa menilai sangat senang, 34,37% siswa menilai senang, dan 15,62% siswa menilai cukup senang.

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh para siswa, produk pengembangan mendapat skor 4,1 dengan kategori “baik” dengan alasan bahwa media dan modul sudah baik untuk digunakan secara mandiri, bahasa dalam media dan modul mudah dipahami, dan materi menulis petunjuk mudah dipahami.

4.4 Kajian Produk Akhir

Produk akhir dihasilkan dari masukan, saran, penilaian, dan komentar yang diberikan pakar pembelajaran bahasa, pakar media, guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta, dan 32 siswa kelas VIII Serunai SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Ada beberapa bagian dari produk awal yang direvisi oleh agar layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Produk akhir

dikemas dalam bentuk CD untuk media *Mindjet Mindmanager X5*, dan modul pembelajaran dicetak menggunakan kertas *Art Paper* 125gr dan HVS 80gr dengan ukuran kertas A5. Kajian produk akhir dapat dilihat pada lampiran.

4.4.1 Media *Mindjet Mindmanager X5*

Media ini dikembangkan menggunakan program *Mindjet Mindmanager X5* yang diintegrasikan dengan teks, gambar, dan animasi. Untuk menyempurnakan navigasi materi pelajaran, secara khusus ditambahkan program *Microsoft Office Powerpoint 2010* pada *hyperlink* dalam *sub topic*. Tampilan *background* disesuaikan dengan minat siswa dan dibuat sesuai dengan tema yaitu “memelihara lingkungan hidup”. Media diberi ilustrasi pepohonan. Karakter *font* yang digunakan bervariasi, antara lain *Comic Sans* 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, penugasan, 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

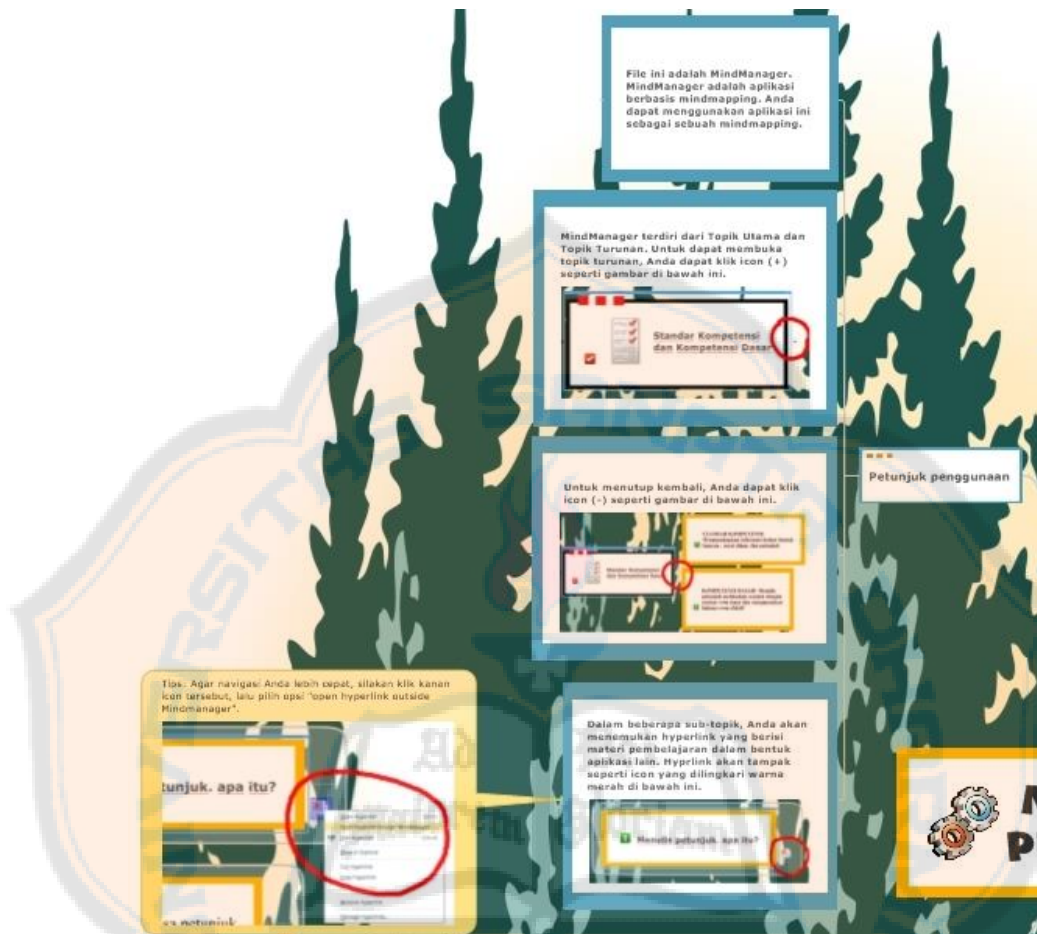
Kompetensi Dasar 4.3 menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan bahasa yang efektif. Dalam tampilan menu utama terdapat bagian-bagian atau sub topik yang merupakan cabang menuju *note* atau aplikasi program *Microsoft Office PowerPoint 2010*. Cabang-cabang dari menu utama yaitu (1) 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) penugasan, dan (5) penyusun.



Gambar 7
Menu Utama

4.4.1.2 Petunjuk

Komponen petunjuk berisi penjelasan dan uraian mengenai simbol-simbol yang akan ditemui saat menggunakan media *Mindjet Mindmanager X5*.



Gambar 8
Petunjuk

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* program *Microsoft Office PowerPoint 2010*.



Gambar 9
Rancangan Pembelajaran

4.4.1.4 Materi Pembelajaran

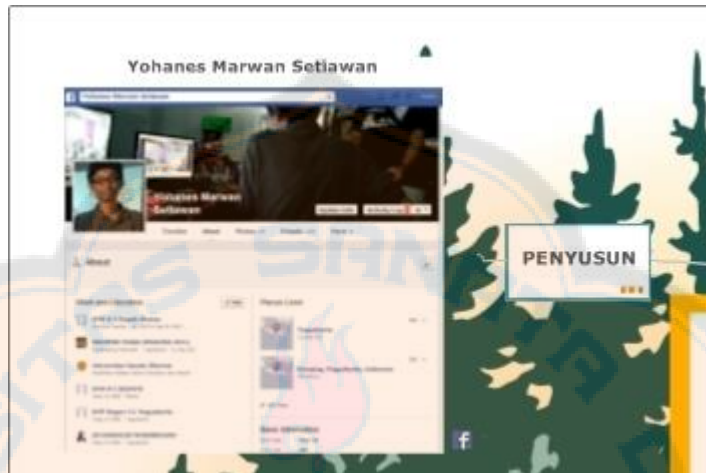
Di dalam materi pembelajaran terdapat menu atau cabang yang akan dipilih. Dalam setiap cabang terdapat (1) pilihan pertemuan pertama dan pertemuan kedua, (2) contoh-contoh teks tulisan petunjuk, (3) evaluasi siswa, (4) kesimpulan materi pelajaran, dan (4) refleksi siswa.



Gambar 10
Materi Pembelajaran

4.4.1.5 Penyusun

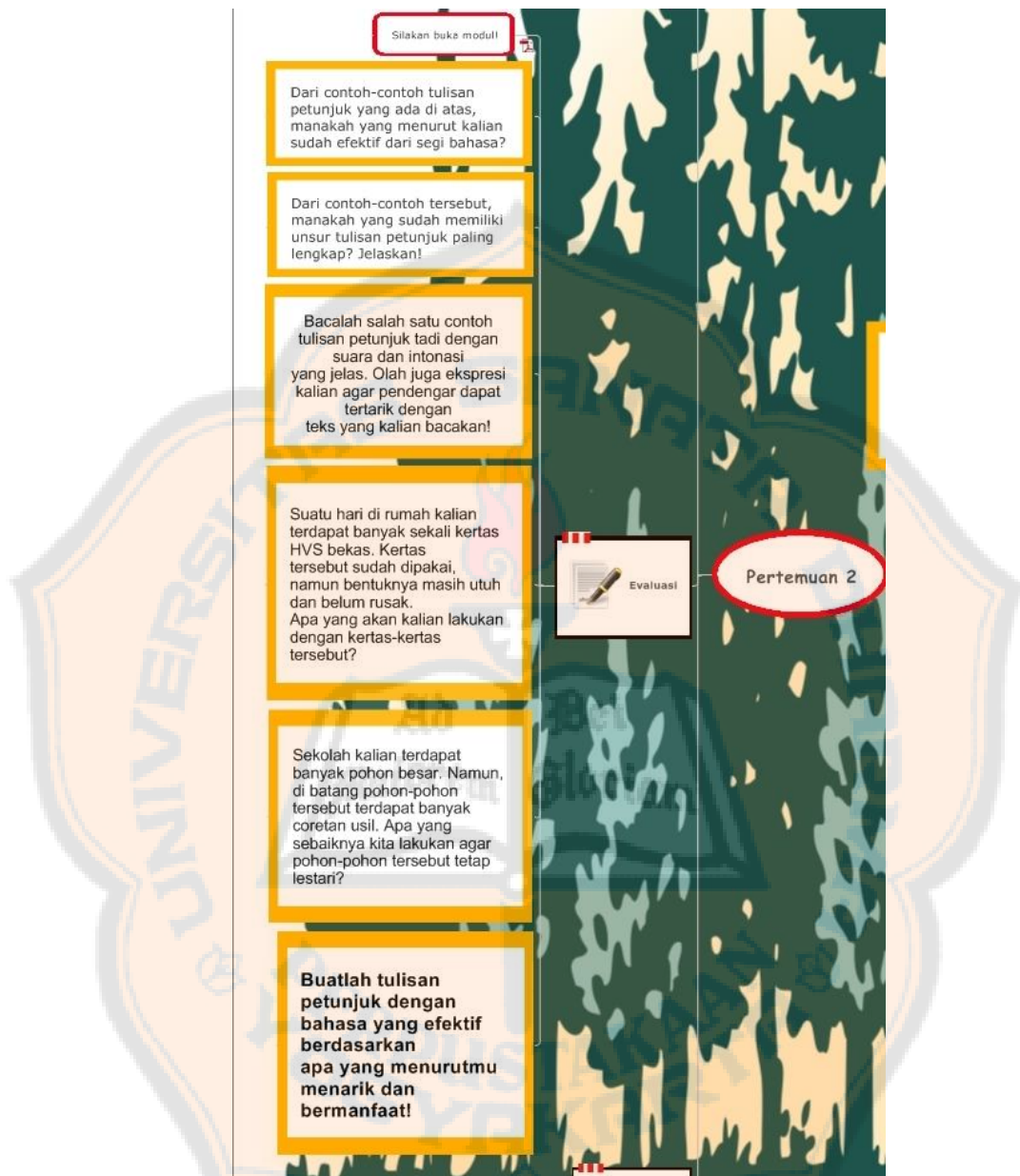
Komponen penyusun berisi foto dan uraian biodata penulis.



Gambar 11
Penyusun

4.4.1.6 Penugasan

Komponen penugasan berisi uraian tentang tugas-tugas yang akan dikerjakan siswa selama proses pembelajaran berlangsung maupun pekerjaan rumah yang isinya sama dengan isi di dalam modul pembelajaran.



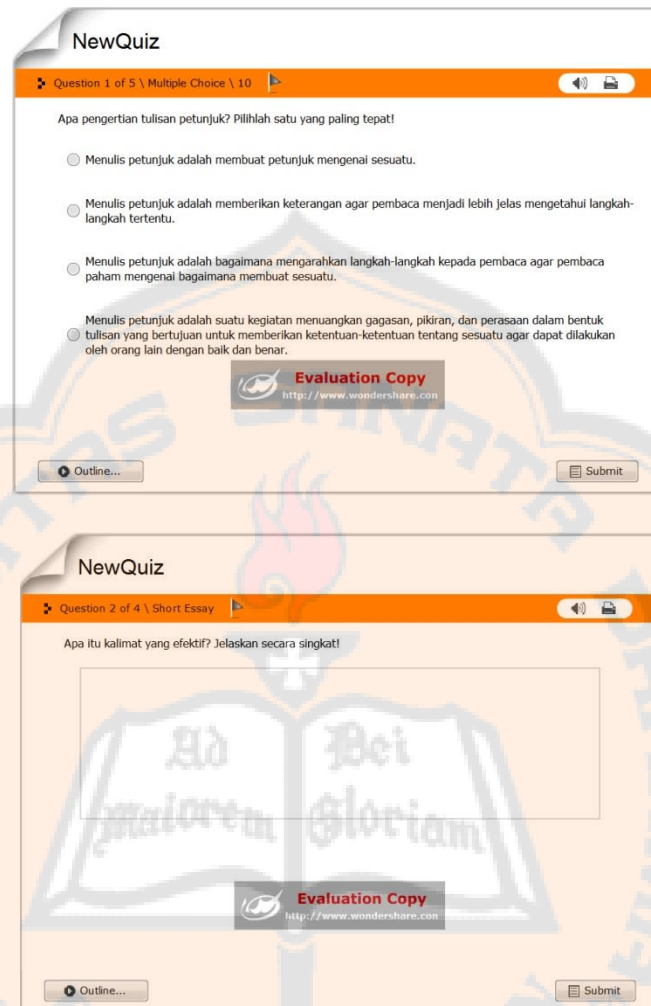
Gambar 12
Penugasan

4.4.1.7 Kuis Interaktif

Komponen kuis interaktif berisi pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang diberikan. Dalam setiap pertemuan disajikan kuis berupa program *QuizCreator*. Program ini berupa aplikasi *flashplayer* dan jika computer telah

dilengkapi dengan *plug in flashplayer*, maka tidak diperlukan aplikasi pendukung untuk menjalankan program kuis interaktif. Dalam setiap pertemuan, terdapat 5 pertanyaan untuk setiap program kuis interaktif. Pertanyaan tersedia dalam pilihan ganda dan uraian. Siswa dapat mengerjakan di dalam program tersebut, dan setelah pertanyaan dijawab semua, penskoran otomatis akan muncul sehingga siswa dapat langsung mengetahui berapa skor yang didapat.





Gambar 13
QuizMaker

4.4.2 Modul Pembelajaran

Modul pembelajaran dikembangkan dengan program *CorelDRAW X4*, kemudian *file* diubah ke format *Portable Document Format* (.PDF) untuk memudahkan proses mencetak. Program *CorelDRAW X4* merupakan program khusus untuk desain grafis. Program ini memudahkan peneliti untuk menyusun tata letak halaman modul, memasukkan teks, gambar, pewarnaan, dan menentukan ukuran panjang maupun lebar halaman. Proses desain modul

dilakukan dengan mengkombinasikan warna dominan kuning pada halaman sampul dan warna dominan biru pada halaman dalam. Ilustrasi-ilustrasi ikon ditambahkan pada kolom-kolom keterangan agar halaman terlihat menarik. Pada setiap contoh teks tulisan petunjuk, turut dimasukkan ilustrasi yang menerangkan teks tersebut. Modul tersusun menjadi 20 halaman dan digunakan untuk dua pertemuan.

Berikut penjelasan komponen-komponen yang terdapat dalam modul pembelajaran.

4.4.2.1 Sampul Halaman Depan

Sampul halaman depan modul memberikan keterangan bahwa dalam modul ini materi yang akan dipelajari adalah Bahasa Indonesia. Selain itu terdapat pula keterangan mengenai keterampilan apa yang akan dipelajari. Terdapat sasaran yang dituju yaitu siswa kelas VIII semester satu. Ilustrasi sampul adalah gabungan dari ilustrasi-ilustrasi yang terdapat di halaman dalam. Untuk halaman sampul belakang, terdapat keterangan dan data penyusun.



Gambar 14
Sampul Modul

4.4.2.2 Isi

Bagian isi berjumlah 16 halaman yang terdiri dari materi pembelajaran dan penugasan. Pada lembar awal terdapat standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator materi yang akan dipelajari. Indikator dijabarkan menurut pendekatan PPR yakni *competence*, *conscience*, dan *compassion*. Setelah itu, dipaparkan dua contoh teks tulisan petunjuk yang akan dianalisis oleh siswa. Kemudian dilanjutkan dengan evaluasi dan esay kasus untuk mengukur penilaian afektif disertai dengan instrumen penilaian. Terakhir materi disimpulkan dalam lembar

tersendiri dan akan dibahas kembali pada akhir pelajaran. Pada bagian refleksi disediakan ruang untuk mengisi jawaban siswa.

Menulis Petunjuk

Standar Kompetensi

Mengungkapkan informasi dalam bentuk laporan, surat dinas, dan petunjuk

Kompetensi Dasar

Menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif

Indikator

Setelah membaca dan mempelajari pelajaran kali ini, Anda akan dapat mendapatkan sesuatu tentang:

1. Menjelaskan tentang pengertian menulis petunjuk
2. Mengetahui ciri-ciri tulisan petunjuk
3. Mampu menjelaskan apa itu bahasa efektif
4. Mengetahui cara penulisan teks petunjuk
5. Mampu menulis petunjuk dengan bahasa yang efektif

6. Siswa bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan
7. Siswa mandiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan
8. Siswa jujur dalam menyelesaikan tugas yang diberikan

Competence

Conscience

Compassion

9. Siswa mampu bekerja sama dengan teman sekelompok
10. Siswa mampu terlibat aktif dalam kelompok
11. Siswa mau berbagi pendapat dalam kelompok

1

Contoh Teks Petunjuk 2

KERAJINAN TANGAN DARI BOTOL PLASTIK BEKAS

Nah, berikut ini kita akan mengulas tentang membuat prakarya dari botol plastik bekas. Memang, kreativitas diperlukan di sini. Kalian bisa membuat yang satu ini di rumah. Perlu ditemani orang dewasa untuk membuatnya, terutama bagi adik-adik yang ingin membuat prakarya ini.

Sebelum memulai, berikut bahan dan alat yang diperlukan untuk membuat lampu tidur:

1. Botol plastik bekas dengan model sesuai selera kita, bersihkan dulu sebelumnya.
2. Kabel listrik.
3. Lampu kecil (lampu cabai beserta cup-nya).
4. Colokan lampu.
5. Cutter
6. Lem plastik
7. Cat semprot

Setelah semua bahan dan perlengkapan telah siap, langkah selanjutnya yang kita lakukan adalah:

1. Kita potong bagian bawah botol mengikuti bentuknya menggunakan cutter. Jadikan bentuknya bergelombang. Bagian bawah botol akan kita gunakan sebagai kaki lampu.
2. Lubangi bagian tengah dari bawah botol yang telah kita potong untuk lubang kabel. Buat juga lubang yang sama di bagian tutup botolnya.
3. Rekatkan bagian bawah botol yang telah dipotong ke bagian tutup botolnya menggunakan lem. Sesuaikan letaknya dengan lubang yang telah kita buat di tutup botol tersebut.
4. Setelah sambungan telah kering dan kuat, kita bisa memberi warna lampu dari botol tersebut menggunakan cat semprot/pylok.
5. Setelah cat mengering, kita tinggal memasang lampu dan kabelnya saja. Rekatkan cup lampu dengan menggunakan lem pada bagian dalam tutup botol agar lebih kuat.
6. Tambahkan beberapa ornamen/hiasan sesuai dengan selera kita.

Mudah kan membuatnya? Caranya pun relatif mudah. Hanya dengan sedikit kreativitas kita bisa menyulap sebuah botol plastik bekas yang tidak berguna menjadi hiasan lampu kamar yang cantik dan unik, memiliki nilai seni dan ekonomi yang tinggi. Semoga bermanfaat!

3

Evaluasi 1

Berdasarkan apa yang telah kamu pelajari, tuliskan ciri-ciri bahasa petunjuk pada kolom di bawah ini!

Evaluasi 2

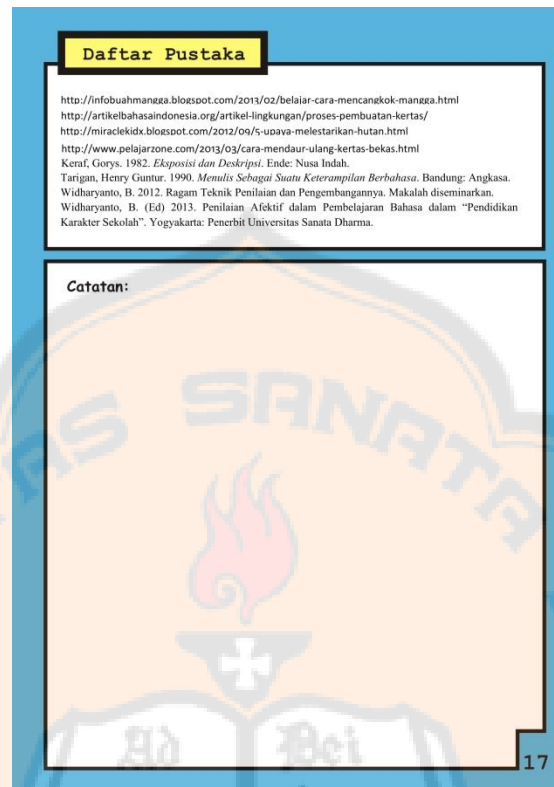
1. Menurut kalian, apa yang dimaksud dengan tulisan petunjuk? Jelaskan dengan bahasa kalian sendiri!
2. Buatlah kelompok bersama temanmu! Dalam kelompok tersebut, bacalah salah satu teks petunjuk tersebut dengan suara dan intonasi yang jelas bergantian!
3. Jika di depan kelas atau di lingkungan sekolah kalian terdapat banyak sampah botol plastik, apa yang akan kalian lakukan?

5

Gambar 15
Isi Modul

4.4.2.3 Daftar Referensi

Komponen daftar referensi berisi sumber-sumber yang digunakan peneliti dalam penyusunan modul. Produk-produk yang diambil dari sumber-sumber tersebut berupa contoh tulisan petunjuk, ilustrasi gambar, dan materi pembelajaran.



Gambar 16
Daftar Referensi

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 Modul dan CD interaktif pembelajaran dengan *Mindjet Mindmanager X5* untuk keterampilan menulis Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Stella Duce 2 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 modul dan media pembelajaran menulis, dan (4) validasi dan revisi produk hingga menghasilkan prototipe produk modul pembelajaran dan media *Mindjet Mindmanager X5* untuk keterampilan menulis petunjuk Bahasa Indonesia kelas VIII semester ganjil.

5.1.2 Modul dan CD interaktif pembelajaran *Mindjet Mindmanager X5* untuk keterampilan menulis Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Stella Duce 2 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, ahli media, guru Bahasa Indonesia kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta, dan siswa kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta. Hal tersebut ditunjukkan dengan skor dari masing-masing validator yang menilai aspek kelengkapan komponen, pemilihan materi pembelajaran, ketepatan dan kelengkapan penulisan serta bahasa, desain produk, 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 *CorelDRAW X4* dan *Adobe Photoshop CS4*, belum

menggunakan program yang lebih bagus seperti *Corel DRAW X5*, *Adobe Flashplayer*, ataupun *Adobe Photoshop CS5*.

5.3 Saran

Saran untuk peneliti selanjutnya yang akan mengembangkan produk modul dan CD interaktif pembelajaran dengan *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, bervariasi, dan menyeluruh dalam satu Standar Kompetensi.
- 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 mudah digunakan dan menarik.
- 5.3.3 Modul pembelajaran yang dikembangkan diharapkan menggunakan program yang lebih bagus seperti *Corel Draw* atau *Adobe Photoshop* dengan versi yang terbaru agar desain produk yang dihasilkan lebih menarik.

- 5.3.4 Dalam pengembangan materi pembelajaran dalam modul, diharapkan penekanan dalam materi kerangka tulisan agar siswa lebih mampu dalam membuat tulisan petunjuk.



DAFTAR PUSTAKA

- Achmadi, M. 1990. *Dasar-Dasar Komposisi Bahasa Indonesia*. Malang: Yayasan Asah Asih Asuh.
- Akhaidah, Sabarti, dkk. 1988. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Arsanti, Meilan. 2011. “Keterampilan Menulis Petunjuk” (<http://meylanarzhanty.blogspot.com/2011/12/keterampilan-menulis-petunjuk.html>, diakses tanggal 5 September 2013 pukul 10.30 WIB).
- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. 2006. “Kompetensi Dasar dan Struktur Kurikulum SMP-MTs” (<http://akhmadsudrajat.files.wordpress.com/2013/06/06-a-salinan-permendikbud-no-68-th-2013-ttg-ttg-kd-dan-struktur-kurikulum-smp-mts.pdf>, diakses tanggal 14 Agustus 2013 pukul 14.19 WIB).
- Depdiknas. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Enre, Fachruddin Ambo. 1988. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Fitriana, Meylana Dhyah. 2012. *Pengembangan Media PKn yang Digunakan Dalam Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Siswa Kelas IV Semester 2 SD Negeri Ungaran II Yogyakarta*. Skripsi. FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Joni, Raka. 1988. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Keraf, Gorys. 1982. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.
- Keraf, Gorys. 1982. *Eksposisi dan Deskripsi*. Ende: Nusa Indah.

- Mindjet. 2012. *Mindjet MindManager 2012: User Guide*. PDF File. <http://www.mindjet.com/support/product-resources/user-manuals/>, diakses tanggal 3 Oktober 2013.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mursanto, Riyo. 2012. *Paradigma Pedagogi Reflektif*. Yogyakarta: Kanisius.
- Nurgiantoro, Burhan. 1995. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Nursisto. 1999. *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Media.
- Sadiman, Arief, dkk. 1986. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: Rajawali.
- Safe, Maria Goreti. 2011. *Pengembangan Bahan Ajar Aspek Menulis dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Siswa Kelas X Semester I SMA Seminari Lalian NTT Tahun 2010*. Skripsi: FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- Siahaan, Bistok A. 1987. *Pengembangan Materi Pengajaran Bahasa FPS 626*. Jakarta: Depdiknas.
- Siswoutomo, Wiwit. 2005. *Teknik Jitu Mengelola Kreativitas Menggunakan MindManager*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Soeparno. 1987. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Klaten: Intan Pariwara.
- Subyakto-Nababan, S.U. 1983. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Sudhana, Nana, dkk. 1990. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Bandung.
- Sudjana, N. dan Ahmad Rivai. 2007. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suharma, 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. 1985. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.

Trianto, Agus. 2007. *Pasti Bisa: Pembahasan Tuntas Kompetensi Bahasa Indonesia untuk SMP dan MTs Kelas VIII*. Jakarta: Esis.

Widharyanto, B., dkk. 2003. *Student Active Learning*. Yogyakarta: PBSID.

Widharyanto, B., dkk. 2013. *Pengembangan Profesionalisme Guru: Seri Pelatihan Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Penerbit Universitas Sanata Dharma.

Wijaya, Cece, dkk. 1992. *Upaya Pembaharuan dalam Pendidikan dan Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya.

Yekti, Endang Kumara. 2008. *Kemampuan Menulis Kembali Berita yang Disimak Melalui Media Audiovisual Siswa Kelas VIII SMP Taman Dewasa Ibu Pawiyatan Yogyakarta*. Skripsi. FKIP Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

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

LAMPIRAN



The logo of Universitas Sanata Dharma Perpustakaan Yogyakarta is a large, light orange, multi-lobed shield shape. Inside the shield, there is a stylized illustration of an open book with a flame above it. The text "UNIVERSITAS SANATA DHARMA" is written in a semi-circle at the top, and "PERPUSTAKAAN YOGYAKARTA" is written in a semi-circle at the bottom. The title "INSTRUMEN VALIDASI" is centered over the book and flame illustration.

INSTRUMEN VALIDASI

ANALISIS KEBUTUHAN GURU

NAMA GURU :

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. tutorial
 - c. demonstrasi
 - d. bermain peran
 - e. lain-lain
2. Kesulitan kesulitan yang dihadapi dalam merancang pembelajaran
 - a. sumber
 - b. bahan
 - c. media
 - c. waktu
 - e. lain-lain
3. Kesulitan yang dihadapi dalam pembelajaran
 - a. siswa
 - b. ketersediaan media
 - c. pemilihan media
 - e. lain-lain
 - c. 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

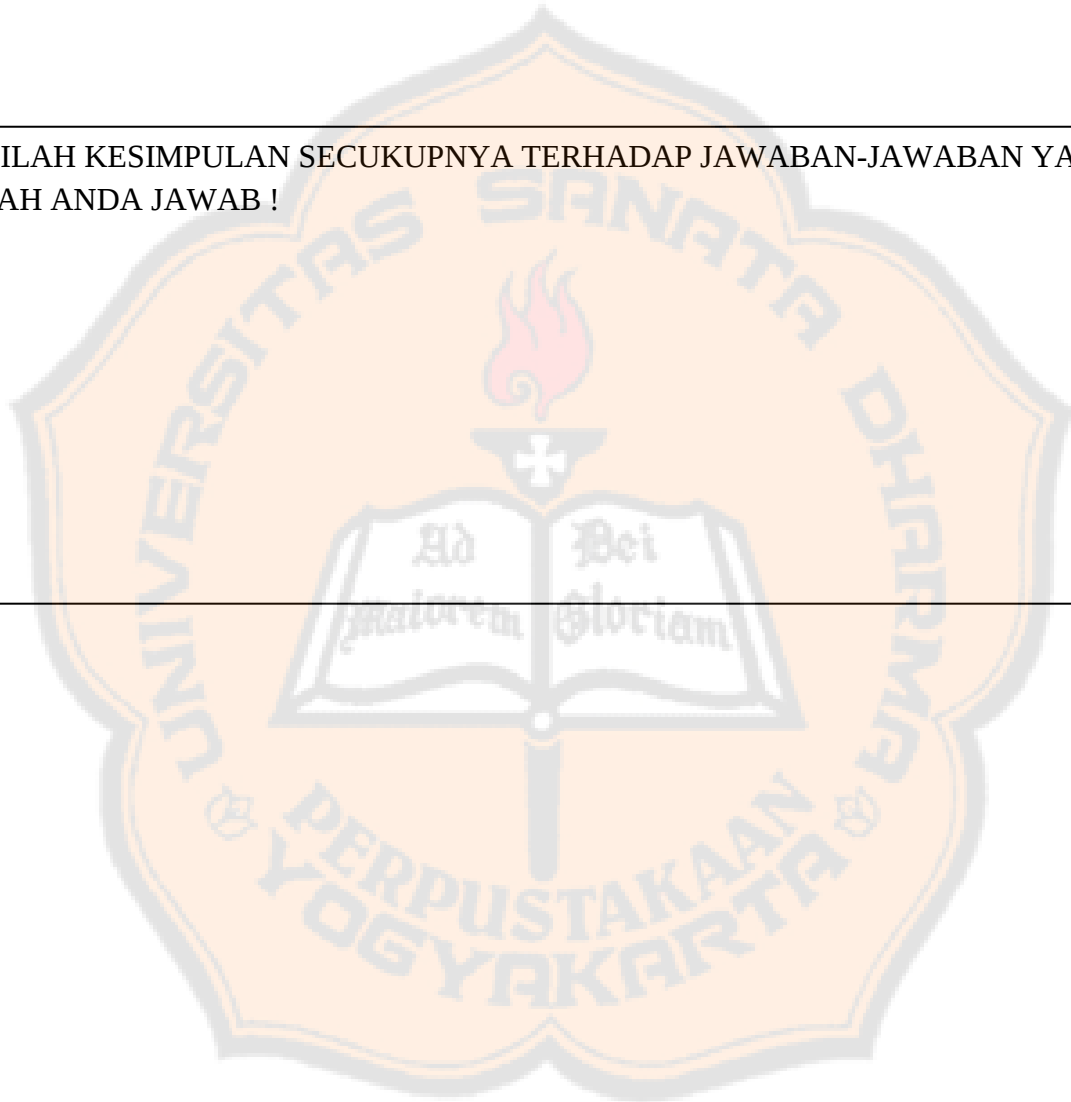
5. Cara mengetahui kebutuhan dan minat siswa
 - a. guru melakukan analisis kebutuhan
 - b. konsultasi yang berhubungan dengan minat siswa
 - c. melakukan evaluasi pembelajaran di akhir pelajaran
 - d. tidak melakukan apa-apa
 - e. lain-lain
6. Strategi yang digunakan
 - a. guru sebagai fasilitator
 - 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 !



ANALISIS KEBUTUHAN SISWA

NAMA :

JENIS KELAMIN : LAKI-LAKI/PEREMPUAN

KELAS :

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.

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

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

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

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 mindjet mindmanager x5						
15.	Keefektifan dan efisien media terhadap pembelajaran materi menulis laporan						
	Jumlah						
	Total Penilaian						
	Kriteria Aspek Pembelajaran						

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 petunjuk						
15.	Kemenarikan modul dengan materi menulis petunjuk						
	Jumlah						

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

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

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

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 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						

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	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						

B. Penilaian Kualitas Modul Pembelajaran

Kualitas Modul Pembelajaran		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						

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

	dengan tuntutan jawaban soal.						
10.	Relasi setiap komponen modul dan media pembelajaran sangat sesuai.						
11.	Kebermanfaatan modul pembelajaran dengan materi menulis petunjuk						
12.	Keefektifan modul pembelajaran dalam proses pembelajaran menulis petunjuk						

C. Komentar dan Saran Perbaikan

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 Media Pembelajaran Bahasa

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				
		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 petunjuk dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.					
10.	Anda senang menggunakan media dan modul pembelajaran ini untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis petunjuk					

B. Komentar dan Saran Perbaikan

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,.....

Siswa



SILABUS DAN RPP



SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Stella Duce 2 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		
4.2 Menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif	Penulisan petunjuk melakukan sesuatu berkenaan dengan lingkungan sekitar sekolah	- Mengamati contoh-tulisan petunjuk, kemudian mendiskusikan susunan tulisan petunjuk - Mendiskusikan penggunaan bahasa yang efektif dalam tulisan petunjuk - Bertanya jawab mengenai lingkungan sekolah dan perilaku teman berkenaan dengan kebersihan - Menulis petunjuk melakukan sesuatu	- Mampu menjelaskan pengertian tulisan petunjuk - Mampu menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif	Tes tertulis Tes praktik/kinerja	Uraian Uji petik kerja	- Menurut kalian, apa yang dimaksud dengan tulisan petunjuk? Jelaskan dengan bahasa kalian sendiri! - Buatlah kelompok bersama temanmu! Dalam kelompok tersebut bacalah salah satu teks dengan suara dan intonasi yang jelas! - Buatlah tulisan petunjuk dengan bahasa yang efektif berdasarkan apa yang menurutmu menarik dan	2 X 40'	Contoh-tulisan petunjuk dari berbagai sumber Buku teks Buku referensi Modul Pembelajaran

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Nama Sekolah : SMP Stella Duce 2 Yogyakarta
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VIII (delapan)/ 1
Standar Kompetensi : 4. Mengungkapkan informasi dalam bentuk laporan , surat dinas, dan petunjuk
Kompetensi Dasar : 4.3. Menulis petunjuk melakukan sesuatu dengan urutan yang tepat dan menggunakan bahasa yang efektif
Alokasi Waktu : 2 x pertemuan (4 x 45 menit)

A. Indikator

1. Competence
 - a) Siswa mampu menjelaskan tentang pengertian menulis petunjuk
 - b) Siswa mengetahui ciri-ciri tulisan petunjuk
 - c) Siswa mampu menjelaskan apa itu bahasa efektif
 - d) Siswa mengetahui cara penulisan teks petunjuk
 - e) Siswa mampu menulis petunjuk dengan bahasa yang efektif
2. Conscience
 - a) Siswa bertanggung jawab dalam menyelesaikan tugas yang diberikan
 - b) Siswa mandiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan
 - c) Siswa jujur dalam menyelesaikan tugas yang diberikan
3. Compassion
 - a) Siswa mampu bekerja sama dengan teman sekelompok
 - b) Siswa mampu terlibat aktif dalam kelompok
 - c) Siswa mau berbagi pendapat dalam kelompok

B. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Menjelaskan tentang pengertian bahasa petunjuk
2. Menjelaskan ciri-ciri bahasa petunjuk
3. Menyimpulkan cara penulisan bahasa petunjuk
4. Menanggapi kasus berkaitan dengan teks contoh petunjuk

Pertemuan 2

1. Menjelaskan tentang bahasa efektif
2. Menyimpulkan ciri-ciri bahasa efektif
3. Menulis petunjuk dengan bahasa yang efektif

C. Materi Pembelajaran

1. Tujuan Menulis

Dalam Tarigan (1985 : 23) berdasarkan responsi atau jawaban yang diharapkan oleh pembaca, tujuan menulis dapat digolongkan sebagai berikut.

- a) Tulisan yang bertujuan untuk memberitahukan atau mengajar disebut wacana informatif.
- b) Tulisan yang bertujuan untuk meyakinkan atau mendesak disebut wacana persuasif.
- c) Tulisan yang bertujuan untuk menghibur atau menyenangkan atau yang memiliki tujuan estetik disebut wacana kesastraan.
- d) Tulisan yang mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat disebut wacana ekspresif.

2. Pengertian menulis petunjuk

Menulis petunjuk adalah suatu kegiatan menuangkan gagasan, pikiran, dan perasaan dalam bentuk tulisan yang bertujuan untuk memberikan ketentuan-ketentuan tentang sesuatu agar dapat dilakukan oleh orang lain dengan baik dan benar. Petunjuk yang baik haruslah komunikatif dan mudah dipahami.

3. Ciri-ciri tulisan yang baik

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:

- Bermakna
- Jelas
- Bulat dan utuh
- Ekonomis
- Memenuhi kaidah-kaidah gramatika

Dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri petunjuk yang baik adalah harus jelas, logis, dan singkat. Aspek-aspek yang harus diperhatikan untuk menilai hasil menulis petunjuk siswa, yaitu (1) petunjuk itu harus jelas sehingga dapat diikuti dengan baik; (2) langkah-langkah petunjuk harus urut; (3) ejaannya harus benar; (4) kata-kata yang digunakan harus hemat dan menggunakan kalimat efektif; (5) bahasa yang

digunakan harus sesuai dengan sasaran petunjuk; dan (6) tampilan petunjuk harus menarik.

4. Bahasa teks petunjuk

a) Bentuk pasif (untuk proses)

Instruksi atau panduan dapat diberikan dalam bentuk pasif jika kita ingin berbicara tentang proses. Proses adalah bagaimana sesuatu dibuat atau dilaksanakan, bukan tentang bagaimana membuat atau melakukan sesuatu.

b) Pilihan saran dan pernyataan keharusan (frasa hubung : jika tidak ..., atau kecuali jika)

Biasanya, dalam teks panduan atau instruksi, ada hal yang perlu diperhatikan. Penekanan tersebut dapat disampaikan dengan kata kerja perintah (imperatif), saran, atau pernyataan keharusan.

c) Kata penghubung (untuk urutan langkah)

Langkah dalam panduan dapat dihubungkan dengan kata seperti kemudian, sekarang, berikutnya, atau setelah ini. Namun, jangan gunakan penghubung yang sama secara berulang-ulang. Perhatikan bahwa jika dua langkah disatukan ke dalam satu kalimat, tanda koma ditempatkan sebelum kata penghubung. Selain itu, kata penghubung berfungsi sebagai awal kalimat yang baru.

5. Unsur-unsur Teks Petunjuk

Teks petunjuk terdiri atas beberapa bagian, yaitu sebagai berikut.

a) Pendahuluan

Pendahuluan menggunakan kata-kata yang mampu menarik minat pembaca. Dengan demikian, pembaca menjadi lebih berminat untuk membaca kegiatan ataupun sesuatu yang akan disampaikan. Pendahuluan harus berupa ungkapan yang positif. Hindari ungkapan negatif yang membuat pembaca kurang tertarik. Berikut beberapa kata yang dapat menarik pembaca.

- Mudah dibuat atau dilakukan
- Cepat
- Bermanfaat
- Indah
- Murah
- Lezat, bergizi
- Banyak hal yang menyenangkan
- Menyehatkan

b) Keterangan alat dan bahan yang digunakan

Untuk menulis resep, berikan takaran bumbu dalam jumlah yang pasti dan alat apa saja yang digunakan. Untuk sesuatu yang dikonstruksi, sertakan alat-alat yang diperlukan, misalnya tang, palu, paku, dan sebagainya.

c) Prosedur

Prosedur adalah langkah-langkah dalam urutan kronologis, termasuk hal yang perlu diperhatikan. Prosedur dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan perintah atau dengan memberi saran. Saat memberikan prosedur, gunakan kata-kata pengalihan untuk langkah pertama ke langkah selanjutnya, misalnya kemudian, berikutnya, setelah itu, lalu.

d) Kesimpulan (pernyataan umum)

Cara membuat kesimpulan teks adalah dengan merujuk kembali ke hal-hal pokok yang telah disebutkan dalam pendahuluan. Hal itu dapat dilakukan dengan mengulang kembali pernyataan dalam pendahuluan dengan kata-kata yang lain (sinonim).

6. Bahasa Efektif

Kalimat efektif adalah kalimat yang mengandung satu kesatuan yang utuh sehingga mampu menimbulkan kembali gagasan pada pikiran pembaca seperti apa yang terdapat pada pikiran penulisnya. Sebuah kalimat dikatakan efektif apabila mengandung ciri-ciri sebagai berikut: (1) jelas; (2) ringkas; (3) adanya koherensi yang baik antarkalimat atau antarparagraf; (4) bervariasi; dan (5) pemakaian EYD dan bahasa baku yang baik dan benar.

7. Dalam menulis petunjuk harus memperhatikan langkah-langkah menulis petunjuk, yaitu:

a) menentukan tema petunjuk;

b) membuat kerangka urutan petunjuk yang akan dilakukan;

c) buat petunjuk secara lengkap;

d) lengkapi setiap tahapan dengan keterangan dan rambu-rambu yang jelas dapat berupa gambar, denah, bagan, atau grafik; dan

e) koreksilah hasil kerja, meliputi ejaan atau cara penulisan yang salah, atau bahkan ada bagian-bagian yang belum dicantumkan.

D. Pendekatan dan Metode Pengajaran

- a) Ceramah
- b) Diskusi
- c) Inkuiri

E. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan	Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pertemuan ke-1	A. Kegiatan Awal : 1) Peserta didik memperkenalkan diri secara bergantian di depan kelas <i>dengan berani dan bersemangat</i> 2) Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran dalam pertemuan ini. 3) Peserta didik diberi motivasi melalui pertanyaan yang berhubungan dengan tulisan petunjuk. B. Kegiatan Inti : 1) Peserta didik membaca tulisan tentang petunjuk melakukan sesuatu yang ada dalam modul. 2) Peserta didik dibagi kelompok terdiri dari 4 orang untuk menggali informasi tentang ciri-ciri bahasa petunjuk untuk menumbuhkan rasa ingin tahu. 3) Peserta didik mencatat pengertian dan ciri-ciri dari bahasa petunjuk tersebut dengan teliti dan cermat di dalam modul. 4) Di dalam kelompok, peserta didik membaca salah satu contoh tulisan petunjuk dengan suara dan intonasi yang jelas secara bergantian. 5) Peserta didik saling menilai teman satu sama lain dengan jujur. 6) Peserta didik mengerjakan uji kasus yang ada dalam modul. C. Kegiatan Akhir : 1. Guru menyimpulkan apa saja materi yang telah diberikan. 2. Peserta didik mengerjakan kuesioner penilaian afektif yang ada dalam modul.	10 menit 70 menit 10 menit

Pertemuan ke-2	A. Kegiatan Awal : 1) Peserta didik menyimak penjelasan guru tentang tujuan pembelajaran dalam pertemuan ini masih berkaitan dengan yang lalu. 2) Peserta didik diberi motivasi dengan pertanyaan tentang ciri-ciri bahasa petunjuk.	10 menit
	B. Kegiatan Inti : 1) Peserta didik membaca contoh-contoh teks petunjuk yang terdapat pada modul 2) Peserta didik mencatat ciri-ciri bahasa yang efektif dengan teliti 3) Peserta didik mengemukakan bahasa efektif maupun yang tidak efektif yang ditemukan dalam tulisan petunjuk 4) Peserta didik mengerjakan soal esai kasus dalam modul berkaitan dengan tulisan petunjuk 5) Peserta didik membuat petunjuk melakukan sesuatu dan hasilnya dikumpulkan.	70 menit
	C. Kegiatan Akhir : 1. Peserta didik dengan dipandu guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini.	10 menit

F. Sumber Belajar

Tarigan, Henry Guntur. 1990. Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Angkasa: Bandung
 Keraf, Gorys. 1981. Eksposisi dan Narasi. Nusa Indah: Ende
 Modul Pembelajaran Menulis Petunjuk

G. Media Pembelajaran

Projector
 Aplikasi program Mindjet Mindmanager
 Microsoft Powerpoint
 Modul Menulis Petunjuk

H. Penilaian

Pertemuan 1

No.	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			
		Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen	Skor
1.	Siswa mampu menemukan ciri-ciri tulisan petunjuk (kognitif)	Tes tulis	Isian singkat	Berdasarkan apa yang telah kamu pelajari, tuliskan ciri-ciri bahasa petunjuk pada kolom di bawah ini!	5
2.	Siswa mampu menyimpulkan pengertian tulisan petunjuk (kognitif)	Tes tulis	Uraian	Menurut kalian, apa yang dimaksud dengan tulisan petunjuk? Jelaskan dengan bahasa kalian sendiri!	5
3.	Siswa mampu membaca tulisan petunjuk dengan suara dan intonasi yang jelas (psikomotor)	Tes lisan	Petik Kerja	Buatlah kelompok bersama temanmu! Dalam kelompok tersebut bacalah salah satu teks dengan suara dan intonasi yang jelas!	4
4.	Penilaian afektif siswa	Tes tulis	Uraian	– Jika di depan kelas atau di lingkungan sekolah kalian terdapat banyak	3

				sampah botol plastik, apa yang akan kalian lakukan? – Suatu hari, kalian bermain ke tempat wisata bersama teman-temanmu. Di sana, salah satu temanmu membuang sampah sembarangan. Bagaimana sikapmu?	3
Total Skor					20

Pertemuan 2

No.	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			
		Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen	Skor
1.	Siswa mampu menemukan contoh tulisan petunjuk yang sudah efektif dari segi bahasa (kognitif)	Tes tulis	Isian singkat	Dari contoh-contoh tulisan petunjuk yang ada di modul ini, manakah yang menurut kalian sudah efektif dari segi bahasa?	3
2.	Siswa mampu menemukan contoh tulisan yang memiliki unsur tulisan petunjuk paling	Tes tulis	Isian singkat	Dari contoh-contoh tersebut, manakah yang memiliki unsur tulisan	3

				banyak pohon besar. Namun, di batang pohon-pohon tersebut terdapat banyak coretan usil. Apa yang sebaiknya kita lakukan agar pohon-pohon tersebut tetap lestari?	
5.	Siswa mampu membuat tulisan petunjuk dengan bahasa yang efektif	Tes tulis	Tes Paper and Pencil	Buatlah tulisan petunjuk dengan bahasa yang efektif berdasarkan apa yang menurutmu menarik dan bermanfaat!	6
Total Skor					20

Nilai akhir: $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Yogyakarta, 30 Oktober 2013
Peneliti



The background of the page features a large, faint watermark of the logo of Universitas Sanata Dharma Perpustakaan Yogyakarta. The logo is a shield-shaped emblem with a flame at the top, an open book in the center, and the text 'UNIVERSITAS SANATA DHARMA' and 'PERPUSTAKAAN YOGYAKARTA' around the bottom.

REKAPITULASI VALIDASI

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

HASIL ANALISIS KEBUTUHAN SISWA SMP STELLA DUCE 2 YOGYAKARTA KELAS VII

NO	KISI-KISI PERTANYAAN	ALTERNATIF JAWABAN				JUMLAH JAWABAN TERBANYAK
		A	B	C	D	
		SS	S	KS	TS	
1.	Materi pembelajaran yang dilengkapi dengan permainan	16	17	0	0	B Setuju
2.	Materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar (visual)	8	20	4	1	B Setuju
3.	Materi pembelajaran yang dilengkapi dengan rekaman (audio visual)	13	15	4	1	B Setuju
4.	Materi pembelajaran yang dilengkapi dengan media interaktif	14	18	1	-	B Setuju
5.	Kenyamanan belajar di perpustakaan	4	15	12	2	B Setuju
6.	Perpustakaan sebagai tempat belajar	3	17	12	1	B Setuju
7.	Materi yang didesain dengan penuh warna	15	17	1	-	B Setuju
8.	Materi dari guru memberikan pengalaman, pengetahuan, dan informasi baru	18	14	1	-	A Sangat setuju
9.	Penyajian materi dari bahan yang mudah ke yang sulit	5	20	7	1	B Setuju
10.	Penyajian materi dari bahan yang sulit ke yang mudah	10	12	10	1	B Setuju
11.	Materi menulis petunjuk dengan menggunakan media (gambar dan video)	3	26	3	1	B Setuju

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 sudah cukup diminati siswa sebagai tempat belajar siswa. Dari hasil kuesioner ini, perpustakaan dapat dijadikan sebagai sarana belajar alternatif yang potensial selain di ruang kelas.
3. Meskipun terlihat hampir seimbang, siswa lebih banyak memilih penyajian materi dari bahan yang mudah ke yang sulit.
4. Dalam penyajian materi menulis petunjuk, siswa ternyata menyukai penyajian materi yang dilengkapi dengan gambar dan video

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

HASIL ANALISIS KEBUTUHAN GURU BIDANG STUDI BAHASA INDONESIA SMP STELLA DUCE 2 YOGYAKARTA

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

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

							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. obyektif C. isian singkat D. lisan
10	Pemilihan media dalam penyampaian materi ajar	-	-	2	-	-	C. media berbasis audio visual

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.

REKAPITULASI HASIL VALIDASI AHLI 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.	3	4
2.	Materi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum.	3	5
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.	3	5
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa.	3	4
5.	Kedalaman dan keluasan materi pembelajaran cukup memadai.	4	4
6.	Prosedur penyajian materi dalam media cukup sistematis.	4	5
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam media sangat sesuai.	3	5
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam media pembelajaran.	3	5
9.	Evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator.	2	4
10.	Media pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.	2	5
11.	Media pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	2	4
12.	Penggunaan bahasa dalam media mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.	2	4
13.	Pedagogi Ignatian tercermin dalam pengembangan modul pembelajaran.	2	4
14.	Keunikan media dengan mindjet mindmanager X5	3	4
15.	Keefektifan dan efisien media terhadap pembelajaran materi menulis petunjuk	3	4
Rata-rata skor		2,8	4,4
Keterangan		Cukup	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.	3	4
2.	Materi pembelajaran dalam modul sesuai dengan kurikulum.	3	5
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.	3	5
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai pembelajar.	3	4
5.	Kedalaman dan keluasan materi dalam modul pembelajaran cukup memadai.	4	4
6.	Prosedur penyajian materi dalam modul jelas.	4	5
7.	Sumber belajar yang terdapat dalam modul sangat sesuai.	3	5
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.	2	5
11.	Modul pembelajaran yang dikembangkan mampu mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran.	2	4
12.	Penggunaan bahasa dalam modul mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan kognitif siswa.	2	4
13.	Keunikan modul pembelajaran	4	4
14.	Keefektifan dan efisien modul terhadap pembelajaran materi menulis petunjuk	3	4
15.	Kemenarikan modul dengan materi menulis petunjuk	3	4
Rata-rata skor		2,93	4,4
Keterangan		“cukup”	“sangat baik”

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

modul

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.			✓			Aspek keterampilan dalam Competence & lengkap aspek pengetahuan
2.	Materi pembelajaran dalam media sesuai dengan kurikulum.			✓			ada tipe konsep, materi, prosedur? apakah ada sumbu?
3.	Materi menarik dan sesuai dengan taraf perkembangan siswa.			✓			Cukup teks saja?
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa.			✓			belum untuk menulis? menulis?
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.			✓			mana sumber belajar yang ada? teks, ds
8.	Rangkaian aktivitas pembelajaran tergambar jelas dalam media pembelajaran.			✓			
9.	Evaluasi yang terdapat dalam						

7 - Sama dengan kutipan?

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
	media pembelajaran sesuai dengan indikator.		✓				ludikatoring mana?
10.	Media pembelajaran yang dikembangkan mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.		✓				mana media nya?
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.		✓				long but refben? klsk ada
14.	Materi pembelajaran menulis petunjuk dengan <i>mindjet mindmanager X5</i> yang sudah dikembangkan sesuai dengan keadaan siswa kelas VIII.			✓			
15.	Pembelajaran menulis petunjuk dengan <i>mindjet mindmanager X5</i> telah sistematis.			✓			
	Jumlah						
	Total Penilaian						
	Kriteria Aspek Pembelajaran						



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.		✓				

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 petunjuk.			✓			
15.	Materi menulis petunjuk dalam modul pembelajaran memiliki manfaat untuk siswa.			✓			
	Jumlah						
	Total Penilaian						
	Kriteria Aspek Pembelajaran						

C. Komentar dan Saran Perbaikan

- Sesuai file tidak ada
 - langkah prosedural sesuai PPR, belum lengkap
 - pertimbangan langkah 5 di (mengomasi, menyanyai, mengotak, merental, mengkonvensional)

D. Kesimpulan

Media dan modul pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan:

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi.
- ② 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. Widyayanti

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 media pembelajaran.					✓	

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
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.	Materi pembelajaran menulis petunjuk dengan <i>mindjet mindmanager X5</i> yang sudah dikembangkan sesuai dengan keadaan siswa kelas VIII.				✓		
15.	Pembelajaran menulis petunjuk dengan <i>mindjet mindmanager X5</i> telah sistematis.				✓		
	Jumlah				3	6	
	Total Penilaian				36	30	
	Kriteria Aspek Pembelajaran						

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.					✓	

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
13.	Relasi setiap komponen modul dan materi menulis petunjuk sangat sesuai.				✓		
14.	Keefektifan materi dalam modul pembelajaran dapat diaplikasikan dalam proses menulis petunjuk.					✓	
15.	Materi menulis petunjuk dalam modul pembelajaran memiliki manfaat untuk siswa.				✓		
	Jumlah				7	8	
	Total Penilaian				28	40	
	Kriteria Aspek Pembelajaran						

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Good

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

Dr. B. Widyayanto

Rekapitulasi Hasil Validasi Pakar 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 kecepataannya normal	4	5
3.	Pemilihan gambar/foto dan video dalam media pembelajaran sangat jelas dan tepat.	3	5
4.	Teks dalam media pembelajaran mudah dibaca.	4	5
5.	Penggunaan dan penempatan tombol dalam media pembelajaran sangat sesuai.	4	4
6.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami dan dilakukan.	3	5
7.	Variasi penggunaan media (penggunaan lebih dari satu media, seperti kata-kata dengan gambar atau narasi dengan animasi) sangat memadai.	3	5
8.	Penempatan dan penyajian media sangat sesuai.	4	5
9.	Media pembelajaran yang dikembangkan sangat ringkas.	4	5
10.	Desain media yang dikembangkan mampu memperkuat pengetahuan siswa.	4	5
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		3,75	4,91
Keterangan		“baik”	“sangat baik”

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.	3	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.	4	4
6.	Pemilihan warna dan huruf sangat sesuai dengan perkembangan siswa.	3	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 petunjuk	4	5
12.	Keefektifan modul pembelajaran dalam proses pembelajaran menulis petunjuk	4	5
Rata-rata skor		3,75	4,83
Keterangan		“baik”	“sangat baik”

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

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	
1.	Penggunaan huruf dan warna teks dalam media yang dikembangkan sangat sesuai.				✓	
2.	Narasi dalam media pembelajaran sangat jelas dan kecepatannya normal				✓	Narasi lebih dilengkapi dengan kalimat-kalimat efektif
3.	Pemilihan gambar/foto dan video dalam media pembelajaran sangat jelas dan tepat.			✓		Tambahkan ilustrasi dalam setiap tampilan
4.	Teks dalam media pembelajaran mudah dibaca.				✓	Perhatikan ejaannya
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.			✓			lebih diperkaya lagi, variasi mediana misal dengan gambar peta/map
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>				✓		

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.			✓			mash dapat ditambah komponen produksi
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.			✓			lebih di variatif dalam pilihan warna dan hurufnya
7.	Pemilihan gambar/foto sangat tepat dan sesuai untuk setiap komponen dalam modul.			✓			Tambahkan lagi, foto/gambar yang relevan
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 petunjuk.				✓		
12.	Keefektifan modul pembelajaran dalam proses pembelajaran menulis petunjuk.				✓		

C. Komentar dan Saran Perbaikan

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.

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 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.					✓	

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> .					✓	

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 petunjuk.					✓	
12.	Keefektifan modul pembelajaran dalam proses pembelajaran menulis petunjuk.					✓	

C. Komentar dan Saran Perbaikan

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


IASASRI, M. Pd.

Rekapitulasi Hasil Validasi Guru Bahasa Indonesia Kelas VIII

SMP Stella Duce 2 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.	4
4.	Materi pelajaran mampu menunjang aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa.	5
5.	Kedalaman dan keluasan materi pembelajaran cukup memadai.	4
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.	5
9.	Evaluasi yang terdapat dalam media pembelajaran sesuai dengan indikator.	4
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.	4
13.	Pedagogi Ignatian tercermin dalam pengembangan modul pembelajaran.	5
14.	Keunikan media dengan mindjet mindmanager X5	5
15.	Keefektifan dan efisien media terhadap pembelajaran materi menulis petunjuk	5
Rata-rata skor		4,6
Keterangan		“sangat baik”

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.	4
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..	4
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 petunjuk	4
15.	Kemenarikan modul dengan materi menulis petunjuk	5
Rata-rata skor		4,8
Keterangan		“sangat baik”

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 mindmanager x5</i>				✓		
15.	Keefektifan dan efisien media terhadap pembelajaran materi menulis laporan					✓	
	Jumlah				20	50	
	Total Penilaian						
	Kriteria Aspek Pembelajaran						

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						

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

No.	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
	Total Penilaian				12	60	
	Kriteria Aspek Pembelajaran						

C. Komentar dan Saran Perbaikan

Beri penekanan pada kelogisan, sistematis, dan berpikir kritis.

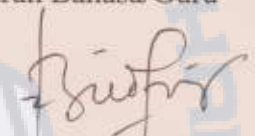
D. Kesimpulan

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, 19 Desember 2013...

Ahli Materi Pembelajaran Bahasa/Guru


R. Budi Susilo, S.Pd.

Rekapitulasi Hasil Validasi Lapangan

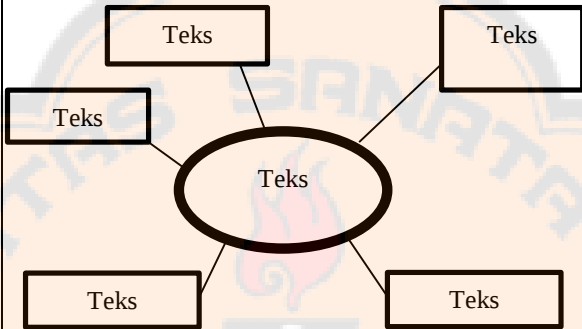
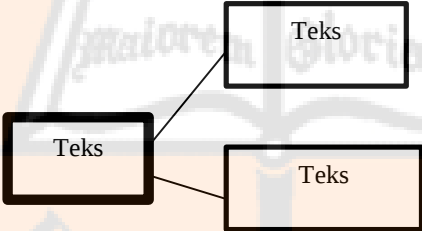
32 siswa kelas VIII Serunai SMP Stella Duce 2 Yogyakarta

No	Nama Mahasiswa	Item				
		1	2	3	4	5
1.	Media dan modul pembelajaran menarik perhatian.	0	0	3	13	16
2.	Warna dan huruf pada media dan modul pembelajaran dapat dibaca dan jelas.	0	0	2	16	14
3.	Tampilan warna media dan modul pembelajaran menarik perhatian.	0	0	5	12	15
4.	Gambar/foto dan video dalam media dan modul pembelajaran dapat dilihat jelas.	0	0	5	11	16
5.	Gambar/foto dan video dalam media dan modul pembelajaran menarik minat Anda belajar.	0	0	6	13	13
6.	Petunjuk dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.	0	0	7	14	11
7.	Bahasa dalam media dan modul pembelajaran mudah dipahami.	0	0	8	15	9
8.	Media dan modul pembelajaran dapat dipergunakan Anda secara mandiri.	0	0	5	19	8
9.	Materi menulis petunjuk dalam media dan modul pembelajaran mudah dimengerti.	0	0	7	17	8
10.	Anda senang menggunakan media dan modul pembelajaran ini untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi menulis petunjuk	0	0	5	11	16
Jumlah		0	0	53	141	126
Jumlah x skala penilaian				159	564	630
Jumlah total		1353				
Rerata		4,1				
Keterangan		"baik"				

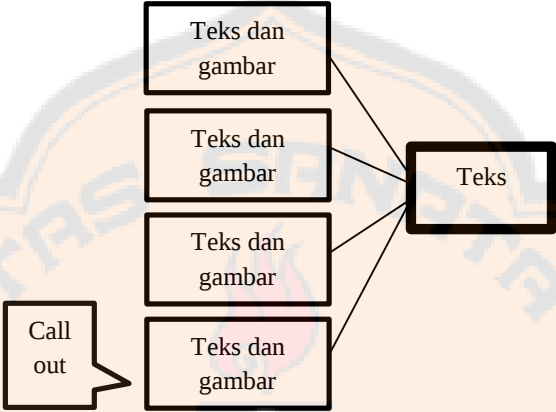
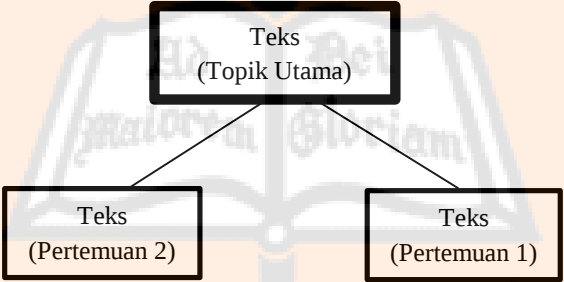
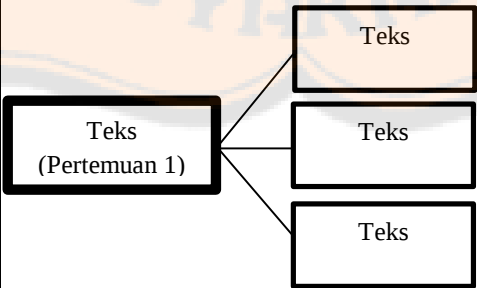
STORYBOARD MEDIA

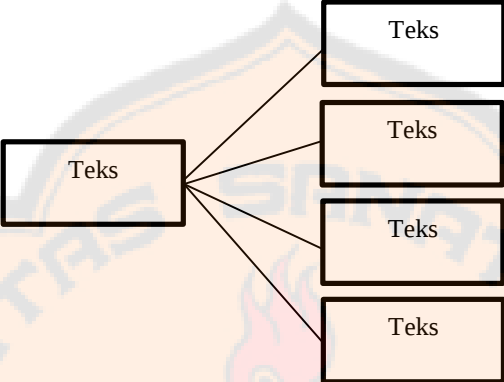
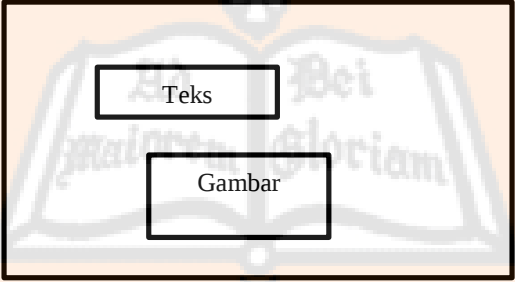
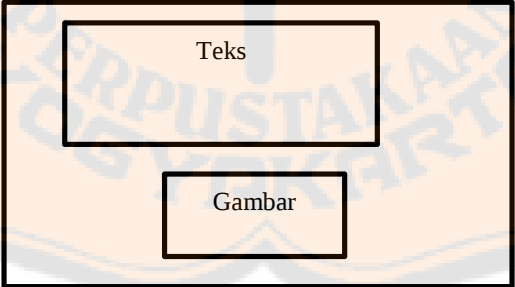
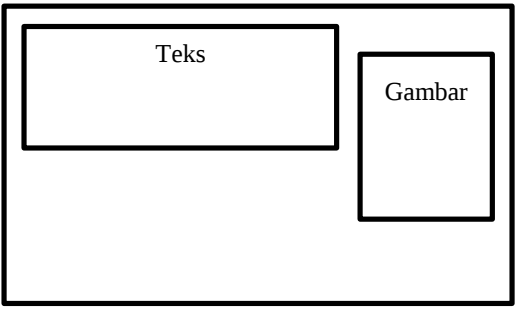


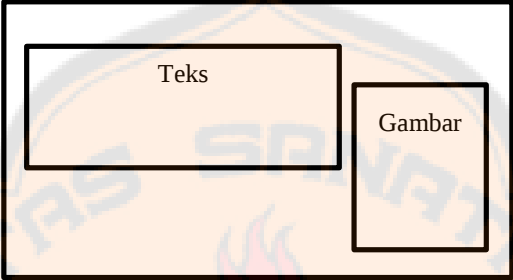
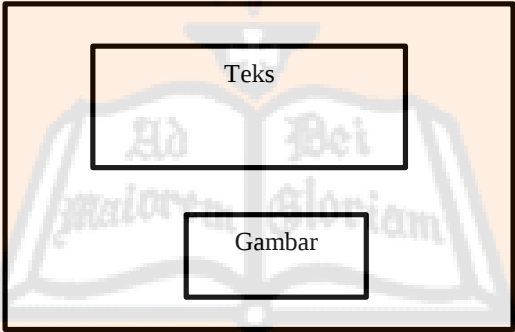
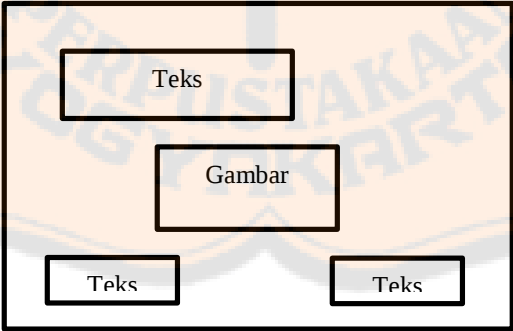
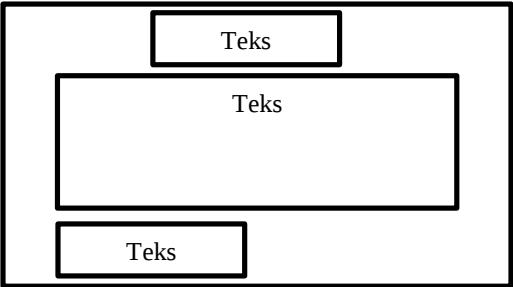
Storyboard

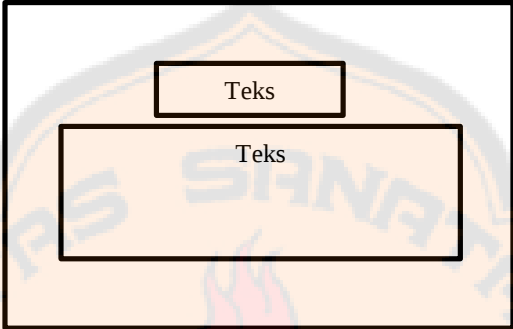
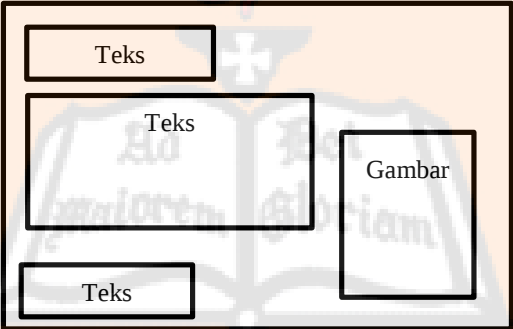
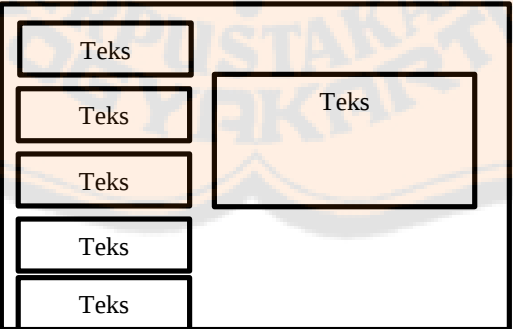
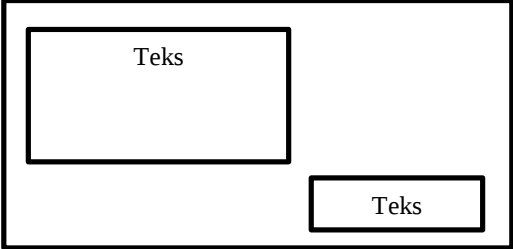
Scene	Visual	Keterangan
1. Tampilan utama MindManager		Media berupa file Mindmanager. Gambar latar adalah gambar pepohonan, sesuai dengan materi yang akan disajikan.
2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar		Teks berupa penjelasan mengenai SK dan KD yang akan dipelajari
3. Penyusun		Penjelasan mengenai penyusun media menggunakan teks, gambar berupa screenshot, dan hyperlink URL facebook penyusun.

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

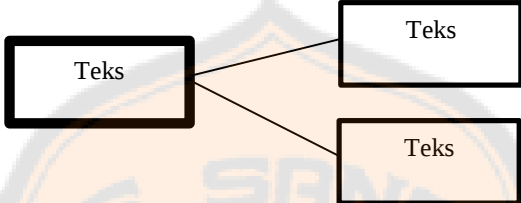
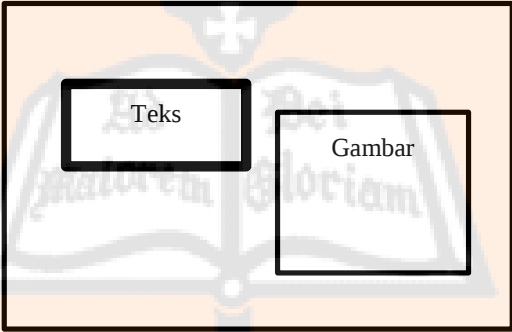
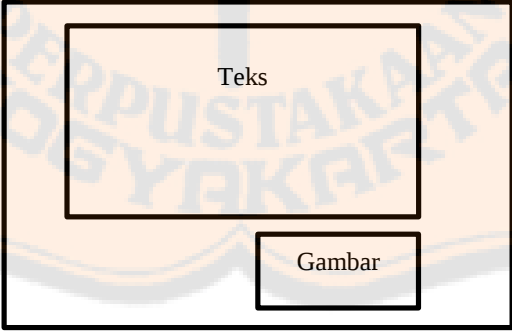
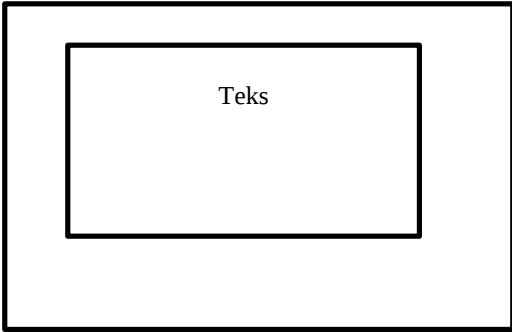
4. Petunjuk Penggunaan	 <pre> graph LR T1[Teks dan gambar] --- T[Teks] T2[Teks dan gambar] --- T T3[Teks dan gambar] --- T T4[Teks dan gambar] --- T CO[Call out] --- T4 </pre>	Petunjuk penggunaan berupa teks petunjuk pemakaian dan gambar untuk memperjelas pemakaian
5. Pertemuan	 <pre> graph TD TU[Teks (Topik Utama)] --- P2[Teks (Pertemuan 2)] TU --- P1[Teks (Pertemuan 1)] </pre>	Media digunakan untuk dua pertemuan pembelajaran
5.1 Pertemuan 1	 <pre> graph LR P1[Teks (Pertemuan 1)] --- T1[Teks] P1 --- T2[Teks] P1 --- T3[Teks] </pre>	Pertemuan pertama menampilkan beberapa sub topic yang berisi kegiatan pembelajaran

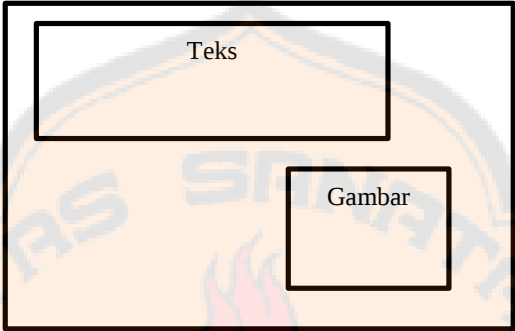
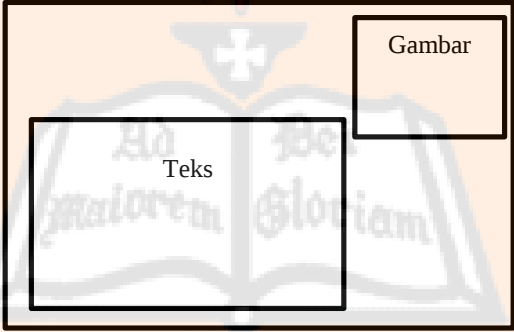
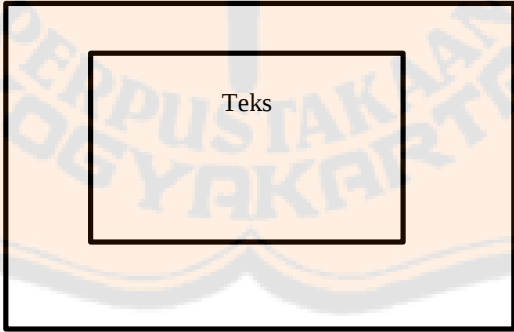
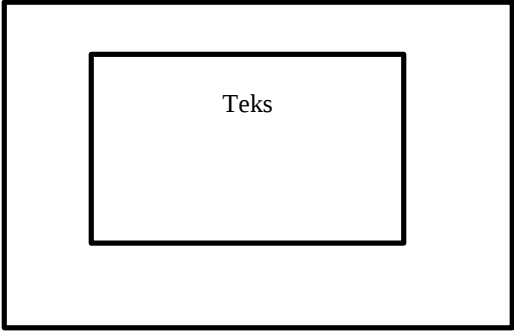
5.1.1 Materi Pembelajaran Pertemuan 1		Sub topic disertai hyperlink ke powerpoint untuk menjabarkan materi pembelajaran
5.1.1.1 Hyperlink Powerpoint 1	Slide 1  Slide 2  Slide 3 	

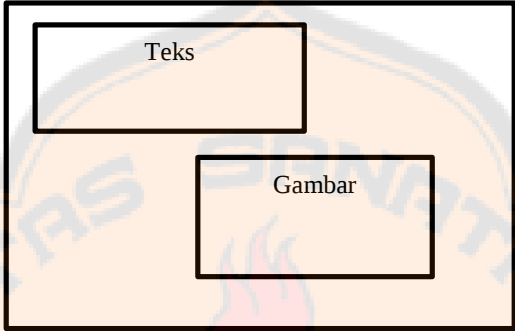
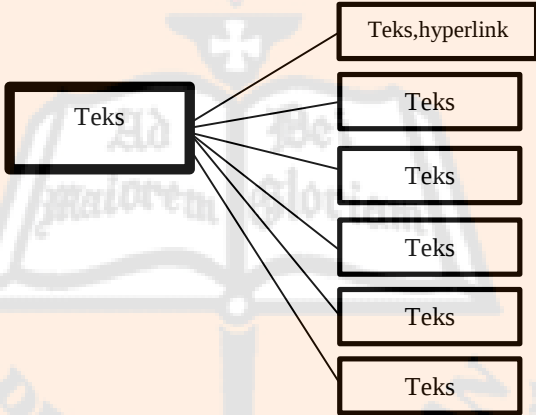
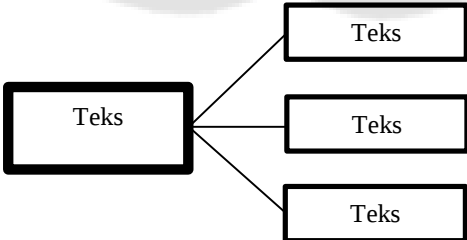
	Slide 4  Slide 5 	
5.1.1.2 Hyperlink Powepoint 2	Slide 1  Slide 2 	

	Slide 3  Slide 4 	
5.1.1.3 Hyperlink Powerpoint 3	Slide 1  Slide 2 	

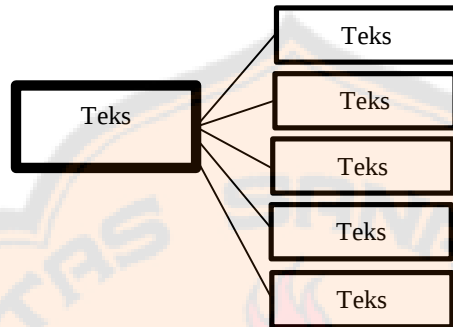
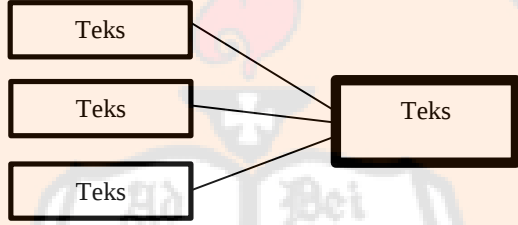
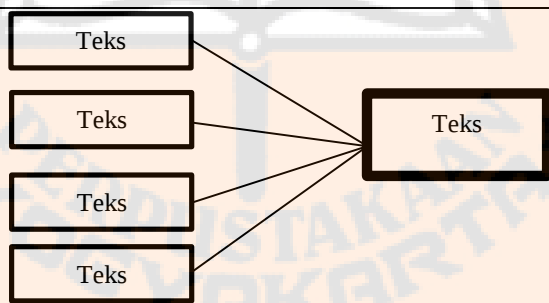
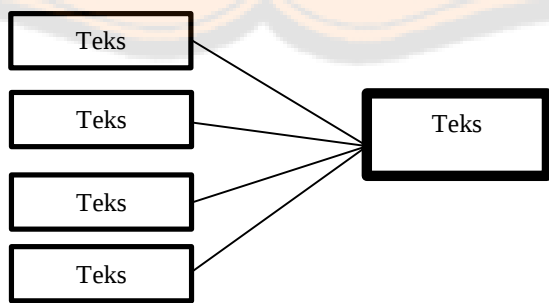
	Slide 3 Teks Teks Slide 4 Teks Teks Slide 5 Teks Teks Slide 6 Teks Teks	
--	---	--

5.1.1.4 Contoh Tulisan Petunjuk		
5.1.1.4.1 Hyperlink Powerpoint 1	Slide 1  Slide 2  Slide 3 	

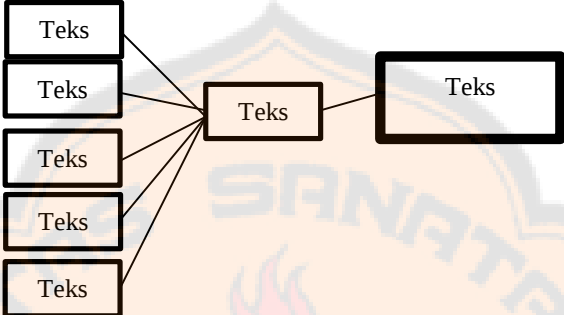
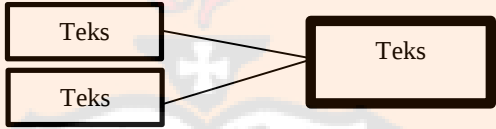
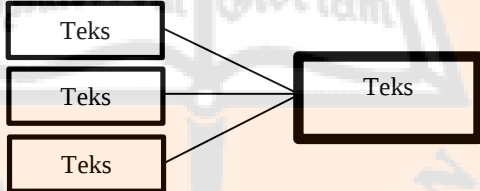
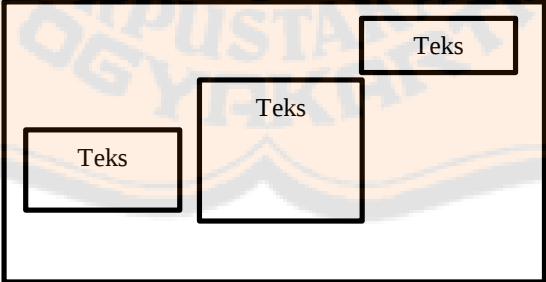
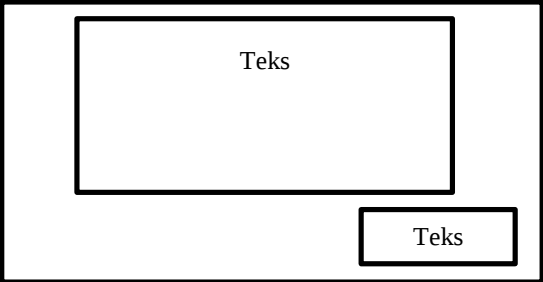
	Slide 4  Slide 5  Slide 6  Slide 7 	
--	--	--

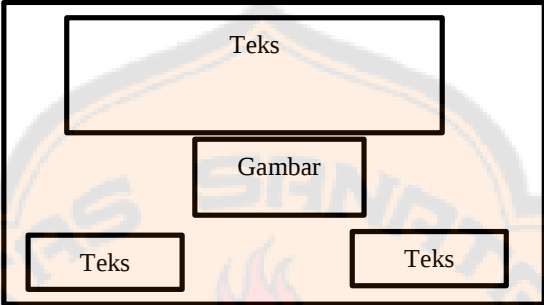
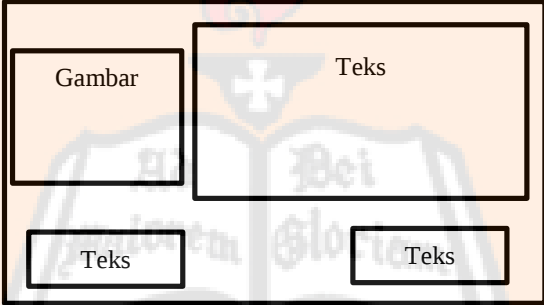
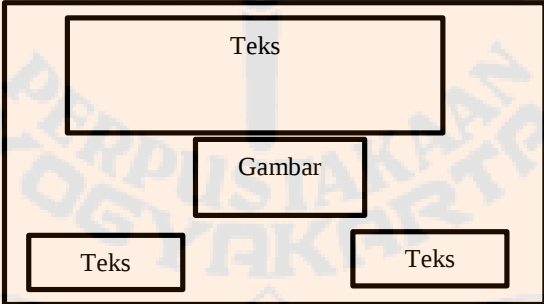
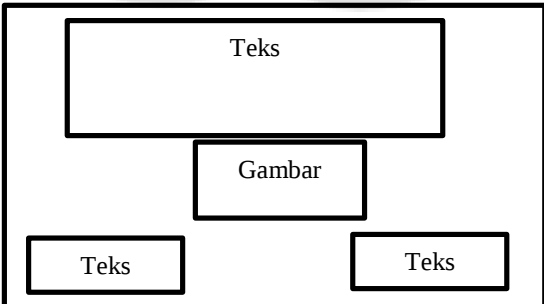
	Slide 8	
5.1.2 Evaluasi		Hyperlink menampilkan Modul pembelajaran dalam bentuk PDF file
5.1.2.4 Evaluasi 3		
5.1.3 Refleksi		Refleksi diisi di dalam modul masing-masing siswa

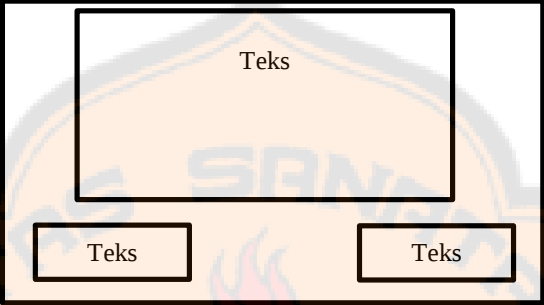
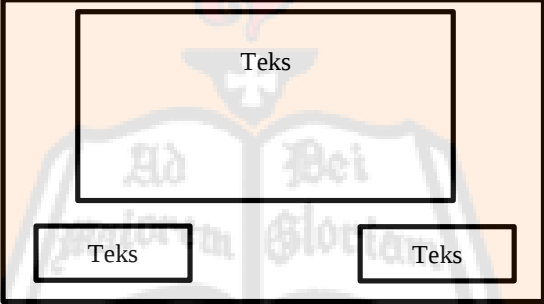
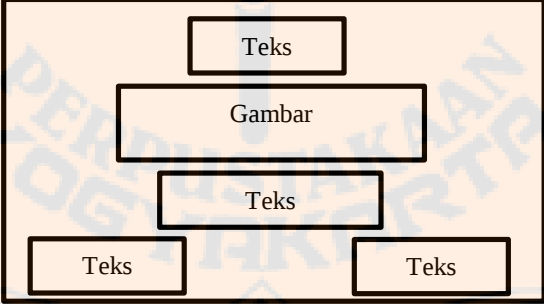
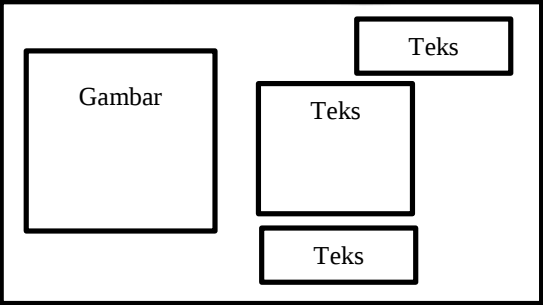
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

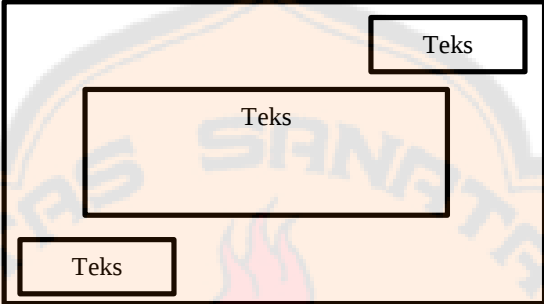
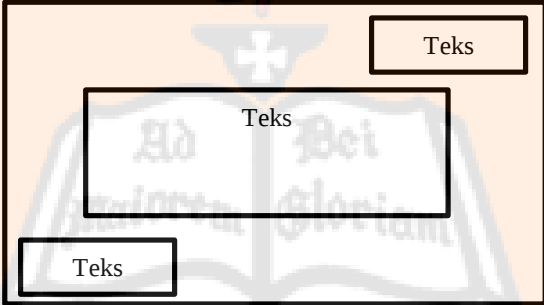
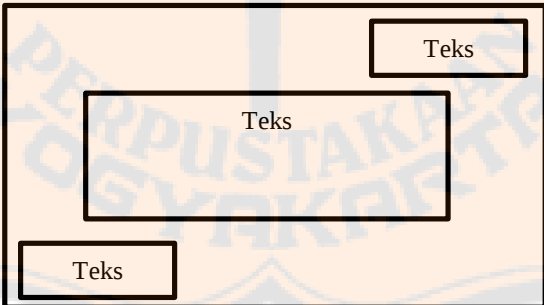
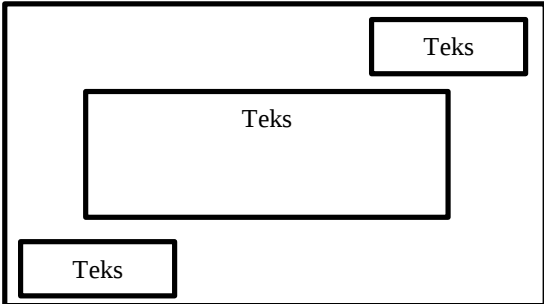
5.1.3.1 Emoticon refleksi	 <pre> graph LR A[Teks] --- B[Teks] A --- C[Teks] A --- D[Teks] A --- E[Teks] A --- F[Teks] </pre>	
5.2 Pertemuan 2	 <pre> graph LR A[Teks] --- D[Teks] B[Teks] --- D C[Teks] --- D </pre>	
5.2.1 Materi pembelajaran	 <pre> graph LR A[Teks] --- D[Teks] B[Teks] --- D C[Teks] --- D E[Teks] --- D </pre>	Teks berisi penjabaran materi di dalam sub topic
5.2.1.1 Pengertian Bahasa Efektif	 <pre> graph LR A[Teks] --- D[Teks] B[Teks] --- D C[Teks] --- D E[Teks] --- D </pre>	Teks berisi penjabaran materi di dalam sub topic

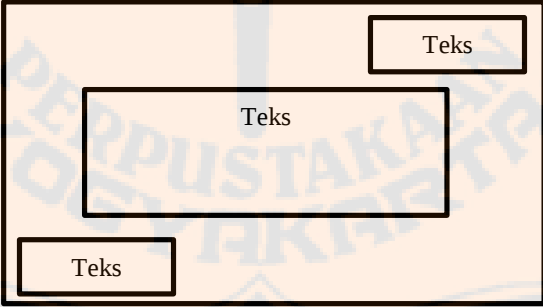
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

5.2.1.2 Ciri-ciri Bahasa Efektif		Teks berisi penjabaran materi di dalam sub topic
5.2.1.3 Mengapa Tulisan Petunjuk Harus Menggunakan Bahasa yang Efektif		Teks berisi penjabaran materi di dalam sub topic
5.2.1.4 Contoh Tulisan Petunjuk		Contohteks dijelaskan hyperlink powerpoint petunjuk dalam ke
5.2.1.4.1 Hyperlink Powerpoint 1	Slide 1  Slide 2 	

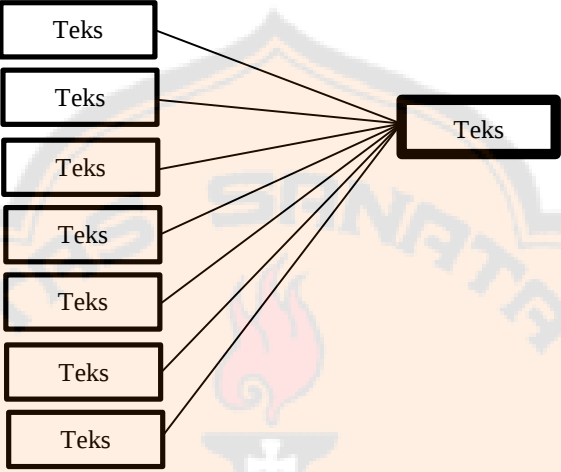
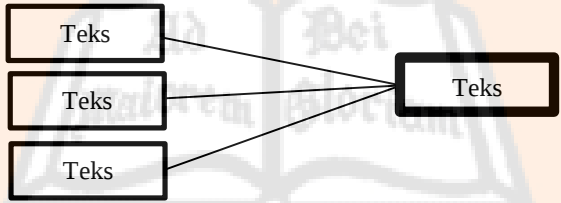
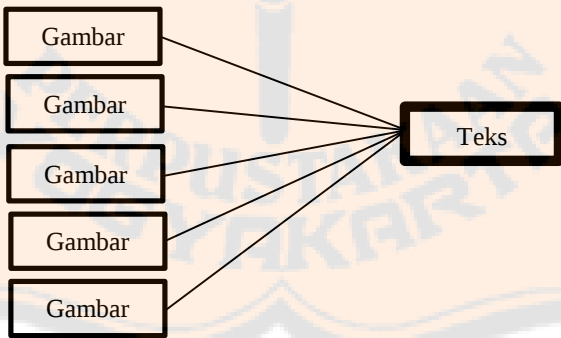
	Slide 3  Slide 4  Slide 5  Slide 6 	
--	--	--

	Slide 7  Slide 8  Slide 9 	
5.2.1.4.2 Hyperlink Powerpoint 2	Slide 1 	

	Slide 2  Slide 3  Slide 4  Slide 5 	
--	--	--

	Slide 6  Slide 7  Slide 8 	
--	--	--

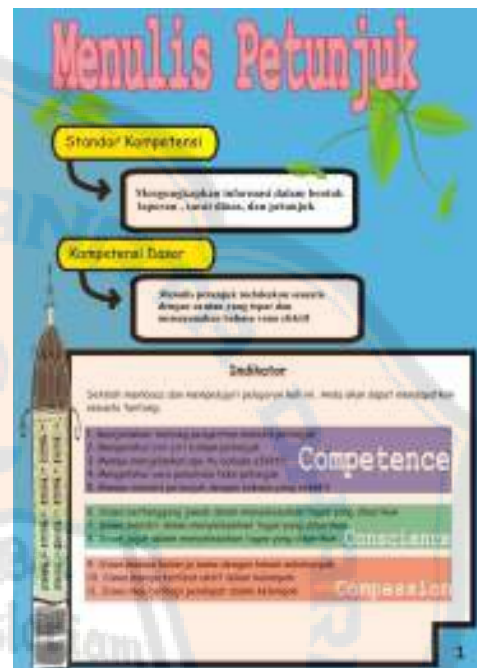
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

5.2.2 Evaluasi	 <pre>graph LR; T1[Teks] --- T7[Teks]; T2[Teks] --- T7; T3[Teks] --- T7; T4[Teks] --- T7; T5[Teks] --- T7; T6[Teks] --- T7; T7[Teks]</pre>	Teks berisi penjabaran materi di dalam sub topic
5.2.3 Refleksi	 <pre>graph LR; T1[Teks] --- T3[Teks]; T2[Teks] --- T3; T3[Teks] --- T4[Teks]; T4[Teks]</pre>	
5.2.3.1 Emoticon Refleksi	 <pre>graph LR; G1[Gambar] --- T[Geks]; G2[Gambar] --- T; G3[Gambar] --- T; G4[Gambar] --- T; G5[Gambar] --- T; T[Teks]</pre>	

The background of the page features a large, faint watermark of the logo of Universitas Sanata Dharma Perpustakaan Yogyakarta. The logo is a shield-shaped emblem with a flame at the top, an open book in the center, and the text 'UNIVERSITAS SANATA DHARMA' and 'PERPUSTAKAAN YOGYAKARTA' around the bottom.

PRODUK AKHIR MODUL DAN MEDIA

Tampilan Modul Pembelajaran Menulis Petunjuk



Tampilan Modul Pembelajaran Menulis Petunjuk

Modul Pertemuan 1

Apa itu petunjuk?

Tulisan petunjuk membantu Anda agar dapat memahami suatu proses bagaimana sesuatu bekerja, bagaimana cara menggunakan suatu alat, atau prosedur tertentu dengan benar, supaya cara atau tindakan yang dilakukan sesuai. Dengan membaca petunjuk, Anda dapat melakukan suatu tugas dengan benar dan tepat. Selain itu, tulis petunjuk juga dapat membantu untuk lebih memahami bagaimana suatu kegiatan dilakukan atau praktik.

Apa saja unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah tulisan petunjuk?

- 1. Pendahuluan**
Pendahuluan menginformasikan kata-kata yang harus dibaca atau perintah. Dengan demikian, pembaca dapat lebih memahami atau memahami bagaimana suatu tugas yang akan dilakukan. Pendahuluan juga harus menginformasikan yang penting tentang langkah-langkah yang harus dilakukan untuk melakukan suatu kegiatan.
- 2. Keterangan alat dan bahan**
Untuk menulis petunjuk, harus ada bahan dan alat yang akan digunakan. Untuk itu, harus ada yang menjelaskan, misalnya langkah-langkah, alat, dan sebagainya.
- 3. Prosedur**
Prosedur adalah langkah-langkah dalam suatu kegiatan, termasuk hal yang perlu diperhatikan. Prosedur dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan perintah atau dengan perintah yang harus dilakukan. Prosedur juga bisa dilakukan dengan perintah yang harus dilakukan. Prosedur juga bisa dilakukan dengan perintah yang harus dilakukan.
- 4. Kesimpulan**
Cara prosedur merupakan cara untuk dapat memahami atau melakukan suatu kegiatan yang akan dilakukan dalam prosedur. Hal ini dapat dilakukan dengan mengikuti perintah yang ada dalam prosedur. Hal ini dapat dilakukan dengan mengikuti perintah yang ada dalam prosedur.

Petunjuk ditulis untuk membantu Anda agar dapat memahami suatu proses bagaimana sesuatu bekerja, bagaimana cara menggunakan suatu alat, atau prosedur tertentu dengan benar, supaya cara atau tindakan yang dilakukan sesuai.

Contoh 1

Kerjakan soal-soal berikut pada kotak di bawahnya!

Berikanlah apa yang telah kamu pelajari, tuliskan secara sistematis petunjuk pada kotak di bawah ini!

Contoh 2

1. Menurut kalian, apa yang dimaksud dengan tulisan petunjuk? Jelaskan dengan bahasa kalian sendiri!
2. Buatlah beberapa prosedur sederhana! Dalam beberapa prosedur, buatlah satu atau dua petunjuk yang harus dilakukan dengan benar dan tepat yang perlu diperhatikan!
3. Jika di dalam kelas atau di lingkungan sekolah kalian mendapat tugas yang harus dilakukan, apa yang akan kalian lakukan?

Contoh 1

Kerjakan soal-soal berikut pada kotak di bawahnya!

Berikanlah apa yang telah kamu pelajari, tuliskan secara sistematis petunjuk pada kotak di bawah ini!

Contoh 2

1. Menurut kalian, apa yang dimaksud dengan tulisan petunjuk? Jelaskan dengan bahasa kalian sendiri!
2. Buatlah beberapa prosedur sederhana! Dalam beberapa prosedur, buatlah satu atau dua petunjuk yang harus dilakukan dengan benar dan tepat yang perlu diperhatikan!
3. Jika di dalam kelas atau di lingkungan sekolah kalian mendapat tugas yang harus dilakukan, apa yang akan kalian lakukan?

4. Setelah itu, kalian kerjakan dan tuliskan secara sistematis petunjuk yang harus dilakukan. Tuliskan secara sistematis petunjuk yang harus dilakukan.

Refleksi

Berikanlah apa yang telah kamu pelajari, tuliskan secara sistematis petunjuk pada kotak di bawah ini!

Berikanlah apa yang telah kamu pelajari, tuliskan secara sistematis petunjuk pada kotak di bawah ini!

Berikanlah apa yang telah kamu pelajari, tuliskan secara sistematis petunjuk pada kotak di bawah ini!

Tampilan Modul Pembelajaran Menulis Petunjuk

KUTSIKOHAN SISWA (dalam pernyataan-pernyataan berikut sesuai dengan pilihanmu)

No	Pernyataan	Sangat Benar	Benar	Salah	Sangat Salah
1.	Pada proses pembuatan kertas, bahan utama yang digunakan adalah serat kayu.				
2.	Proses pembuatan kertas melibatkan beberapa tahapan, termasuk pemrosesan serat kayu.				
3.	Salah satu tantangan dalam pembuatan kertas adalah menjaga kualitas serat kayu.				
4.	Langkah awal dalam pembuatan kertas adalah pemrosesan serat kayu.				
5.	Proses pembuatan kertas melibatkan beberapa tahapan, termasuk pemrosesan serat kayu.				

Penilaian

Bagian

No	Indikator	Nilai Penilaian	Keterangan
1.	Menjelaskan pengertian proses pembuatan kertas.	1 2 3 4 5	
2.	Menjelaskan tahapan proses pembuatan kertas.	1 2 3 4 5	
3.	Menjelaskan tantangan dalam pembuatan kertas.	1 2 3 4 5	

Bagian

No	Indikator	Nilai Penilaian	Keterangan
1.	Menjelaskan pengertian proses pembuatan kertas.	1 2 3 4 5	
2.	Menjelaskan tahapan proses pembuatan kertas.	1 2 3 4 5	
3.	Menjelaskan tantangan dalam pembuatan kertas.	1 2 3 4 5	

Contoh Teks Petunjuk 3

PROSES PEMBUATAN KERTAS

Kertas adalah salah satu bahan yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembuatan kertas melibatkan beberapa tahapan, termasuk pemrosesan serat kayu.

Salah satu tantangan dalam pembuatan kertas adalah menjaga kualitas serat kayu. Untuk memastikan kualitas serat kayu, produsen kertas melakukan beberapa langkah, termasuk pemilihan bahan baku yang berkualitas.

Proses pembuatan kertas melibatkan beberapa tahapan, termasuk pemrosesan serat kayu. Tahap awal dalam pembuatan kertas adalah pemrosesan serat kayu, yang melibatkan beberapa langkah, termasuk pemilihan bahan baku yang berkualitas.

Proses pembuatan kertas melibatkan beberapa tahapan, termasuk pemrosesan serat kayu. Tahap awal dalam pembuatan kertas adalah pemrosesan serat kayu, yang melibatkan beberapa langkah, termasuk pemilihan bahan baku yang berkualitas.

Proses Pembuatan Kertas (Paper Machine)

Salah satu proses pembuatan kertas yang paling umum adalah proses pembuatan kertas menggunakan mesin. Proses ini melibatkan beberapa tahapan, termasuk pemrosesan serat kayu.

Salah satu tantangan dalam pembuatan kertas adalah menjaga kualitas serat kayu. Untuk memastikan kualitas serat kayu, produsen kertas melakukan beberapa langkah, termasuk pemilihan bahan baku yang berkualitas.

Proses pembuatan kertas melibatkan beberapa tahapan, termasuk pemrosesan serat kayu. Tahap awal dalam pembuatan kertas adalah pemrosesan serat kayu, yang melibatkan beberapa langkah, termasuk pemilihan bahan baku yang berkualitas.

Proses pembuatan kertas melibatkan beberapa tahapan, termasuk pemrosesan serat kayu. Tahap awal dalam pembuatan kertas adalah pemrosesan serat kayu, yang melibatkan beberapa langkah, termasuk pemilihan bahan baku yang berkualitas.

Contoh Teks Petunjuk 4

LISTRIKIRAN HUTAN KITA

Salah satu tantangan dalam pengelolaan hutan adalah menjaga kualitas hutan. Untuk memastikan kualitas hutan, pemerintah melakukan beberapa langkah, termasuk pemrosesan serat kayu.

Salah satu tantangan dalam pengelolaan hutan adalah menjaga kualitas hutan. Untuk memastikan kualitas hutan, pemerintah melakukan beberapa langkah, termasuk pemrosesan serat kayu.

Salah satu tantangan dalam pengelolaan hutan adalah menjaga kualitas hutan. Untuk memastikan kualitas hutan, pemerintah melakukan beberapa langkah, termasuk pemrosesan serat kayu.

Salah satu tantangan dalam pengelolaan hutan adalah menjaga kualitas hutan. Untuk memastikan kualitas hutan, pemerintah melakukan beberapa langkah, termasuk pemrosesan serat kayu.

Tampilan Modul Pembelajaran Menulis Petunjuk

[illegible]



Materi Pertemuan 2

MENULIS PETUNJUK DENGAN BAHASA YANG EFEKTIF

Kalimat dalam petunjuk harus mudah dipahami agar apa yang disampaikan dapat di ikuti oleh penerimanya. Kalimat efektif dalam petunjuk dapat membantu dalam pemrosesan/penggunaan suatu barang atau produk untuk bisa menjadi langkah-langkah dalam petunjuk tersebut.

Kalimat efektif adalah kalimat yang dapat menyampaikan pesan penulis atau penulis secara tepat sehingga dapat dipahami oleh penerima atau pembaca secara tepat pula sehingga penerima atau pembaca dapat memahami pesan tersebut dengan mudah, jelas, dan lengkap. Untuk itu yang harus diperhatikan dalam petunjuk adalah penyusunan kalimat efektif yang mengutamakan bahasa Indonesia dengan baik dan benar. Kalimat efektif tidak pernah lepas dengan aspek, pengalihan, titik, koma, dan huruf kapital. Kita hal ini merupakan semua itu pada tidak akan tergelincir pada pokok dalam kalimat.

Diari carilah-carilah kalimat petunjuk yang ada di modul ini, kemudian yang menurut kalian adalah efektif? dan juga tidak?

Diari carilah-carilah kalimat, kemudian yang mana itu akan kalian pilih untuk yang lebih lengkap? dan mana?

Perlu kalian tahu
 Menurut Depdiknas, petanjok itu hanya:
 1. Jelek, tidak membanggakan, dan mudah dikut.
 2. Balak menjajajah untuk urusan, kerat praktik dan lagi, tidak menedilkan selen longgar.
 3. Sagket, hanya memunculkan hal-hal yang penting saja.



Evaluasi 3

**Kerjakan soal-soal berikut
pada kertas di bawahnya!**

1. Bacalah salah satu cerita tulisan petanjok tadi dengan suara dan intonas yang jelas. Diskusikan dengan teman sekelompokmu agar pendengar dapat tertarik dengan teks yang kalian bacakan!
2. Suatu hari di rumah kalian terdapat banyak pecahan kertas HVS bekas. Kertas tersebut sudah dipukul, serpih berantakan, penuh urah dan bekas makan. Apa yang akan kalian lakukan dengan kertas-kertas tersebut?

3. Setelah kalian terdapat banyak pecahan besar. Namun, di bawah pecahan-pecahan tersebut terdapat banyak serpihan kecil. Apa yang akan kalian lakukan agar pecahan-pecahan tersebut tetap bersih?

Evaluasi 4

Buatlah tulisan petunjuk dengan bahasa yang efektif benda-
serikan apa yang memuatnya
manorle dan bermanfaat!

14

Kasus/tes Siswa		Jumlah pemecahan-pemecahan berikut sesuai dengan jawaban!				
No.	Pernyataan	Jumlah Benar	Jumlah Salah	Jumlah Tidak Jawab	Jumlah Tidak Sama	Jumlah Tidak Sama
1.	Saya sangat memperhatikan masalah ini, dan akan segera menyelesaikannya.					
2.	Menurut saya, masalah ini sangat penting dan akan segera saya selesaikan.					
3.	Saya sangat memperhatikan masalah ini, dan akan segera menyelesaikannya.					
4.	Menurut saya, masalah ini sangat penting dan akan segera saya selesaikan.					
5.	Saya sangat memperhatikan masalah ini, dan akan segera menyelesaikannya.					
6.	Menurut saya, masalah ini sangat penting dan akan segera saya selesaikan.					

Penilaian	
No.	Indikator
1.	Siswa memahami bahwa...
2.	Siswa mampu memahami...
3.	Siswa mampu memahami...
4.	Siswa mampu memahami...
5.	Siswa mampu memahami...
6.	Siswa mampu memahami...

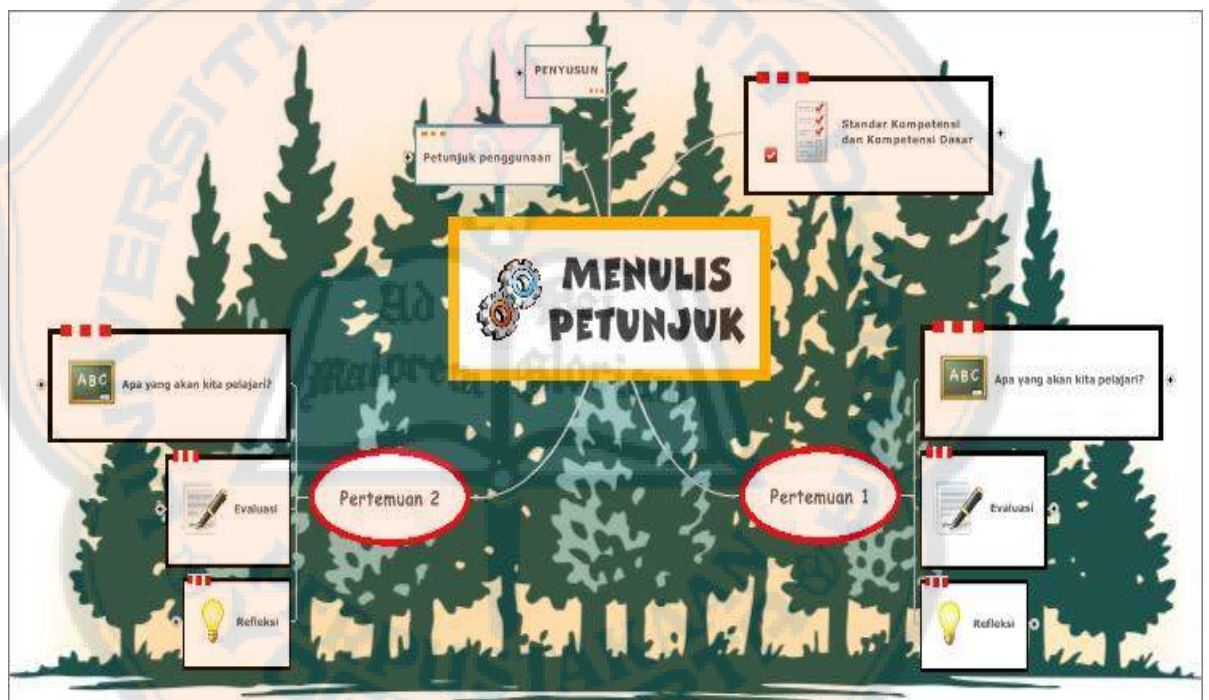
Penilaian	
No.	Indikator
1.	Siswa memahami bahwa...
2.	Siswa mampu memahami...
3.	Siswa mampu memahami...
4.	Siswa mampu memahami...
5.	Siswa mampu memahami...
6.	Siswa mampu memahami...

[illegible]

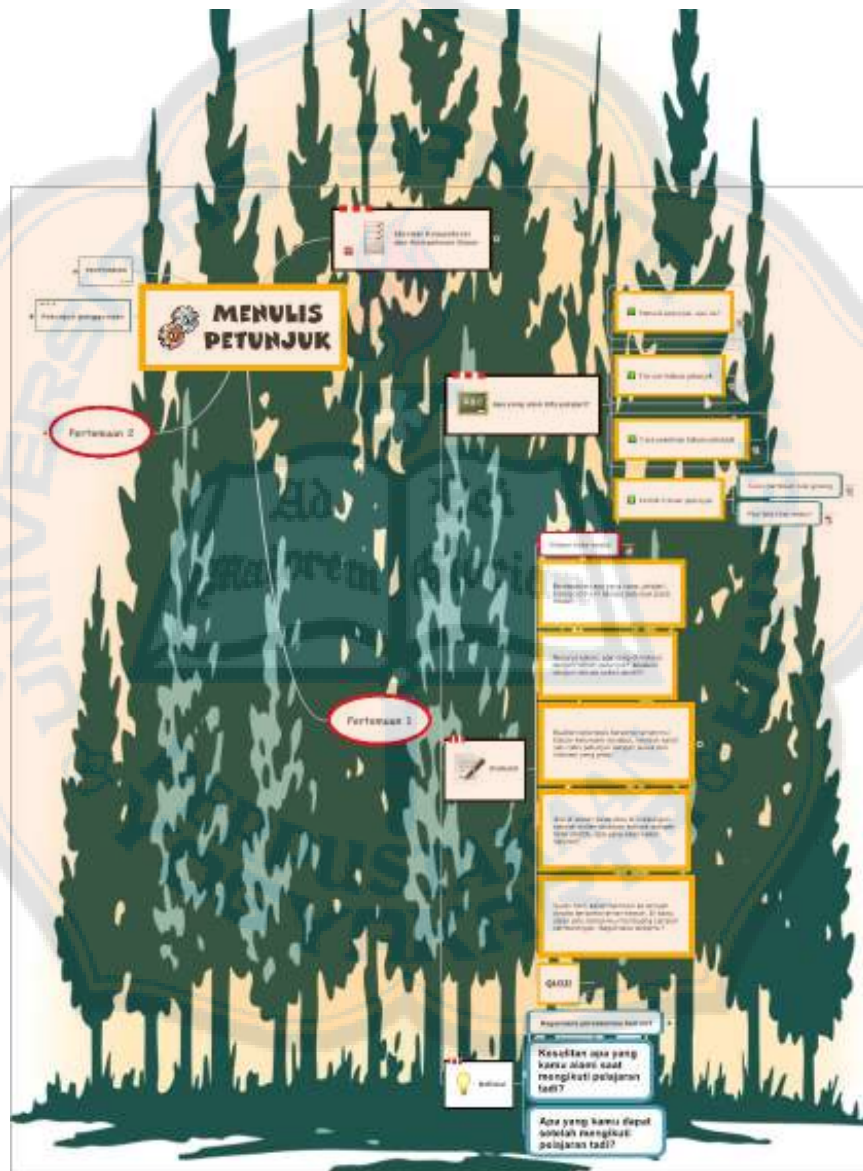
Tampilan Modul Pembelajaran Menulis Petunjuk



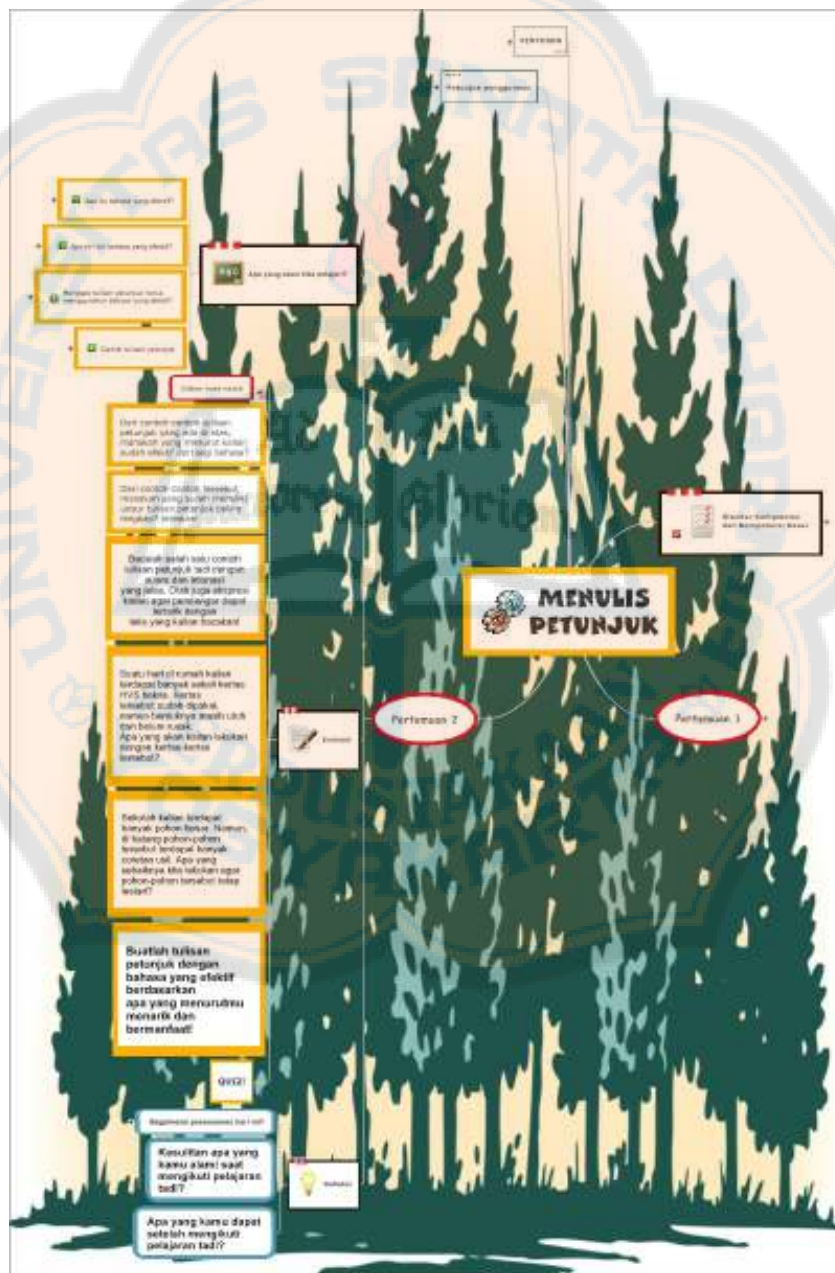
Tampilan Topik Utama Minjet Mindmanager



Tampilan Pertemuan 1



Tampilan Pertemuan 2



The logo of Universitas Sanata Dharma Perpustakaan Yogyakarta is a large, light orange watermark in the background. It features a shield-like shape with a flame at the top, an open book in the center, and the text 'UNIVERSITAS SANATA DHARMA' and 'PERPUSTAKAAN YOGYAKARTA' around the edges.

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



YAYASAN TARAKANITA WILAYAH YOGYAKARTA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
SMP STELLA DUCE 2
TERAKREDITASI “ A “

Jl. Suryodiningratan 33 Yogyakarta 55141 Telp/Fax. (0274) 372401

SURAT KETERANGAN

No. : 292/SMP SD/E 23/I/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : Dra. Anna Harsanti
NP : II – 161 1090 0062
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Karya : SMP Stella Duce 2 Yogyakarta

Menerangkan bahwa :

N a m a : YOHANES MARWAN SETIAWAN
Tempat/Tgl.Lahir : Sleman, 25 Maret 1991
N I M : 091224065
Prodi/Jenjang : Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia dan daerah
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Sanata Dharma

Telah melaksanakan pengambilan data mulai 26 November 2013 sebagai bahan penelitian dengan judul “ **Pengembangan Modul dan Media CD Interaktif Pembelajaran Menulis Petunjuk Melakukan Sesuatu dengan Media Minjet Mindmanager 2012 kelas VIII SMP Stella Duce 2 Yogyakarta** “ Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 13 Januari 2014

Kepala Sekolah



Dra. Anna Harsanti.

NP. II – 161 1090 0062

The logo of Universitas Sanata Dharma Yogyakarta is a large, light orange shield-shaped emblem in the background. It features a central torch with a flame, an open book with the Latin motto "maiores Gloriam", and the university's name in Indonesian and Latin. The text "UNIVERSITAS SANATA DHARMA" is arched at the top, and "PERPUSTAKAAN YOGYAKARTA" is arched at the bottom.

DOKUMENTASI UJI COBA PRODUK

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



BIOGRAFI PENULIS



Yohanes Marwan Setiawan lahir di Sleman, 25 Maret 1991. Sejak lahir hingga tamat sekolah tinggal di Yogyakarta. Pendidikan dasarnya diselesaikan di SD Kanisius Wirobrajan, Yogyakarta pada tahun 2003.

Setelah menyelesaikan SD ia melanjutkan pendidikannya ke SMPN 11 Yogyakarta tahun 2003-2006.

Tahun 2009 menyelesaikan jenjang pendidikan menengah di SMAN 1 Sedayu, Bantul.

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 Litbang HMPS PBSID dan Panitia Inisiasi PBSID. Di tingkat Fakultas sempat menjadi asisten laboratorium pembelajaran mikro FKIP tahun 2013. Selain itu di tingkat Universitas juga turut menjadi Pendamping Kelompok di Inisiasi Sanata Dharma (Insadha) tahun 2011 dan INFISA tahun 2012.