

**PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI**

**PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
BAGI PEMBELAJAR ASING TINGKAT DASAR (*BEGINNER*)  
DI PURI BAHASA YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh  
gelar Sarjana Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah



Disusun Oleh :

**F. Lusi Veranita Hermawati**

991224025



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

2004

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
BAGI PEMBELAJAR ASING TINGKAT DASAR (*BEGINNER*)  
DI PURI BAHASA YOGYAKARTA

Oleh

F. Lusi Veranita Hermawati

991224025

Telah disetujui oleh

Dosen Pembimbing I

  
Dr. B. Widharyanto, M. Pd.

Tanggal 28 Agustus 2004

Dosen Pembimbing II

  
Y. F. Setya Tri Nugraha, S. Pd.

Tanggal 28 Agustus 2004

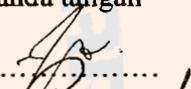
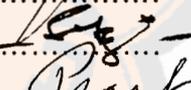
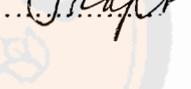
SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA GAMBAR  
DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA  
BAGI PEMBELAJAR ASING TINGKAT DASAR (*BEGINNER*)  
DI PURI BAHASA YOGYAKARTA

Dipersiapkan dan disusun oleh:  
F. Lusi Veranita Hermawati  
991224025

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji  
Pada tanggal 10 September 2004  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Susunan Panitia Penguji

Nama lengkap		Tanda tangan
Ketua	: Dr. B. Widharyanto, M. Pd.	..... 
Sekretaris	: Drs. J. Prapta Diharja S.J., M. Hum.	..... 
Anggota	: 1. Dr. B. Widharyanto, M. Pd.	..... 
	2. Y.F. Setya Tri Nugraha, S. Pd.	..... 
	3. Drs. J. Prapta Diharja S.J., M. Hum.	..... 

Yogyakarta, 10 September 2004

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sanata Dharma

Yogyakarta

Dekan



  
Dr. A. M. Slamet Soewandi, M. Pd.

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Karya kecilku ini akan ku persembahkan untuk:*

*Yesus Kristus*

*Sahabat, pelindung, dan penyelamatku yang dengan setia selalu menyertai.*

*Bunda Maria*

*Penyejuk hatiku.*

*D. Heri Tejo S. dan R. Unung Rendi W.*

*yang selama ini menjadi orang tuaku yang paling hebat.*

*Ag. Binanita Fortinasari*

*adikku paling dewasa dan kreatif, tapi paling bandel sedunia.*

*Kristinus Oco S.*

*yang dengan sabar, setia, dan penuh sayang mendampingi dalam suka dan duka.*

*Pongo*

*Anjing kecilku yang lucu dan nakal juga setia menemani keluargaku selama ini*

*Terima kasih*

*atas goresan pengalaman dan kehidupan yang bermakna.*

**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 penulisan karya ilmiah.

Yogyakarta, 10 September 2004

Penulis



F. Lusi Veranita Hermawati



ABSTRAK

**Hermawati, F. Lusi Veranita. 2004. *Pengembangan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Pembelajar Asing Tingkat Dasar (Beginner) Di Puri Bahasa Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Sanata Dharma.**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan adalah media gambar. Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta?

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media gambar untuk pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta. Pengembangan media gambar ini diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pembelajar dalam kontak bahasa dan cara belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Informasi tersebut didapatkan dengan menggunakan kuesioner yang dibagikan pada pembelajar. Kegiatan lainnya adalah wawancara. Wawancara dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media gambar. Wawancara ini dilakukan secara informal.

Pengembangan media gambar dilakukan dengan menggunakan model Sadiman. Langkah-langkah pengembangan tersebut adalah sebagai berikut: (a) mengidentifikasi kebutuhan dan karakteristik pembelajar, (b) merumuskan tujuan instruksional dengan operasional dan khas, (c) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (d) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (e) menulis naskah media, dan (f) mengadakan tes dan revisi.

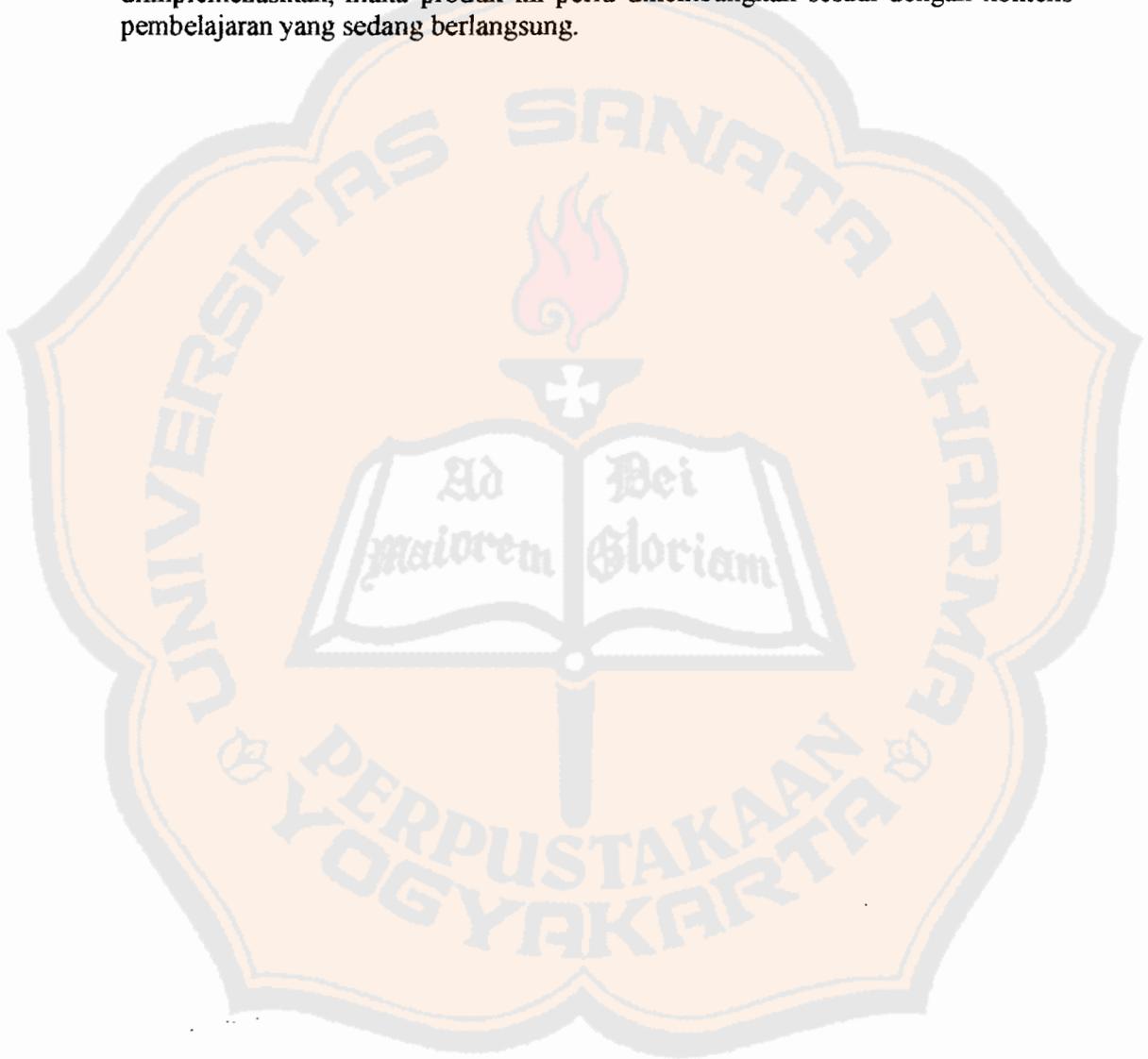
Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti membuat produk berupa media gambar berdasarkan materi dari modul 1b yang digunakan khusus di Puri Bahasa Yogyakarta dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*). Media gambar tersebut disusun untuk enam pelajaran, yaitu pelajaran 7 sampai dengan pelajaran 12. Untuk masing-masing pelajaran, media gambar tersebut terdiri dari tiga tahap untuk setiap strukturnya, yaitu (1) tahap pengenalan, (2) tahap *drill*, dan (3) tahap penguatan; dan satu tahap untuk struktur gabungan, yaitu tahap *review*. Media gambar tersebut terdiri dari kartu, dan gambar berseri.

Kualitas media gambar dapat diketahui setelah dilakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan masukan dan saran terhadap produk pengembangan. Uji coba dilakukan dalam dua tahap, yaitu: (1) penilaian oleh dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta, dan (2) uji coba

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

lapangan. Data yang didapatkan dari kedua uji coba tersebut, digunakan untuk merevisi produk yaitu media gambar yang telah dibuat.

Produk pengembangan ini belum diujicobakan di lapangan secara menyeluruh dalam proses pembelajaran, sehingga dimungkinkan adanya kekurangan-kekurangan dalam pengembangan produk ini, oleh karena itu, perlu diadakan penelitian lebih lanjut untuk melihat keefektivan media gambar tersebut untuk seluruh pelajaran. Selanjutnya apabila terdapat ketidakefektivan atau kekurangan-kekurangan lain setelah media gambar untuk seluruh pelajaran diimplementasikan, maka produk ini perlu dikembangkan sesuai dengan konteks pembelajaran yang sedang berlangsung.



*ABSTRACT*

Hermawati, F. Lusi Veranita. 2004. **Developing a Set of Draw Media In Indonesian Study for Foreign Student of Beginner Level's In Puri Bahasa Yogyakarta**. Thesis. Yogyakarta: The Study of Language Education, Art of Indonesia and Area Program. Teachership and Education Science Faculty. Sanata Dharma University

This research is a development research. The product that has been yielded is a set of draw media. The problem formulation stated is: how is the development of draw media in Indonesian study for foreign student of beginner level's in *Puri Bahasa Yogyakarta*?

The goal of this development research is to yielding a draw media for Indonesian studying for foreign student in the beginning level's in *Puri Bahasa Yogyakarta*. The development research is begun with the activity of needs analysis. The activity is done to get information about the student's needs in language contact and the way how to learn Indonesian studying. The information is obtained by using the questionnaire which is allotted to other students. Another activity is interview. Interview is attended to get information about things that related to draw set media development. The interview is done informally.

Draw media development is conducted by using Sadiman's Model. The steps are explained bellow: (a) identifying the requirement and characteristic the student, (b) formulating the instructional goal operationally and specific, (c) formulating material that support for getting a goal, (d) developing the efficacy grader, (e) writing the media script, and (f) perform test and revise.

In this developing research, the researcher make product such a draw media based on the material from 1b modul that's used specifically in studying Indonesian language in *Puri Bahasa Yogyakarta*, especially for foreign people of beginner level's. The draw media is arranged for six lesson, that is seventh to twelve lesson. In each lesson, the draw media consist of 3 phases for each structure, which is: (1) introduction phase, (2) drill phase, and (3) strengthening phase; and one phase for combination of all structures, that is a review phase. This draw media consist of card and serial draw.

The draw media quality is known after done a product try out. The product try out is done to get an input and suggestion toward the developing product. The product try out steps are: (1) the try out with lecturer of Indonesian learning in Sanata Dharma University and the teacher of Indonesia language in *Puri Bahasa Yogyakarta*, and (2) try out in class. The data which to get from both of that try out, used to revise the developing product that is a draw media.

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

This developing product has not been completely tried out in teaching learning activity in class, so there is a possibility of existence to lack in developing this product, moreover, a further research needed to find out the effectiveness of this product after it has been implemented for all of a lesson then to lack of this product after it has been found, so this product needs to be developing according to studying context to go on.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Bapa di surga yang telah melimpahkan rahmat, anugerah, dan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **Pengembangan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Pembelajar Asing Tingkat Dasar (*Beginner*) Di Puri Bahasa Yogyakarta**. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah Universitas Sanata Dharma.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini terwujud bukan hanya kerja peneliti sendiri, melainkan berkat bimbingan, arahan, dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. B. Widharyanto, M. Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang selalu mendukung dan mendorong serta memberi motivasi pada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Y. F Setya Tri Nugraha, S. Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberi semangat dan motivasi, serta penuh kesabaran membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Mbak Ita (Puri Bahasa) yang penuh kesabaran membimbing penulis untuk membuat gambar yang baik.
4. Keluarga besar Puri Bahasa Yogyakarta atas keramahan dan bantuannya pada penulis dalam melakukan penelitian.
5. *Lee Young* atas kerjasamanya dalam melakukan uji coba produk.

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

6. Karyawan perpustakaan, atas bantuan dan pelayanannya pada penulis.
7. Para dosen PBSID, atas torehan ilmu yang penulis dapatkan selama kuliah.
8. Mbak Agnes dan Mas Dadik, atas bantuannya.
9. Pras, atas kesabaran dan kesediaannya meluangkan waktu selama 2 (dua) bulan untuk menggambar.
10. Mas Kukun, atas kerelaannya meminjamkan *scanner* pada penulis.
11. Doni, atas bantuan mengedit dan mengcopy CDnya.
12. Lisa, yang sudah dengan rela menyumbang ide, transportasi, dan motivasi pada penulis.
13. Oom Beta, yang dengan sabar melaminating gambar.
14. Nita yang dengan ikhlas meminjamkan *printer*.
15. Hellen dan Lisa P, atas terjemahannya.
16. Teman-teman 'Bedebah', Ismu, Idex, Ibenx, Kiki, Diana, Tika, Ocha, Bimo, dan Doni Kumprung. Terima kasih atas pengalaman 'indah' kita.
17. Teman-temanku KKN, Agung, Tommy, Sapto, Ulin, Triyani, Vivin, dan Ndari. Terima kasih atas sepenggal kisah indah selama kita KKN. Hidup Samiran!!
18. Teman-teman PBSID '99 Bruder Wahyu, Anik, Santi, Bagus, Indri, Indras, Ocha, Yuni, Rika, Danang, Ika, Idex, Vita, Hartoko, Dwi (♂), Lusi, Apri, Ibenx, Cahyo, Aris, Katrine, Purwani, Leni, Kiki, Eko, Dhanis, Iin, Romo Yosep, Gunawan, Siska, Tien, Tika, Denok, Dwi (♀), Ismu, Joko, Suster Ada, Lidia, Nana, Doni kumprung, Diana, Kristin, Anna, Irwan, Prabawati dan Sunah.

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

19. Keluarga Prumpung, Pakde Kotjo, Bude Ning, Mbak Vita, Mas Agung, Mas Antok, Mas Fredy, Mas *West*, Mas Jondan, Mas 'Cantik', Mbak Budi. Terima kasih atas keceriaannya selama ini.
20. Terima kasih untuk semua pihak yang terlibat dengan penulis dan tidak sempat penulis sebutkan satu-persatu.

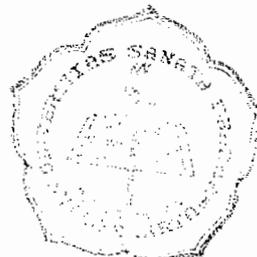
Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat peneliti harapkan. Akhirnya, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.

Penulis

F. Lusi Veranita Hermawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
MOTO .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN KEASLIAN KARYA .....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	ix
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xix
DAFTAR BAGAN .....	xx
DAFTAR GAMBAR .....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Pengembangan .....	4
1.4 Spesifikasi Produk .....	4
1.5 Pentingnya Pengembangan .....	4



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

1.6 Asumsi dan Batasan Pengembangan .....	5
1.6.1 Asumsi yang Mendasari Pengembangan .....	5
1.6.2 Batasan Pengembangan .....	5
1.7 Definisi Istilah.....	6
1.8 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Penelitian yang relevan.....	9
2.2 Profil Puri Bahasa Yogyakarta .....	11
2.3 Metode Pembelajaran Bahasa.....	13
2.3.1 Ragam Metode Dalam Pembelajaran Bahasa.....	13
2.3.1.1 Metode Terjemahan Tata Bahasa (MTTB).....	14
2.3.1.2 Metode Langsung ( <i>Direct Method</i> ).....	14
2.3.1.3 Pengajaran Bahasa Situasional (PBS).....	15
2.3.1.4 Metode Audio Lingual .....	16
2.3.1.5 Pengajaran Bahasa Komunikatif.....	16
2.3.1.6 Responsi Fisik Total (RFT).....	17
2.3.1.7 Cara Diam .....	17
2.3.1.8 Pembelajaran Bahasa Masyarakat (PBM).....	18
2.3.1.9 Pendekatan Alamiah (PA).....	19
2.3.1.10 Sugetopedia .....	20

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

2.3.2 Metode Langsung .....	20
2.3.2.1 Ciri-ciri Metode Langsung ( <i>Direct Method</i> ).....	21
2.3.2.2 Teknik Pengajaran Metode Langsung ( <i>Direct Method</i> )...	23
2.3.2.3 Kelebihan Metode Langsung ( <i>Direct Method</i> ) .....	25
2.3.2.4 Kelemahan Metode Langsung ( <i>Direct Method</i> ).....	27
2.4 Pembelajaran Bahasa yang Komunikatif.....	28
2.4.1 Hakikat Pendekatan Komunikatif.....	29
2.4.1.1 Teori Kompetensi Komunikatif .....	29
2.4.1.2 Teori Linguistik.....	30
2.4.1.3 Teori Belajar Bahasa .....	31
2.4.2 Pendekatan Komunikatif Dalam Pembelajaran Bahasa .....	32
2.5 Gaya Belajar .....	34
2.5.1 Belajar Auditori.....	35
2.5.2 Belajar Visual .....	36
2.5.3 Belajar Kinestetik .....	36
2.6 Media Pembelajaran Bahasa.....	37
2.6.1 Pengertian Media .....	37
2.6.2 Manfaat Media.....	38
2.6.3 Kriteria Pemilihan Media .....	38
2.6.4 Jenis-jenis Media .....	40
2.6.5 Kaitan antara Media dengan Komponen Lain.....	44
2.6.5.1 Kaitan antara Tujuan Pembelajaran – Materi – Media ....	44
2.6.5.2 Kaitan antara Media – Kegiatan Belajar Mengajar .....	45

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

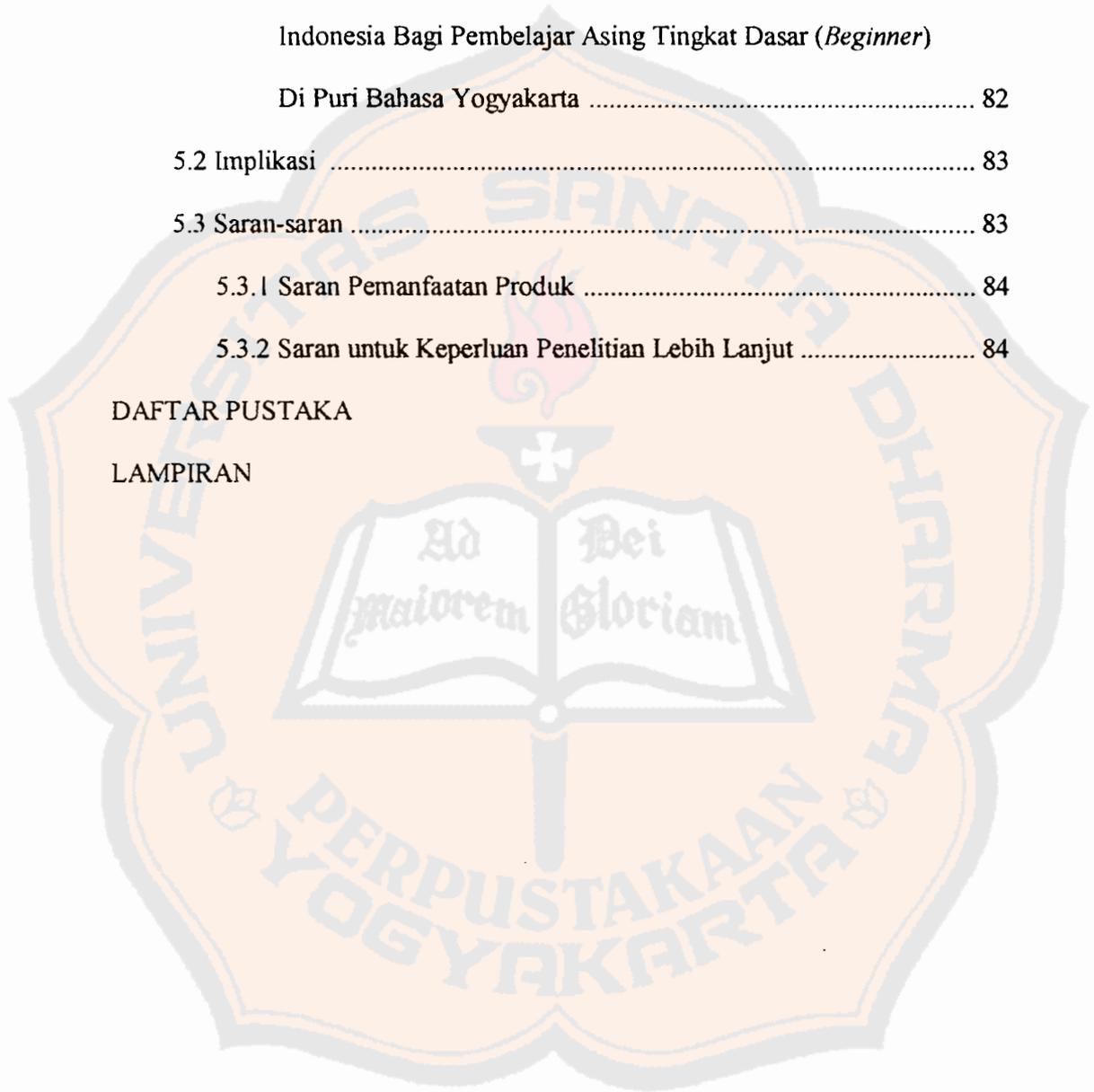
2.7 Media Gambar .....	46
2.7.1 Kelebihan Media Gambar.....	48
2.7.2 Kelemahan Media Gambar .....	48
2.7.3 Syarat Media Gambar yang Baik.....	49
2.8 Pengembangan Media Gambar .....	51
2.9 Kerangka Berpikir .....	56
<b>BAB III METODOLOGI PENGEMBANGAN</b>	
3.1 Model Pengembangan .....	58
3.2 Prosedur Pengembangan .....	59
3.3 Uji Coba Produk .....	63
3.3.1 Desain Uji Coba .....	63
3.3.2 Subjek Coba .....	64
3.3.3 Jenis Data .....	64
3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data .....	65
3.3.5 Teknik Analisis Data .....	67
<b>BAB IV HASIL PENGEMBANGAN</b>	
4.1 Paparan dan Analisis Data Hasil Analisis Kebutuhan .....	69
4.2 Paparan Hasil Wawancara .....	73
4.3 Hasil Uji Coba Produk Pengembangan .....	75
4.3.1 Paparan dan Analisis Data Hasil Penilaian Dosen Ahli Bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan Pengajar Bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta .....	76
4.3.2 Paparan hasil Uji Coba Lapangan .....	80

BAB V PENUTUP

5.1 Kajian Produk yang Telah Dibuat .....	82
5.1.1 Kajian Produk Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Pembelajar Asing Tingkat Dasar ( <i>Beginner</i> ) Di Puri Bahasa Yogyakarta .....	82
5.2 Implikasi .....	83
5.3 Saran-saran .....	83
5.3.1 Saran Pemanfaatan Produk .....	84
5.3.2 Saran untuk Keperluan Penelitian Lebih Lanjut .....	84

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

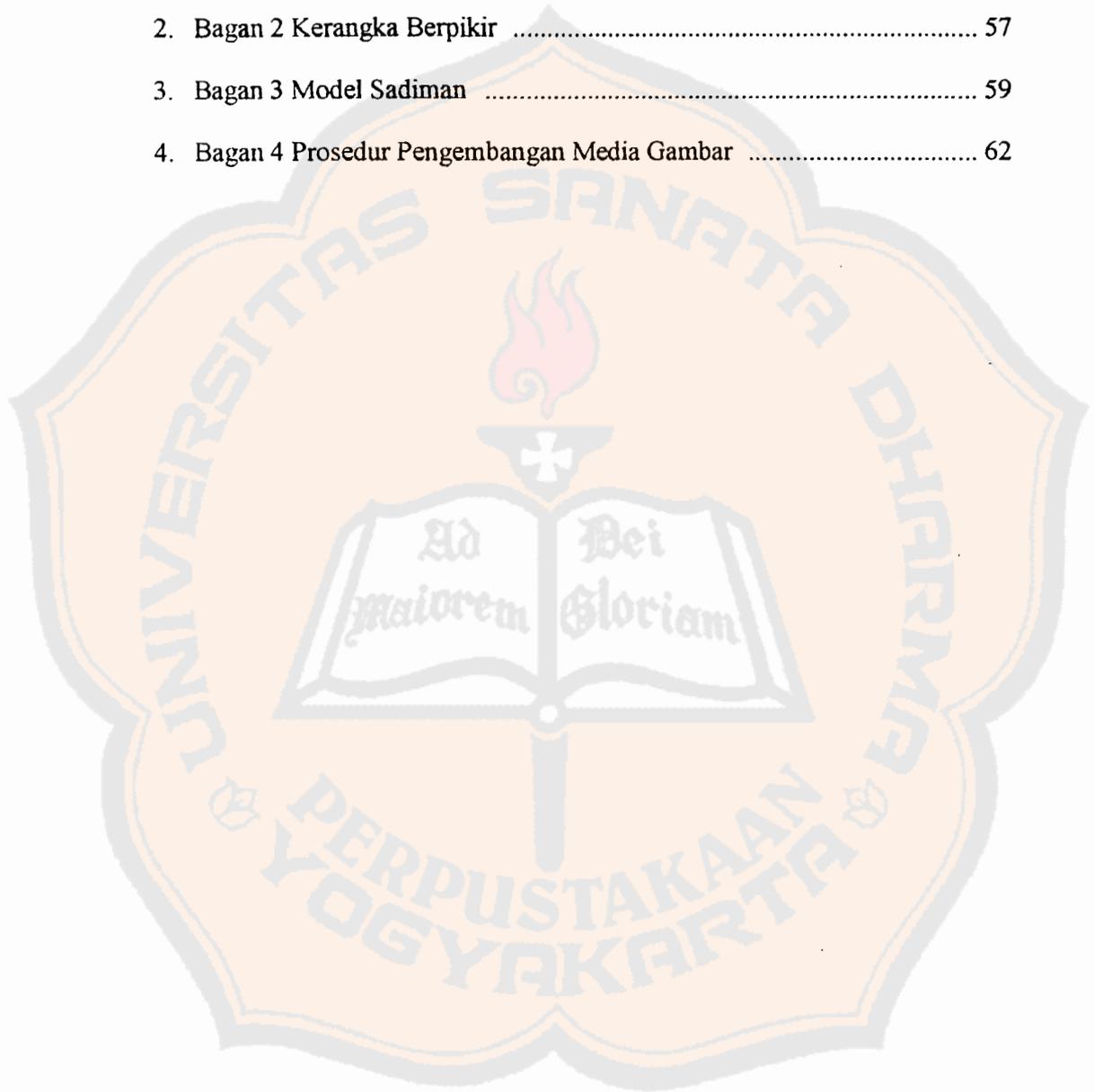


DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 kisi-kisi kuesioner penilaian terhadap produk media gambar .....	64
2. Tabel 2 kisi-kisi wawancara .....	65
3. Tabel 3 kisi-kisi kuesioner analisis kebutuhan pembelajar asing tingkat dasar ( <i>beginner</i> ) di Puri Bahasa Yogyakarta .....	66
4. Tabel 3.1 Bagian 1: Data umum pembelajar .....	66
5. Tabel 3.2 Bagian 2: Kebutuhan kontak bahasa .....	66
6. Tabel 3.3 Bagian 3: Kebutuhan cara belajar .....	67
7. Tabel 4 Kriteria Penilaian dengan skala sikap .....	68
8. Tabel 5 Kebutuhan Kontak Bahasa .....	68
9. Tabel 6 Kebutuhan Cara Belajar .....	68
10. Tabel 7 Kebutuhan Kontak Bahasa .....	70
11. Tabel 8 Kebutuhan Cara Belajar .....	71
12. Tabel 9 Daftar Kosa kata .....	73
13. Tabel 10 Data hasil penilaian media gambar Pelajaran 7 .....	76
14. Tabel 11 Data hasil penilaian media gambar Pelajaran 8 .....	77
15. Tabel 12 Data hasil penilaian media gambar Pelajaran 9 .....	77
16. Tabel 13 Data hasil penilaian media gambar Pelajaran 10 .....	78
17. Tabel 14 Data hasil penilaian media gambar Pelajaran 11 .....	78
18. Tabel 15 Data hasil penilaian media gambar Pelajaran 12 .....	79

DAFTAR BAGAN

1. Bagan 1 Struktur Organisasi Puri Bahasa .....	13
2. Bagan 2 Kerangka Berpikir .....	57
3. Bagan 3 Model Sadiman .....	59
4. Bagan 4 Prosedur Pengembangan Media Gambar .....	62



DAFTAR GAMBAR

1. Gambar 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale ..... 47



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Pedoman Wawancara .....	89
2. Lampiran 2 Kuesioner Analisis Kebutuhan .....	90
3. Lampiran 3 <i>Need Analysis Quesionnaire</i> .....	93
4. Lampiran 4 Hasil Analisis Kebutuhan .....	96
5. Lampiran 5 Angket Penilaian.....	111
6. Lampiran 6 Kriteria Pembobotan .....	118
7. Lampiran 7 Surat Ijin Penelitian .....	120
8. Lampiran 8 Biografi .....	121
9. Lampiran 9 Foto Uji Coba Lapangan .....	122
10. Lampiran 10 Kisi-kisi Materi Modul 1b .....	124
11. Lampiran 11 Profil Puri Bahasa Yogyakarta .....	128

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Interaksi edukatif, menurut Surachmad (1982: 16) terkait dengan tujuh hal, yaitu: (1) tujuan, (2) bahan, (3) pelajar, (4) guru, (5) metode, (6) situasi, dan (7) evaluasi. Ketujuh hal tersebut tidak dapat dilepaskan dari penggunaan media. Menurut Surachmad (1967: 29), pencapaian tujuan dapat diwujudkan lebih baik dengan mempergunakan alat-alat yang sesuai dengan sifat tujuan. Penggunaan alat-alat dalam proses mengajar bertujuan mempertinggi prestasi belajar pada umumnya. Dengan demikian teranglah pula bahwa guru juga harus mempunyai pengertian akan fungsi dan kedudukan alat-alat di dalam pekerjaannya sehari-hari. Menurut Sudjana dan Rivai (1990: 7), melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

Menurut Pranowo (2002: 4), agar pembelajaran dapat belajar secara efektif, media pembelajaran tidak cukup hanya menggunakan papan tulis yang dipakai untuk menulis oleh guru. Media pembelajaran tidak cukup hanya dengan menggunakan buku teks. Guru harus kreatif mengembangkan berbagai macam media yang dapat membantu dan mempermudah siswa belajar.

Materi pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru adalah pesan yang akan disampaikan kepada siswa. Jika materi tersebut hanya disampaikan secara lisan melalui ceramah atau secara tertulis dalam buku teks, siswa sering sulit

menangkap isinya. Oleh karena itu, materi tersebut dibantu dengan menggunakan media yang memungkinkan siswa dapat menyerap dengan mudah (Pranowo, 2002: 5).

Dalam penelitian pengembangan ini, peneliti akan lebih memusatkan perhatian pada media gambar. Media ini diharapkan dapat digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, mendukung pembelajaran lebih kondusif, dapat mempertajam daya serap pembelajar dalam memahami materi, dapat memberikan variasi lain dalam proses belajar mengajar, dan mengaktifkan pembelajar asing pada tingkat dasar (*beginner*) dalam belajar bahasa Indonesia khususnya di Puri Bahasa Yogyakarta.

Dipilihnya media gambar, karena media ini mudah dimengerti dan dapat membantu pemahaman, selain mudah menjumpai media ini, media gambar pun tidak membutuhkan banyak biaya. Media ini dapat juga memperkuat impresi, menambah fakta baru, dan memberi arti dari suatu abstraksi (Wibawa & Mukti, 2001: 43). Menurut Zuleiman (1981:27), media gambar mudah di dapat, dapat dibuat sendiri, mudah menggunakannya, mempermudah dalam menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya, juga dapat memberikan penggambaran visual yang konkrit tentang masalah yang digambarkan.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih pembelajar asing, khususnya pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) sebagai subjek penelitian. Dalam kenyataannya, pembelajar asing yang sedang belajar bahasa Indonesia, tidak dapat dengan mudah memahami materi jika hanya dituturkan secara lisan. Dalam pembelajaran tersebut sangat dibutuhkan media yang dapat membantu proses

pemahaman pembelajar, sehingga dengan adanya penelitian ini, diharapkan nantinya dapat berguna bagi peneliti sendiri, juga bagi rekan-rekan mahasiswa yang lain sebagai calon pengajar BIPA, bagi lembaga Bahasa Puri Bahasa dapat sebagai inventaris atau variasi media yang lain, juga para pembaca yang tertarik pada hal yang sama yaitu media gambar. Alasan mengapa peneliti memilih Puri Bahasa, karena Puri Bahasa menggunakan pendekatan Metode Langsung (*Direct Method*). Pendekatan ini lebih menyoroti pada kemampuan berbicara, maka penggunaan media sangat dituntut. Selain itu, sepengetahuan peneliti belum banyak penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti lain di lembaga tersebut, khususnya mengenai media. Digunakannya modul 1b dalam penelitian pengembangan ini, karena modul ini yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta. Selain itu, modul ini lebih membutuhkan variasi media, terutama media gambar daripada modul yang lain.

### 1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang diangkat dalam penelitian pengembangan ini adalah “bagaimanakah pengembangan media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta?”

## 1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan pengembangan ini adalah: menghasilkan media gambar untuk pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta.

## 1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media gambar yang sesuai dengan materi dalam modul 1b yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta.

Media gambar tersebut disusun untuk enam pelajaran, yaitu pelajaran 7 sampai dengan pelajaran 12. Untuk masing-masing pelajaran, media gambar tersebut terdiri dari tiga tahap untuk setiap strukturnya, yaitu (1) tahap pengenalan, (2) tahap *drill*, dan (3) tahap penguatan; dan satu tahap untuk struktur gabungan, yaitu tahap *review*. Peneliti membuat gambar tersebut dalam bentuk gambar berseri, dan kartu.

Digunakannya modul 1b sebagai sumber pengembangan media gambar, karena media gambar yang ada di Puri Bahasa Yogyakarta, khususnya yang sesuai dengan tema dalam materi modul 1b dirasa kurang bervariasi, sehingga penelitian ini sangat efektif dan penting untuk diadakan.

## 1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini penting dilakukan karena hal-hal berikut ini:

- (1) Pengembangan media gambar merupakan salah satu upaya dalam memberikan variasi lain dalam proses belajar mengajar khususnya di Puri Bahasa Yogyakarta.
- (2) Dengan adanya produk pengembangan ini diharapkan dapat mempertajam daya serap pembelajar dalam memahami materi.
- (3) Dengan adanya produk pengembangan ini, pembelajaran bahasa Indonesia di Puri Bahasa Yogyakarta khususnya akan lebih kondusif dan menarik.

## 1.6 Asumsi dan Batasan Pengembangan

### 1.6.1 Asumsi yang Mendasari Pengembangan

Ada tiga asumsi yang mendasari penelitian pengembangan ini, yaitu:

- (1) Media digunakan sebagai dasar pengoptimalan kemampuan berbahasa Indonesia pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta.
- (2) Tingkat pemahaman para pembelajar asing di Puri Bahasa Yogyakarta dapat dibantu dengan atau melalui media gambar yang disesuaikan dengan tema-tema.
- (3) Media gambar dapat mendukung efektivitas pembelajaran bahasa.

## 1.6.2 Batasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- (1) Pengembangan ini terbatas pada pengembangan media gambar.
- (2) Pengembangan media gambar dalam bentuk gambar berseri, dan kartu.
- (3) Pengembangan media gambar disesuaikan dengan modul 1b yang ada di Puri Bahasa Yogyakarta.
- (4) Pengembangan media gambar terdiri dari enam pelajaran. Untuk setiap strukturnya terdiri dari tiga tahap, yaitu (1) tahap pengenalan, (2) tahap *drill*, dan (3) tahap penguatan; dan satu tahap untuk struktur gabungan, yaitu tahap *review*.
- (5) Pengembangan media gambar dirancang hanya untuk pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta.

## 1.7 Definisi Istilah

Untuk mempelajari pengembangan ini, maka peneliti akan memberi batasan-batasan istilah yang dirasa penting dan mendukung dalam pemahaman yaitu sebagai berikut:

- (1) Pengembangan adalah suatu proses atau cara untuk menghasilkan suatu produk berupa media gambar.
- (2) Media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari sumber kepada penerimanya (Soeparno dalam Hestiningasih, 2003: 14).

(3) Gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Macamnya lukisan, ilustrasi, karikatur, kartu, poster, gambar berseri, potret, *slide*, film strip, *opaque* (Hamalik, 1966: 57).

(4) Media gambar adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa gambar.

## 1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dapat dideskripsikan atas 5 (lima) hal, yaitu: (1) pendahuluan, (2) kajian pustaka, (3) metode pengembangan, (4) hasil pengembangan, dan (5) penutup.

### (1) Bab 1 Pendahuluan

Bab ini mengemukakan uraian pendahuluan yang terdiri dari delapan hal, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) rumusan masalah, (3) tujuan pengembangan, (4) spesifikasi produk yang diharapkan, (5) pentingnya pengembangan, (6) ruang lingkup pengembangan, (7) definisi istilah, dan (8) sistematika penulisan.

### (2) Bab 2 Kajian Pustaka

Bab ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Teori tersebut ada 9 (sembilan) hal, yang terdiri dari: (1) penelitian yang relevan, (2) profil Puri Bahasa Yogyakarta, (3) metode pembelajaran bahasa, (4) pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa, (5) gaya belajar, (6) media pembelajaran bahasa, (7) media gambar, (8) pengembangan media gambar, dan (9) kerangka berpikir.

**(3) Bab 3 Metode Pengembangan**

Bab ini memuat beberapa hal yaitu: (1) model pengembangan, (2) prosedur pengembangan, dan (3) uji coba produk. Dalam butir uji coba produk diungkapkan (a) desain uji coba, (b) subyek coba, (c) jenis data, (d) instrumen pengumpulan data, dan (e) teknik analisis data.

**(4) Bab 4 Hasil Pengembangan**

Bab ini berisi paparan dan analisis data mengenai: (1) hasil analisis kebutuhan, (2) hasil wawancara, dan (3) hasil uji coba produk pengembangan yang meliputi: (a) hasil uji coba produk pengembangan berdasarkan penilaian dosen ahli Bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan pengajar Bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta, dan (b) hasil uji coba lapangan.

**(5) Bab 5 Penutup**

Bab ini memuat 3 (tiga) hal, yaitu: kajian produk pengembangan, implikasi dan saran-saran.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini dibahas kajian pustaka yang relevan dengan pengembangan produk, yang mencakup: (1) penelitian yang relevan, (2) profil Puri Bahasa Yogyakarta, (3) metode pembelajaran bahasa, (4) pembelajaran bahasa Indonesia yang komunikatif, (5) gaya belajar, (6) media pembelajaran bahasa, (7) media gambar, (8) pengembangan media gambar, dan (9) kerangka berpikir.

#### 2.1 Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan belum banyak dilakukan di PBSID. Ada empat penelitian pengembangan, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ratri (2002), Indaryati (2002), Hestiningsih (2003), dan Prasetyo (2003).

Skripsi dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Menengah Kejuruan Kelompok Ekonomi* yang disusun oleh Ratri (2002) bertujuan (1) mendeskripsikan kriteria bahan ajar untuk siswa SMK kelas I berdasarkan kurikulum 1994, dan (2) mendeskripsikan butir-butir bahan ajar yang sesuai untuk siswa SMK kelas I berdasarkan kurikulum 1994. Metode yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah metode deskriptif.

Hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa (1) ada empat kriteria bahan ajar. Pertama, bahan ajar harus benar berdasarkan kaidah bahasa Indonesia, kaidah bentuk dan pemakaian variasi bahasa, dan kenyataan kultural masyarakat. Kedua,

bahan ajar harus sesuai dengan sasaran, minat dan perhatian siswa. Ketiga, bahan harus menarik, baik dari segi tampilan, isi, ragam bahasa, dan tema. Keempat, sumber bahan bervariasi; (2) Butir-butir bahan ajar meliputi butir-butir tata bahasa, butir-butir kosa kata, dan empat kriteria berbahasa yang disusun secara integratif.

Skripsi dengan judul *Pengembangan Silabus Menulis Narasi untuk Siswa Kelas V SD*, yang disusun oleh Indaryati (2003) bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan silabus menulis narasi untuk siswa kelas V SD dengan panduan KBK. Hasil penelitian tersebut adalah silabus menulis narasi untuk siswa kelas V SD Kanisius Jetis Depok Sleman Yogyakarta.

Skripsi dengan judul *Pengembangan Silabus Dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Gambar untuk Siswa Kelas I SD Kanisius Kotabaru Yogyakarta* yang disusun oleh Hestiningasih (2003) ini, bertujuan untuk menghasilkan produk (1) silabus dan (2) materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media gambar untuk Siswa kelas I SD Kanisius Kotabaru semester I dan II. Hasil dari penelitian tersebut adalah seperangkat produk berupa silabus dan materi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media gambar untuk Siswa kelas I semester I dan II.

Skripsi dengan judul *Pengembangan Silabus dan Materi mata pelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi untuk Kelas I Semester I SMU Pangudi Luhur Yogyakarta*, yang disusun oleh Prasetyo (2003) ini bertujuan tersusunnya (1) silabus, dan (2) materi Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Sekolah Menengah Atas untuk kelas I semester I berdasarkan

KBK dan indikator hasil belajar yang sesuai dengan karakteristik kebutuhan siswa di SMU Pangudi Luhur Yogyakarta. Hasil dari penelitian tersebut adalah seperangkat produk yang berupa silabus dan materi pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Sekolah Menengah Atas untuk kelas I semester I.

## 2.2 Profil Puri Bahasa Yogyakarta

Puri Bahasa adalah sebuah lembaga yang menawarkan jasa pengajaran bahasa Indonesia untuk orang asing. Lembaga ini berdiri pada tanggal 29 April 1995. Lembaga ini berawal dengan nama *Puri Indonesian Language Plus*.

Metode yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Puri Bahasa adalah Metode Langsung. Di mana metode ini memfokuskan pada kemampuan berbicara.

Metode langsung tersebut dilaksanakan dalam setiap proses belajar mengajar yang didukung dengan adanya suatu pengadaan media yang diantaranya adalah media seperti televisi, video, *tape*, juga media gambar. Media-media tersebut dimaksudkan sebagai sarana pendukung materi yang diajarkan.

Berkaitan dengan materi, sama halnya dengan media, materi yang digunakan di Puri Bahasa pun materi yang disusun oleh tim penyusun materi yang dibentuk oleh Puri Bahasa sendiri. Materi tersebut disusun untuk beberapa tingkatan, yang disesuaikan dengan kemampuan pembelajar asing tersebut. Tidak menutup kemungkinan, Puri Bahasa juga menyusun materi sesuai permintaan pembelajar asing yang akan belajar bahasa Indonesia yang berkaitan dengan

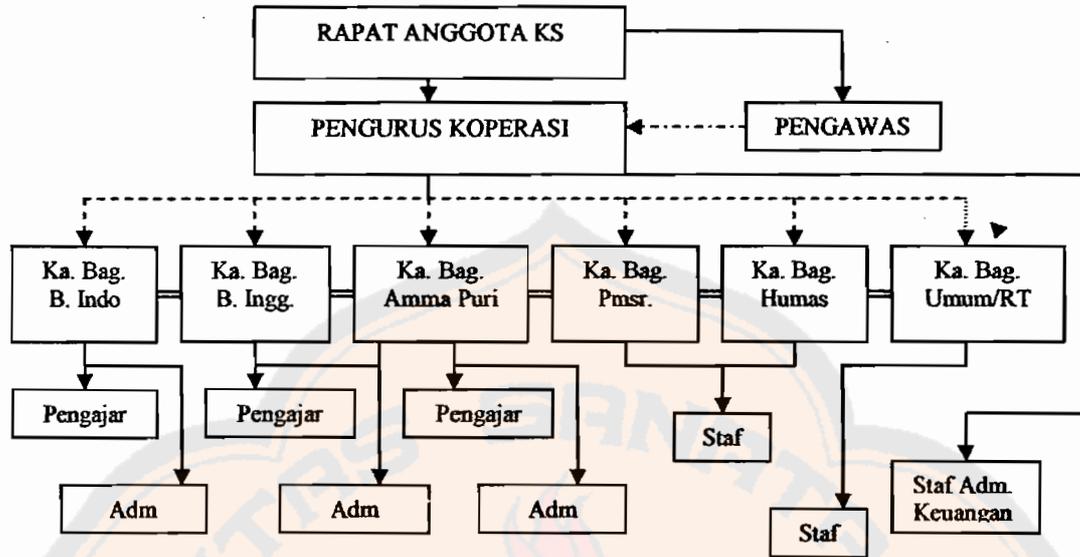
pekerjaannya ataupun tujuan pembelajar tersebut belajar bahasa Indonesia, misalnya materi mengenai dunia perhutanan, pertanian, atau yang lain.

Unit bahasa Indonesia, tidak hanya menitikberatkan pada kegiatan pembelajaran di kelas, tetapi juga membuat materi yang bisa dijual di luar baik untuk kepentingan pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah-sekolah formal, atau untuk orang-orang asing.

Berkaitan dengan kursus BIPA, di Puri Bahasa, terdapat program dengan nama *Communicative Beginner Fluent Communicator*, *Natural Communicator* (target 60 jam), dan *Indonesian For Specific Purposes* (ISP). Ketiganya menitikberatkan pada kemampuan berbicara pembelajar.

Perkembangan Puri Bahasa, dipengaruhi oleh faktor eksternal seperti masalah politik, keamanan baik yang berskala nasional maupun internasional. Karena itu, Puri mencari jalan lain dengan memberikan pelayanan di tempat murid tinggal/bekerja yang bernama program *on site*. Program ini akan dipromosikan lebih gencar untuk alternatif pembelajar.

Semua kegiatan yang ada di Puri Bahasa yang berkaitan dengan BIPA, semuanya tidak terlepas dari kerjasama pengurus yang ada di Puri Bahasa. Adapun struktur organisasi tersebut adalah:



**Bagan 1**  
**(Struktur Organisasi Puri Bahasa)**

Keterangan:

- Garis instruksi
- - - - - Garis koordinasi
- ← - - - - - Garis monitoring
- ==== Garis kerja sama

(Sumber: Puri Bahasa)

### 2.3 Metode Pembelajaran Bahasa

Dalam subbab ini akan dipaparkan mengenai dua hal, yaitu: (1) ragam metode pembelajaran bahasa dan (2) metode langsung (*direct method*).

#### 2.3.1 Ragam Metode dalam Pembelajaran Bahasa

Hingga saat ini, kita mengenal dan mengetahui adanya bermacam-macam metode pembelajaran bahasa. Banyak pakar yang mengemukakan metode-metode pembelajaran bahasa. Pada dasarnya metode-metode yang mereka ungkapkan adalah sama, hanya ada sedikit pilihan yang berbeda. Para pakar tersebut

diantaranya adalah Richards & Rodgers. Berikut adalah ringkasan sepuluh jenis metode menurut Richards & Rodgers:

### **2.3.1.1 Metode Terjemahan Tata Bahasa (MTTB)**

Menurut Richards & Rodgers (dalam Tarigan, 1991: 95), Terjemahan Tata Bahasa adalah suatu cara menelaah bahasa dengan menganalisis kaidah-kaidah tata bahasanya secara terperinci, kemudian menerapkannya dalam kalimat-kalimat atau teks-teks dalam bahasa sasaran. Tarigan (1991: 97), mengemukakan bahwa tujuan utama dari metode ini adalah: (1) telaah sastra bahasa kedua, dan (2) pengembangan keterampilan menganalisis melalui telaah tata bahasa.

Metode ini memusatkan diri terhadap pengembangan apresiasi tentang kesusastraan bahasa yang dipelajari sambil mengajarkan bahasa tersebut. Siswa diberikan bahan-bahan bacaan dari bahasa sasaran, kemudian menjawab pertanyaan-pertanyaan sesudah mengikuti bacaan tersebut. Kegiatan-kegiatan lainnya adalah menterjemahkan bacaan-bacaan yang bersifat sastra, menghafal tata bahasa, serta mempelajari kesamaan kosa kata asing (Rombejagung, 1988: 124).

### **2.3.1.2 Metode Langsung (*Direct Method*)**

Subyakto (1993: 16), mengemukakan bahwa tujuan utama metode ini adalah penguasaan bahasa target secara lisan agar pembelajar mampu berkomunikasi dalam bahasa target. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka sangat dibutuhkan guru yang terampil dan fasih, karena dengan menggunakan metode

ini, dalam menyediakan kegiatan dan situasi yang sebenarnya di kelas sangatlah sulit.

Menurut Rombejagung (1988: 125), metode ini membutuhkan media seperti media gambar atau bahkan pantomim untuk menjelaskan kosa kata dan konsep. Membaca dan menulis diajarkan sejak awal, namun yang menjadi prioritas dalam kegiatan kelas adalah keterampilan berbicara dan mendengar.

### **2.3.1.3 Pengajaran Bahasa Situasional (PBS)**

Tujuan metode ini adalah mengajarkan komando praktis bagi keempat keterampilan berbahasa (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis). Silabus yang digunakan adalah silabus struktural dan daftar kata. Teknik praktek/latihan yang digunakan pada umumnya terdiri dari kegiatan-kegiatan repetisi dan substitusi-substitusi terpinpin, termasuk ulangan bersama, dikte, latihan runtun (Tarigan, 1991: 10-14).

Peranan pembelajar dalam metode ini adalah: (1) penyimak dan pengulang ucapan pengajar, dan (2) peresponsi atas pertanyaan dan perintah guru. Pengajar berperan sebagai: (1) penata waktu. (2) melaksanakan praktek lisan, (3) perevisi, (4) penguji, dan (5) pengembang kegiatan bahasa. Sedangkan peran materi dalam metode ini sebagai sarana pembantu dan penunjang proses belajar mengajar (Tarigan, 1991: 18).

#### **2.3.1.4 Metode Audio Lingual**

Menurut Tarigan (1991: 135), penekanan utama dalam metode ini diletakkan pada keterampilan fundamental menyimak dan berbicara. Walaupun membaca dan menulis tidak diabaikan, namun menyimak dan berbicara mendapat prioritas utama, dan dalam pembelajaran keduanya lebih dulu daripada keterampilan berbahasa yang lain.

Dalam metode ini, pembelajaran dilakukan dengan mengulang-ulang pola kalimat dan kaidah-kaidah bahasa hingga mampu mengucapkan secara spontan. Ulangan-ulangan tersebut seringkali menghambat penghipotesisan dan penguasaan, karena menimbulkan kebosanan siswa.

#### **2.3.1.5 Pengajaran Bahasa Komunikatif**

Tujuan utama metode ini adalah agar pembelajar dalam berkomunikasi dengan baik dan terampil berbahasa dalam bahasa sasaran (Tarigan, 1991: 252). Salah satu ciri khusus dari pengajaran bahasa yang berpendekatan komunikatif, menurut Rombejagung (1988: 138) adalah bahwa pendekatan tersebut memberikan perhatian secara sistematis kepada aspek-aspek fungsional dan structural dari bahasa yang diajarkan.

Pandangan komunikatif tentang bahasa menyatakan bahwa bahasa adalah sistem untuk menyatakan makna serta mengadakan interaksi dan komunikasi. Dalam pengajaran bahasa, pengajar berperan sebagai fasililitator, motivator, penasihat, dan penganalisis kebutuhan siswa. Peran pembelajar adalah sebagai negosiator. Materi berperan sebagai sarana untuk meningkatkan penggunaan

bahasa yang komunikatif (Rombepajung, 1991: 140). Teknik yang diberikan berorientasi pada kegiatan yang komunikatif, misalnya kegiatan kelompok, permainan, dan lain-lain.

#### **2.3.1.6 Responsi Fisik Total (RFT)**

Tujuan umum metode ini adalah mengajarkan kecakapan berbahasa lisan pada suatu tingkat permulaan. Silabus yang digunakan berdasarkan kalimat dengan kriteria gramatikal dan leksikal sebagai yang utama dalam pemilihan bahan-bahan/butir-butir pengajaran. Latihan dijadikan kegiatan pokok. Pembelajar berperan sebagai penyimak dan pelaku.

Guru berperan aktif atau sebagai sutradara dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Richards & Rodgers ( dalam Tarigan, 1991: 176) dikemukakan bahwa pada umumnya tidak terdapat buku teks dasar dalam kelas yang menggunakan metode ini. Dalam hal ini, guru harus berperan aktif dalam memilih dan menyediakan bahan-bahan yang diperlukan, misalnya gambar, kartu, pensil, atau media lain yang diperlukan dan sesuai dengan situasi dan kondisi yang diinginkan.

#### **2.3.1.7 Cara Diam**

Tujuan utama dan metode ini adalah agar siswa lancar dalam menggunakan bahasa asing, secara lisan pada tahap awal dan kemudian tahap penguasaan secara tertulis (Rombepajung, 1988: 133). Peranan guru dalam metode ini adalah mengarahkan serta mengawasi tingkah laku bahasa siswa, dan

memberikan contoh-contoh kepada siswa yang harapannya siswa mampu mniru dengan cepat dan tepat.

Menurut Rombepajung (1988: 133) pula, aspek bahasa yang menjadi sorotan adalah kosa kata, kemudian aspek sintaksis, di mana aspek ini lebih memprioritaskan keterampilan mendengar dan berbicara, baru kemudian iketerampilan meBaca dan menulis. Bahan yang digunakan serta cara penyajiannya menggunakan pendekatan struktural.

#### **2.3.1.8 Pembelajaran Bahasa Masyarakat (PBM)**

Menurut Rombepajung (1988: 135), tujuan umum metode ini adalah penguasaan bahasa sebagai sasaran interaksi lisan. PBM adalah penerapan dari teori *counseling – learning* pada pengajaran bahasa. Kadang-kadang metode ini dianggap sebagai pendekatan manusiawi dalam pembelajaran bahasa. Teori tentang hakikat bahasa yang mendasari PBM adalah teori interaksional, yaitu teori yang menyatakan bahwa bahasa merupakan alat untuk berinteraksi antarindividu dalam sutau masyarakat.

Peran guru dalam metode ini menurut Tarigan (1991: 220-235) adalah guru sebagai “*knower/counselor*”, yang pada hakikatnya guru berperan pasif. Tanggung jawab pengajar menyediakan wahana/kendaraan bagi suatu makna dengan cara yang sesuai dengan tingkat kemahiran para pembelajar. Di samping itu, pengajar juga harus menyediakan suatu lingkungan yang bersuasana nyaman, aman dan tenteram. Dalam PBM, peran pembelajar adalah sebagai anggota suatu masyarakat (yang anggotanya adalah pengajar dan pembelajar) dan belajar

melalui interaksi dengan anggota masyarakat tersebut. Peran lain, menyimak secara tekun, menetapkan makna yang mereka ekspresikan, mengulangi ucapan bahasa sasaran dengan yakin, saling dukung dengan anggota masyarakat yang lain, dan menjadi penyuluh bagi pembelajar lain. Peran buku teks dalam metode ini tidaklah penting. Materi diberikan sesuai dengan perkembangan pembelajar.

#### **2.3.1.9 Pendekatan Alamiah (PA)**

Menurut Tarigan (1991: 193), tujuan PA adalah (memperoleh) seperangkat kecakapan atau kemampuan tingkat menengah atau lanjutan dalam bahasa asing, paling tidak keterampilan oral-aural. Peranan materi dalam metode ini, adalah membuat kegiatan-kegiatan kelas lebih bermakna. Materi lebih diutamakan dari kenyataan daripada buku teks.

Peranan pengajar adalah sebagai berikut: (1) sebagai sumber pokok masukan, (2) pencipta suasana kelas yang menarik, dan (3) memilih dan menata kegiatan kelas yang menarik. Pembelajar berperan sebagai berikut: (1) memberi informasi mengenai tujuan mereka, sehingga aktivitas pemerolehan terarah dan sesuai dengan harapan mereka, (2) berperan aktif dalam pembelajaran, (3) menentukan jika memproduksi dan meningkatkan ujaran, dan (4) bersama pengajar menentukan waktu, koreksi dan praktek pembelajaran yang dibutuhkan (Tarigan, 1991: 209-210).

### 2.3.1.10 Sugestopedia

Tujuan utama metode ini, menurut Rombepajung (1988: 134) adalah mempelajari bahasa asing untuk komunikasi sehari-hari dengan cara menanggulangi rintangan-rintangan psikologis. Dalam Tarigan (1991: 102), peranan pembelajar adalah sebagai berikut: (1) mengikuti kursus sugestopodia secara suka rela dengan mematuhi peraturan kelas dan segala kegiatannya, (2) tidak boleh memikirkan, memanipulasi atau menelaah materi, tetapi harus mempertahankan suasana pseudo-pasif, dan (3) sabar menghadapi bahkan harus mendorong timbulnya rasa kekanakan mereka. Sedang peran pengajar adalah: (1) menciptakan situasi-situasi yang menjadi wadah pembelajar, (2) menjadikan materi yang dapat mendorong penerimaan dan penyimpanan pembelajar. Sedangkan bahan pengajaran bertindak sebagai penunjang langsung, yang terdiri dari teks dan rekaman, dan bertindak sebagai penunjang tak langsung, seperti kelas, perabot, dan musik.

### 2.3.2 Metode Langsung (*Direct Method*)

Dari berbagai ragam metode pembelajaran tersebut, berikut akan dibahas lebih lanjut mengenai Metode Langsung (*Direct Method*). Alasan mengapa hanya metode ini yang dibahas, karena metode inilah yang digunakan di Puri Bahasa dalam proses belajar mengajar bahasa Indonesia.

Metode Langsung (*Direct Method*) berkembang pada awal abad ke -20. Perkembangannya ditandai dengan penolakan terhadap metode terjemahan. Penganut aliran Metode Langsung (*Direct Method*), berpandangan bahwa bahasa

pertama-tama berwujud lisan, sedangkan bahasa tulis ditunda kemudian siswa dipajankan (*exposed*) langsung dengan bunyi-bunyi bahasa dan penjelasan mengenai kata-kata baru dengan keterangan atau uraian dari bahasa aslinya atau peragaan dan alat visual. Pengajaran yang mendahulukan bahasa lisan ini sebenarnya berlandas pada cara seorang anak sewaktu belajar bahasa ibunya. Namun demi keberhasilan kelas dengan Metode Langsung (*Direct Method*), guru dituntut menguasai bahasa lisan tingkat tinggi. Selain itu, jumlah siswanya sedikit pada setiap kelas (Ura, 2002:17).

Menurut Subyakto (1993: 15), asumsi Metode Langsung (*Direct Method*) adalah bahwa proses Belajar Tujuan (BT) sama dengan belajar bahasa sumber, yakni penggunaan bahasa secara langsung dan intensif dalam komunikasi. Menurut Subyakto (1993: 16) pula, tujuan utama Metode Langsung (*Direct Method*) ialah penguasaan bahasa sasaran secara lisan agar pembelajar mampu berkomunikasi dalam BT.

#### **2.3.2.1 Ciri-ciri Metode Langsung (*Direct Method*)**

Dalam pelaksanaannya, metode ini menurut Richards & Rodgers (dalam Tarigan, 1991: 112), mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran di kelas dilakukan dengan menggunakan bahasa sasaran.

Dengan menggunakan bahasa sasaran dalam pembelajaran, maka secara otomatis siswa dapat berlatih secara langsung, selain itu dapat pula mempercepat kemampuan siswa dalam belajar berbahasa untuk berkomunikasi.

- (2) Materi yang diajarkan adalah kosa kata dan bahasa sehari-hari. Dengan mempelajari kosa kata dan bahasa sehari-hari, maka siswa akan lebih mudah untuk menerapkan dalam berkomunikasi dengan menggunakan bahasa sasaran.
- (3) Keterampilan komunikasi lisan dilatih dengan tanya jawab antara guru dengan siswa secara teratur dan bertahap. Hal tersebut dimaksudkan untuk menguatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi, selain itu juga untuk meyakinkan guru untuk melihat kemampuan siswa dalam belajar.
- (4) Tata bahasa diajarkan secara induktif, yakni guru memberikan contoh-contoh kaidah tata bahasa kemudian siswa menarik kesimpulan. Pada dasarnya metode ini dilakukan untuk melatih bagaimana siswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan bahasa sasaran, sehingga untuk tata bahasa diajarkan tidak secara menyeluruh, tetapi tepat.
- (5) Materi-materi baru diperkenalkan secara lisan. Dalam memasuki materi baru, akan diperkenalkan secara sepintas dan belum menyeluruh, hanya sebatas memberikan gambaran mengenai materi tersebut.
- (6) Kosa kata konkret diajarkan melalui demonstrasi, objek-objek atau gambar-gambar, dan kosa kata abstrak diajarkan melalui asosiasi-asosiasi ide. Hal tersebut dilakukan untuk mempermudah pemahaman kosa kata. Dengan bantuan gambar atau demonstrasi, ataupun asosiasi ide, maka siswa mengetahui maksud dari kosa kata –kosa kata tersebut.
- (7) Pemahaman berbicara dan menyimak diajarkan. Kedua keterampilan berbahasa tersebut tidak bisa dipisahkan, karena sifat dari kedua

keterampilan ini adalah timbal balik. Tanpa berbicara maka tidak ada kegiatan menyimak, demikian pula tanpa ada menyimak, maka kegiatan berbicara tidak akan efektif. Selain, itu dalam proses komunikasi, sangat membutuhkan kedua keterampilan tersebut. Tanpa keduanya, maka tidak akan terjadi sebuah komunikasi yang baik.

- (8) Pembelajaran sangat memperhatikan ucapan dan tata bahasa yang tepat. Metode ini menyoroti kemampuan berbicara pembelajar, maka untuk berkomunikasi dengan baik sangat diperlukan kemampuan mengajar yang jeli dan terampil, dalam mengajarkan tata bahasa dan pengucapan yang tepat.

#### **2.3.2.2 Teknik Pengajaran Metode Langsung (*Direct Method*)**

Langkah-langkah metode ini, menurut Celce Murcia dan Mc Intosh (dalam Subyakto, 1993: 16), melalui tujuh langkah. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

- (1) Pembelajaran mulai dengan dialog atau humor yang pendek dalam bahasa sasaran, dengan gaya bahasa informal, maksud dari kegiatan ini adalah untuk mengawali sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan produktif, juga diperlukan pancingan-pancingan mengenai penguasaan materi siswa, sehingga guru mampu mengukur kemampuan siswa.
- (2) Materi mula-mula disajikan secara lisan dengan gerakan-gerakan, isyarat-isyarat, dramatisasi-dramatisasi, atau menggunakan gambar-gambar. Hal

tersebut dilakukan dengan maksud untuk membantu pemahaman siswa, juga mempercepat proses pemahaman kosa kata.

- (3) Tanya jawab dalam bahasa sasaran menggunakan dialog atau humor dengan gaya informal. Situasi yang berkesan santai tetapi serius membuat suasana belajar jadi lebih menyenangkan. Suasana belajar yang dilakukan dengan nyaman dan menyenangkan, akan menimbulkan niat belajar yang tinggi.
- (4) Tata bahasa diajarkan secara induktif. Guru memberikan contoh-contoh yang merangsang pembelajar untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan sendiri.
- (5) Kata-kata digunakan dalam percakapan-percakapan, pengimbuhan-pengimbuhan diberikan kemudian pada pertemuan yang lain. Apabila pembelajar sudah menguasai materi atau dapat berkomunikasi dengan baik, maka selanjutnya dapat belajar mengenai imbuhan-imbuhan.
- (6) Para pelajar yang sudah maju diberikan bacaan sastra untuk pemahaman dan kenikmatan, tetapi bacaan sastra tidak dianalisis secara struktural atau secara sistematis. Bacaan tersebut hanya diberikan sebatas hiburan dan pembelajar cukup mengetahui dan memahami sebuah karya sastra saja, tanpa menuntut mereka untuk menganalisisnya lebih lanjut.
- (7) Budaya yang relevan pada aspek bahasa sasaran diajarkan secara induktif. Mengenai sebuah kebudayaan, tidak diajarkan secara mendetail, hanya sebatas pemahaman dan pengetahuan yang disampaikan dalam suatu

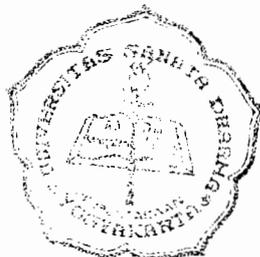
pengantar yang dapat disimpulkan oleh pembelajar sendiri sesuai dengan pemahaman pembelajar.

Untuk melaksanakan langkah-langkah tersebut, sebelumnya seorang guru harus mempunyai persiapan materi dan kemampuan berkomunikasi yang baik, selain itu seorang guru harus mempunyai pengetahuan yang luas, sehingga selama proses pembelajaran, guru tidak dapat kehilangan arah komunikasi. Dalam mengajar guru pun harus jeli dan terampil dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif.

### 2.3.2.3 Kelebihan Metode Langsung (*Direct Method*)

Kelebihan Metode Langsung (*Direct Method*) menurut Subyakto (1993: 17), ada empat hal. Keempat hal tersebut antara lain:

- (1) Para pembelajar terampil dalam menyimak. Hal tersebut terjadi karena kegiatan utama metode ini adalah berbicara, untuk itu sangat diperlukan kemampuan menyimak yang baik.
- (2) Para pembelajar mengetahui banyak kosa kata. Metode ini digunakan untuk belajar berkomunikasi dengan menggunakan bahasa sasaran, sehingga sangat membutuhkan kosa kata bahasa sasaran.
- (3) Para pembelajar memiliki lafal seperti atau mendekati penutur asli. Dalam proses pembelajaran, metode ini menggunakan bahasa sasaran, dan hal tersebut menuntut para pembelajar untuk selalu mengucapkan lafal seperti penutur asli.



- (4) Para pembelajar mendapat banyak latihan dalam bercakap-cakap, khususnya mengenai topik-topik yang sudah dilatih dalam kelas. Karena selama proses pembelajaran selalu menggunakan bahasa sasaran, maka kesempatan berlatih semakin banyak untuk para pembelajar.

Tarigan (1991: 120), mengungkapkan keunggulan metode ini ada tiga.

Keunggulan metode ini antara lain, adalah:

- (1) Mempersiapkan pengetahuan tentang bahasa yang berguna bagi ujaran dalam konteks. Dengan sering menggunakan bahasa sasaran, maka pembelajar semakin memahami setiap penggunaan kosa kata-kosa kata dalam setiap tuturan dengan tepat.
- (2) Cocok bagi semua tingkatan linguistik pembelajar. Tujuan metode ini adalah untuk belajar berkomunikasi dengan menggunakan bahasa sasaran. Pada dasarnya, belajar berkomunikasi dapat dilakukan siapa saja. Metode ini dapat digunakan oleh siapa saja, sekalipun pembelajar yang berbeda kemampuan dalam pemahaman materi.
- (3) Tuturan spontan ditampilkan. Dalam proses pembelajaran, untuk memulai atau membuka materi, bahkan tanya jawab antara pembelajar dengan guru menggunakan dialog atau humor dengan gaya bahasa informal, sehingga tidak menutup kemungkinan akan muncul tuturan-tuturan spontan dari keduanya yang keluar dari materi, untuk itu metode ini sangat membutuhkan guru yang terampil dan jeli, dalam melihat situasi sehingga dapat memantau arah tuturan-tuturan tersebut agar tidak terlalu jauh dari materi yang sedang dibahas.

#### 2.3.2.4 Kelemahan Metode Langsung (*Direct Method*)

Menurut Subyakto (1993: 17-18), kelemahan-kelemahan Metode Langsung (*Direct Method*), pada umumnya adalah sebagai berikut:

- (1) Hanya dapat diterapkan dalam kelas yang jumlah pembelajarnya sedikit. Metode ini menuntut perhatian yang lebih dari guru terhadap kemampuan dan perkembangan pembelajar, karena untuk mampu berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa sasaran sangat membutuhkan dialog yang intensif antara guru dan pembelajar, selain itu menuntut pelafalan yang tepat. Apabila dilakukan dalam kelas besar, maka tidak akan efektif, karena selain menghabiskan banyak waktu, guru tidak dapat memantau perkembangan pembelajar satu persatu.
- (2) Menuntut para guru yang mempunyai kelancaran berbicara seperti penutur asli, dan terampil. Dalam proses pembelajaran, penggunaan bahasa sasaran sangat dituntut, untuk itu guru harus lebih terampil, jeli dan fasih, sehingga pembelajar mampu mempelajari bahasa sasaran dengan baik, dan sesuai dengan yang diharapkan oleh pembelajar.
- (3) Mengandalkan kemahiran guru dalam menyajikan materi, mengembangkan media, dan bukan buku-buku teks yang baik. Metode ini menggunakan teknik lisan. Buku teks tidak begitu dibutuhkan, hanya berfungsi sebagai pijakan atau dasar pembelajaran saja. Dalam menyampaikan materi diperlukan kemahiran guru, dan kemampuan guru dalam mengembangkan media dapat membantu kemampuan pembelajar dalam berkomunikasi.

- (4) Banyak membuang waktu, karena dalam menerangkan materi harus menggunakan bahasa sasaran, sehingga membutuhkan penterjemahan lebih dulu. Dalam memahami materi yang ada atau juga tuturan-tuturan yang dihasilkan, pembelajar haruslah mengolah dalam pemahaman mereka terlebih dahulu. Untuk mengungkapkannya pun pembelajar harus menterjemahkan tuturan yang mereka ketahui dalam bahasa sasaran terlebih dahulu, sehingga sangat membutuhkan waktu.
- (5) Kesalahan penafsiran tentang sesuatu keterangan dalam bahasa sasaran dapat terjadi. Dengan pembelajar harus mengungkapkan pemahaman mereka menggunakan bahasa sasaran, maka dapat terjadi kemungkinan kesalahtafsiran pemahaman. Hal tersebut dapat menimbulkan kesulitan baru dalam proses pembelajaran.
- (6) Metode ini terlalu membesar-besarkan persamaan antara pemerolehan bahasa pertama dan bahasa kedua/asing dan tidak memperhatikan kenyataan-kenyataan keterbatasan dinding-dinding ruang kelas.
- (7) metode ini tidak mempunyai dasar yang kuat dalam teori linguistik terapan (umpamanya, teori pemerolehan bahasa pertama dan bahasa kedua/asing).

## **2.4 Pembelajaran Bahasa yang Komunikatif**

Dalam subbab ini, akan dibahas mengenai dua hal, yaitu (1) hakikat pendekatan komunikatif, dan (2) pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa.

#### 2.4.1 Hakikat Pendekatan Komunikatif

Menurut Anthony (dalam tarigan, 1991: 11), pendekatan mengacu pada teori-teori mengenai: (a) hakikat bahasa, dan (b) hakikat pembelajaran bahasa (*language learning*). Menurut Rombejagung (1988: 139), teori tentang bahasa yang melandasi pendekatan komunikatif ialah teori yang menyatakan bahwa bahasa itu adalah alat untuk menyatakan makna fungsional atau komunikatif. Dalam Prasetyo (2003: 12), diungkapkan bahwa terdapat tiga teori yang melandasi pendekatan komunikatif, yaitu: (1) teori kompetensi komunikatif, (2) teori linguistik, dan (3) teori belajar bahasa.

##### 2.4.1.1 Teori Kompetensi Komunikatif

Hymes (melalui Prasetyo, 2003: 12), mengungkapkan bahwa kompetensi komunikatif adalah penguasaan secara naluri penutur asli untuk menggunakan dan memahami bahasa secara wajar dalam proses komunikasi atau interaksi dengan orang lain dalam kontak sosial. Dalam teori ini, terdapat empat dimensi kompetensi komunikatif, yaitu: (1) kompetensi gramatikal yang merupakan ranah kapasitas gramatikal dan leksikal, (2) kompetensi sosiolinguistik; mengacu pada pemahaman konteks sosial tempat berlangsungnya komunikasi (termasuk hubungan peranan, pembagian informasi dan tujuan interaksi komunikatif), (3) kompetensi strategik; mengacu pada pelekukan strategi-strategi yang dipakai oleh para komunikator untuk memprakasai, mengakhiri, memelihara, mereparasi, serta mengarahkan kembali komunikasi, dan (4) kompetensi wacana; mengacu pada interpretasi unsur-unsur pesan pribadi, menyangkut antarhubungan dan cara

menyatakan makna dalam hubungan keseluruhan wacana atau teks (Canale & Swain melalui Tarigan, 1991: 268).

Jika diperhatikan, keempat dimensi tersebut mengandung aspek-aspek komunikasi secara lengkap dan utuh yaitu kegramatikan, konteks sosial (termasuk hubungan peranan, pembagian informasi, dan tujuan interaksi), strategi interaksi, dan isi/topic pembicaraan. Menurut Hymes (dalam Prasetyo, 2003: 13), seseorang dikatakan mempunyai kompetensi komunikatif jika orang itu telah mempunyai pengetahuan dan kemampuan untuk menggunakan bahasa dalam konteks komunikasi seutuhnya.

#### **2.4.1.2 Teori Linguistik**

Dalam teori ini, Halliday (dalam Tarigan, 1991: 266), mengemukakan teori mengenai fungsi-fungsi bahasa. Beliau memerikan tujuh fungsi bahasa, yaitu: (1) fungsi instrumental, yaitu menggunakan bahasa untuk mendapatkan sesuatu, (2) fungsi regulatori, yaitu menggunakan bahasa untuk mengawasi tindakan orang lain, (3) fungsi interaksional, yaitu menggunakan bahasa untuk menciptakan interaksi dengan orang lain, (4) fungsi personal, yaitu menggunakan bahasa untuk mengekspresikan perasaan dan makna-makna pribadi, (5) fungsi heuristik, yaitu menggunakan bahasa untuk belajar dan menemukan sesuatu, (6) fungsi imajinatif, yaitu menggunakan bahasa untuk menciptakan dunia imajinasi, dan (7) fungsi representasional, yaitu menggunakan bahasa untuk mengkomunikasikan sesuatu.

Menurut Richards & Rodgers (dalam Tarigan, 1991: 269), teori linguistik yang mendasari pembelajaran bahasa komunikatif ada empat. Teori tersebut adalah sebagai berikut: (1) bahasa adalah suatu sistem bagi ekspresi makna, (2) fungsi utama bahasa adalah untuk interaksi dan komunikasi, (3) struktur bahasa mencerminkan penggunaan fungsional dan komunikatifnya, dan (4) unit-unit dasar bahasa tidak hanya merupakan ciri-ciri gramatikal dan strukturalnya, tetapi kategori makna fungsional dan komunikatif seperti terlihat dalam wacana.

#### 2.4.1.3 Teori Belajar Bahasa

Dalam teori ini, unsur yang mendasar dalam pembelajaran bahasa adalah unsur-unsur: (1) prinsip komunikatif, yaitu kegiatan-kegiatan atau aktivitas-aktivitas yang melibatkan komunikasi nyata, turut meningkatkan atau mempromosikan pembelajaran, (2) prinsip tugas, yaitu kegiatan-kegiatan atau aktivitas-aktivitas, di mana bahasa digunakan untuk melaksanakan tugas yang bermakna turut mempromosikan pembelajaran, dan (3) prinsip kebermaknaan, yaitu bahasa yang bermakna bagi sang pembelajar, dan turut menunjang proses pembelajaran (Littlewood melalui Tarigan, 1991: 270).

Selain itu, Littlewood (dalam Tarigan, 1991: 271) menyatakan bahwa pemerolehan kompetensi komunikatif dalam suatu bahasa merupakan contoh perkembangan keterampilan yang melibatkan beberapa aspek, yaitu: (1) aspek kognitif yang berkaitan dengan sistem bahasa, termasuk kaidah-kaidah gramatikal, pemilihan kata, dan konvensi-konvensi yang mengatur ujaran, dan (2)

aspek behavioral yang berkaitan dengan latihan-latihan yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan komunikatif.

#### **2.4.2 Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa**

Pendekatan komunikatif mempunyai prinsip dasar yang harus dipahami secara jelas. Prinsip dasar tersebut harus mengacu pada tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran bahasa. Adapun prinsip-prinsip pembelajaran bahasa adalah sebagai berikut: (1) lebih mengutamakan makna daripada bentuk dan struktur bahasa, (2) belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi, (3) tujuan yang ingin dicapai adalah kemampuan komunikatif, yaitu kemampuan menggunakan sistem bahasa secara efektif; (4) keakuratan penggunaan bahasa dilihat dari konteks penggunaannya; (5) materi pelajaran yang disusun dan ditahapkan melalui pertimbangan isi, fungsi, atau makna yang menarik; (6) pembelajaran bahasa Indonesia harus menciptakan usaha dan kemauan siswa untuk berkomunikasi dengan baik, benar, dan wajar dalam berbagai situasi; (7) siswa diharapkan dapat berinteraksi dengan orang lain melalui kerjasama berpasangan atau kelompok baik secara langsung maupun tidak langsung (tulisan); dan (8) peran guru ialah sebagai penyuluh, penganalisa kebutuhan pelajar. Guru tidak lagi dibenarkan untuk menguasai kelas dan materi, karena yang dipentingkan adalah bagaimana pelajar dapat dibimbing untuk berkomunikasi dengan wajar.

Pendekatan komunikatif dalam pengajaran bahasa bermula dari suatu teori yang berlandaskan “bahasa sebagai komunikasi”. Tujuan pembelajarannya ialah mengembangkan apa yang oleh Hymes (1972) diacu sebagai “kompetensi

komunikatif (Tarigan, 1991: 265). Dilihat dari segi kompetensi, tujuan pembelajaran bahasa ialah agar para siswa mempunyai kompetensi komunikatif yang handal (dapat diandalkan). Tujuan pendekatan pembelajaran komunikatif yaitu membuat kompetensi komunikatif sebagai pembelajaran bahasa yang mengembangkan prosedur bagi pembelajaran keempat keterampilan berbahasa (menyimak, menulis, berbicara dan membaca) (Tarigan, 1989: 326). Tujuan pembelajaran bahasa dengan pendekatan komunikatif adalah agar siswa terampil menggunakan bahasa sebagai alat komunikasi baik secara lisan maupun tulisan (Hestningsih, 2003: 18).

Dalam pembelajaran bahasa berdasarkan pendekatan komunikatif, guru mempunyai peran sebagai fasilitator proses komunikasi antara sesama siswa, dengan berbagai kegiatan pembelajaran dan bahan pembelajaran. Di samping itu, guru juga berperan sebagai motivator, penasihat serta penganalisis kebutuhan siswa, dengan demikian siswa lebih banyak berperan serta dan belajar mandiri (Rombepajung, 1988: 140). Peranan lain yang diharapkan dari para guru menurut Tarigan (1991: 275), adalah sebagai manajer/pengelola proses kelompok. Peranan pembelajar menurut Breen & Candlin (dalam Tarigan, 1991: 275) adalah sebagai negosiator (perunding) antara diri pribadi, proses pembelajaran, dan objek pembelajaran, yang dilakukan bersama-sama dalam kelompok (dalam kegiatan belajar mengajar), dengan memberikan sumbangan sebanyak yang dipeoleh, sehingga timbul rasa saling tergantung selama proses belajar.

Dalam pembelajaran bahasa berdasarkan pendekatan komunikatif, materi pengajaran mempunyai peran utama untuk meningkatkan penggunaan bahasa

secara komunikatif (Rombepajung, 1988: 140). Tarigan (1991: 276) menambahkan bahwa peranan utama bahan pembelajaran adalah mempromosikan penggunaan bahasa komunikatif. Selain itu pembelajaran bahasa yang menggunakan pendekatan komunikatif dituntut bahan pembelajaran yang fungsional.

Menurut Richards & Rodgers (dalam Tarigan, 1991: 277-278), terdapat tiga jenis materi yang sering digunakan dalam pembelajaran bahasa, yaitu: (1) materi yang berdasarkan teks. Tidak semua buku teks dapat menunjang pembelajaran bahasa untuk memenuhi tuntutan pendekatan komunikatif. Pelajaran yang khas berdasarkan buku teks adalah tema, analisis tugas, pemerian tugas, pemerian situasi praktek, presentasi stimulus, aneka pertanyaan dan latihan parafrase; (2) materi yang berdasarkan tugas, yang terdiri dari: permainan, peran, simulasi, dan komunikasi pasangan; dan (3) materi yang berdasarkan relia, yaitu terdiri dari: majalah, koran, lambang, peta, gambar, grafik, dan lain-lain.

Teknik pembelajaran bahasa berdasarkan pendekatan komunikatif, menurut Savignon (dalam Rombepajung, 1988: 140), contohnya seperti kegiatan kelompok, permainan bahasa (*language game*), dan bermain peran (*role plays*). Dalam Tarigan (1991: 182), Savignon juga mengemukakan bahwa pada permulaan pembelajaran hendaknya diadakan praktek komunikatif.

## 2.5 Gaya Belajar

Berikutnya dikemukakan mengenai gaya belajar. Menurut De Porter, Mark Reardon, dan Sarah Singer-Nourie (dalam Widharyanto, 2002: 7), penelitian

tentang gaya belajar menunjukkan bahwa orang (pembelajar) belajar dengan cara yang berbeda-beda dan satu jenis belajar belum tentu cocok untuk semua orang.

Pemahaman mengenai gaya belajar, penting dimiliki oleh seorang guru karena setiap pembelajar mempunyai gaya belajar atau cara yang berbeda dalam memahami suatu materi. Dengan seorang guru memahami gaya belajar, maka dalam memanfaatkan atau menggunakan media, seorang guru dapat menyesuaikan dengan kemampuan pembelajar.

Untuk mengembangkan media yang baik, harus memperhatikan gaya belajar para pembelajar, yang digunakan sebagai acuan pengembangan media, maksudnya bahwa dalam mengembangkan media seorang peneliti harus memperhatikan gaya belajar para pembelajar, sehingga pemanfaatan media tersebut lebih efektif dan efisien. Berikut adalah gaya belajar menurut De Porter, Mark Reardon, dan Sarah-Nourie (dalam Widharyanto, 2002: 7), yaitu: (1) model belajar auditori, (2) visual, dan (3) kinestetik. Menurutnya pula, pembelajaran di kelas perlu mengakomodasikan ketiga gaya belajar itu.

### **2.5.1 Belajar Auditori**

Belajar bahasa secara auditori ditekankan pada aktivitas mendengarkan suara-suara melalui dialog-dialog yang tercipta di kelas baik antarpembelajar maupun pembelajar dengan guru secara langsung atau dari alat-alat audio. Dengan demikian, perlulah diciptakan suasana kelas yang memberi keleluasaan bagi pembelajar untuk berdialog secara lisan mengenai berbagai hal. Misalnya menceritakan kembali pengalaman-pengalaman yang menarik, mengumpulkan

suatu informasi dari orang lain tentang suatu hal/ peristiwa, memecahkan masalah, dan lain-lain (Widharyanto, B dkk. 2003: 24).

### **2.5.2 Belajar Visual**

Pembelajaran bahasa secara visual menuntut ketersediaan berbagai bentuk media yang dapat diamati secara langsung oleh pembelajar untuk kemudian membicarakannya dalam bentuk lisan atau tulis. Menurut Meier (dalam Widharyanto dkk, 2002: 24). Gambar-gambar, diagram, grafik, bagan, dan bentuk visual lain yang dapat diamati akan sangat membantu pembelajar untuk mendapatkan dan mengembangkan informasi tertentu. Hal penting yang dapat dilakukan di kelas untuk meningkatkan kemampuan visual dan berbahasa pembelajar adalah meminta mereka mengamati situasi nyata tertentu, memikirkannya, kemudian membicarakannya kepada orang lain disertai dengan menggambarkan proses, prinsip, atau makna yang diamatinya

### **2.5.3 Belajar Kinestetik**

Belajar kinestetik menitikberatkan pada proses belajar dengan melakukan sesuatu atau dengan melakukan gerakan. Dalam suatu proses belajar mengajar, pembelajaran yang menggunakan gaya belajar kinestetik sangatlah diperlukan. Gaya belajar ini dimaksudkan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa terhadap materi dengan suatu tindakan atau bahkan dapat melatih ekspresi siswa. Menurut Meier (dalam Widharyanto, 1999: 12), bahwa

opimalisasi hasil belajar siswa bukan hanya ditentukan oleh keterlibatan segi kognitif dan emosional siswa saja, segi fisik siswa juga turut memberikan andil.

## **2.6 Media Pembelajaran Bahasa**

### **2.6.1 Pengertian Media**

Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar (Miarso dkk.1984:47). Sedangkan menurut Koyok dan Zulkarimen (dalam Zainuddin, 1984: 35), media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan mahasiswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada dirinya. Menurut Romiszowki (dalam Wibawa & Mukti, 2002: 12) media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan, Dalam proses belajar mengajar, penerima pesan itu adalah siswa. Sedangkan menurut Rohani, 1997: 3), media adalah segala sesuatu yang dapat diindra yang berfungsi sebagai perantara/sarana/alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).

Dari beberapa pendapat di atas, maka pengertian-pengertian media tersebut dapat dirangkum menjadi segala sesuatu atau perantara yang dapat menyalurkan pesan dari sumber pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan serta kemauan siswa untuk mendorong terciptanya suatu proses belajar dalam dirinya.

### 2.6.2 Manfaat Media

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, menurut Sudjana & Rivai (1990: 2), adalah sebagai berikut:

- (1) Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian pembelajar, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- (2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para pembelajar, dan memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- (3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga pembelajar tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- (4) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemostrasikan, dan lain-lain.

### 2.6.3 Kriteria Pemilihan Media

Menurut Sudjana & Rivai (1990: 4-5) dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- (1) ketepatannya dengan tujuan pengajaran

Artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan

unsur pemahaman, aplikasi, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.

(2) dukungan terhadap isi pelajaran

Artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

(3) kemudahan memperoleh media

Artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat pada waktu mengajar. Media grafis pada umumnya dapat dibuat tanpa biaya yang mahal, disamping sederhana dan praktis penggunaannya.

(4) keterampilan guru yang menggunakannya

Apapun jenis media yang diperlukan, syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada mediannya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya. Adanya OHP, proyektor film, komputer, dan alat-alat canggih lainnya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.

(5) tersedianya waktu menggunakannya

Dengan adanya waktu, media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

(6) sesuai dengan taraf berpikir siswa

Memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa. Menyajikan grafik yang berisi data dan angka atau proporsi dalam bentuk persen bagi siswa Sekolah Dasar (SD) kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster.

#### 2.6.4 Jenis-jenis Media

Jenis-jenis media menurut Koyok dan Zulkarimen (dalam Zainuddin, 1984: 39-51), antara lain adalah sebagai berikut:

(1) media visual

a. gambar/foto

Gambar/foto merupakan media yang paling umum dinikmati di mana-mana. Gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati di mana-mana.

b. sketsa

Adalah gambar yang sederhana, atau coretan kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail.

c. diagram

Sebagai suatu gambar yang menggunakan garis-garis dan simbol-simbol geometris yang konvensional, diagram menggambarkan

struktur dari obyeknya. Struktur itu bisa berupa ide, suatu masyarakat, kalimat, dan sebagainya.

d. grafik

Grafik adalah suatu jenis grafis yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar untuk menyampaikan informasi statistik yang saling berhubungan.

e. kartun

Kartun adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbolisme dan sering kali melebih-lebihkan secara berani untuk menyampaikan suatu pesan secara cepat atas suatu sifat seseorang, situasi atau kejadian-kejadian tertentu.

(2) media dengar

a. radio

Sebagai suatu medium, radio mempunyai beberapa kelebihan jika dibandingkan dengan media lainnya, diantaranya yaitu: harganya relatif murah, variasi programnya lebih banyak daripada televisi; sifatnya *mobile*. Radio dapat dipindah-pindahkan dari satu ruangan ke ruangan lain dengan mudah; radio dapat mengembangkan imajinasi anak, dan lain sebagainya.

b. laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa merupakan alat untuk melatih siswa mendengar dan mengucapkan dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya.

**(3) *projected still media*****a. slide**

Media ini penting dalam proses pengajaran film. Ada dua tipe film slide, yaitu: bentuk tradisional, adalah lepas satu-satu, frame demi frame; bentuk baru, adalah dibungkus dalam tempat khusus lalu dimasukkan ke dalam proyektor dan secara otomatis berputar seperti film biasa.

**b. film strip**

Berbeda dengan slide, gambar/frame pada film strip berurutan merupakan satu kesatuan. Sebagaimana halnya slide, film strip bisa tanpa suara bisa juga dengan suara. Selain dengan suara, penjelasan bisa pula dalam bentuk buku pedoman atau narasi tulis di bawah gambar.

**c. *opaque projector***

Disebut demikian karena yang diproyeksikan bukan transparansi, tetapi bahan sebenarnya, benda-benda datar, tiga dimensi seperti mata uang, model-model dapat pula diproyeksikan, warna dan anyamannya.

**d. *Overhead Projector (OHP)***

OHP adalah alat yang dirancang sedemikian rupa sehingga bahan yang berbentuk *sheet* dan transparan diletakkan di sumber-sumber cahaya dan gambarnya diproyeksikan lewat atas kepala dari jarak dekat ke layar yang terletak di belakang operatornya.

(4) *projected film media*

a. film

Film dibuat oleh lembaga lain di luar sekolah, tetapi guru berhak menyeleksi dan mengatur pemutarannya. Film pendidikan ada yang tak bersuara dan bersuara. Pada yang tak bersuara, guru memberikan komentar selama film diputar.

b. filmloop/loopfilm

Adalah jenis film yang terdiri dari film ukuran 8 mm atau 16 mm, yang ujung-ujungnya saling berhubungan, sehingga film ini akan berputar terus berulang-ulang kalau tidak dimatikan.

c. televisi

Sebagai suatu medium pendidikan, televisi mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya yaitu: Televisi dapat menerima, menggunakan dan merubah atau membatasi semua bentuk media yang lain, menyesuikannya dengan tujuan-tujuan yang akan dicapai; Televisi merupakan medium yang menarik, *up to date* yang selalu siap diterima oleh anak-anak karena mereka mengenalnya sebagai bagian dari kehidupan luar sekolah; dan lain sebagainya.

d. *video tape recorder*

Dengan media ini, ada beberapa keunggulan, antara lain: sejumlah besar *audience* dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/ spesialisasi; demonstrasi yang sulit bisa disiapkan dan direncanakan sebelumnya; dan lain-lain.

## **2.6.5 Kaitan antara Media dengan Komponen Lain**

### **2.6.5.1 Kaitan antara Tujuan Pembelajaran – Materi – Media**

Menurut Zainuddin (1984: 80) dalam mengembangkan media salah satu langkah antara lain mengaitkan pengembangan media dengan pengembangan materi dan tujuan pembelajaran. Dengan demikian terdapatlah relevansi yang langsung dari tiap butir komponen dengan berbagai alternatif.

- (1) mengembangkan materi yang disebut di dalam tujuan pembelajaran, menjadi butir-butir yang dapat dipelajari siswa;
- (2) mengolah materi dalam tujuan pembelajaran menjadi bentuk-bentuk yang dapat membantu penghayatan siswa seperti grafik, diagram, dan sebagainya;
- (3) mencari bentuk-bentuk atau sumber-sumber yang relevan dengan tingkah laku dan materi dalam tujuan pembelajaran, yang dapat memudahkan siswa mencapai tujuan;
- (4) menetapkan alat-alat yang diperlukan seperti alat-alat laboratorium, OHP, dan lain-lain;

Berdasarkan alternatif-alternatif di atas tampak bahwa kaitan antara tujuan pembelajaran – materi – media sangat erat kaitannya. Media membantu melancarkan materi yang diberikan oleh guru. Sedang kaitan antara media dengan tujuan pembelajaran, media merupakan sarana yang digunakan dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan.

### 2.6.5.2 Kaitan antara Media – Kegiatan Belajar Mengajar

Menurut Zainuddin (1984: 81) langkah selanjutnya dalam pengembangan media ialah mengaitkan antara tujuan pembelajaran – materi – media dengan kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini alternatif-alternatif media yang sudah dikembangkan dipilih yang sesuai dengan kegiatan-kegiatan yang dimungkinkan untuk dilaksanakan berdasarkan situasi dan kondisi.

Pengembangan media didasarkan pada alternatif kegiatan yang telah dirumuskan. Setiap kegiatan memerlukan media tersendiri. Misalnya:

- (1) diagram atau ikhtisar yang ditulis dalam transparansi untuk membantu penghayatan siswa;
- (2) bila kegiatan merupakan membaca artikel secara individual, maka artikel harus disiapkan. Demikian juga tugas-tugas yang harus dikerjakan setelah membaca;
- (3) bila kegiatan merupakan demonstrasi, mungkin diperlukan bahan atau media untuk demonstrasi, seperti: lembaran observasi bagi siswa, petunjuk demonstrasi bagi pelaksana demonstrasi atau alat/ media yang lain;
- (4) bila kegiatan merupakan mendengar sebuah percakapan melalui *tape recorder* maka yang harus disiapkan adalah: percakapan yang direkam dalam kaset, *tape recorder*, petunjuk bagi siswa selama dan setelah mendengarkan;

(5) bila kegiatannya berupa diskusi kelompok yang harus disiapkan adalah paduan diskusi yang berisi: tujuan, masalah, hasil yang diharapkan, prosedur, *ancer-ancer* waktu, dan sebagainya.

Menurut Sudjana & Rivai (1990: 7), melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.

## 2.7 Media gambar

Diantara media pendidikan, gambar/foto adalah media yang paling umum dipakai. Media ini merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana.

Menurut Rohani (1997: 76), gambar sangat penting digunakan dalam usaha memperjelas pengertian para peserta didik. Sehingga dengan menggunakan gambar, peserta didik dapat lebih memperhatikan terhadap benda-benda atau hal-hal yang belum pernah dilihatnya yang berkaitan dengan pelajaran.

Gambar dapat membantu guru dalam mencapai tujuan instruksional, karena gambar termasuk media yang mudah dan murah serta besar artinya untuk mempertinggi nilai pengajaran. Karena gambar, pengalaman dan pengertian peserta didik menjadi luas, lebih jelas, dan tidak mudah dilupakan, serta lebih konkret dalam ingatan dan asosiasi peserta didik (Rohani, 1997: 76).

Selain gambar tunggal, terdapat pula gambar berseri. Sebagai media pembelajaran, gambar berseri mempunyai sifat yang sederhana, jelas, mudah, dan bersifat persona. Gambar berseri adalah gambar yang mengungkapkan suatu

karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang memberikan hiburan kepada pembaca. Gambar berseri adalah suatu bentuk berita bergambar, terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung, kadang bersifat humor (Rohani, 1997: 78).

Dalam Rohani (1997: 14), *Edgar Dale* mengklasifikasikan media berdasarkan pengalaman belajar peserta didik, yaitu dari yang bersifat konkrit sampai yang bersifat abstrak. Teori ini disebut teori kerucut pengalaman *Edgar Dale*. Pengalaman berlangsung dari tingkat yang konkrit naik ke tingkat yang abstrak. Pada tingkat yang konkrit seseorang belajar dari kenyataan atau pengalaman langsung dalam kehidupan. Kemudian meningkat menuju puncak kerucut, dalam tingkat abstrak yaitu bentuk simbol-simbol. Semakin ke atas semakin abstrak, tetapi tidak berarti semakin sulit. Untuk lebih jelasnya, kerucut tersebut dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 1**  
*(Kerucut Pengalaman Edgar Dale)*

## 2.7.1 Kelebihan Media Gambar

Menurut Koyok & Zulkarimen (dalam Zainuddin, 1984: 39) beberapa kelebihan gambar/foto sebagai media pendidikan adalah sebagai berikut:

- (1) konkret gambar lebih realistis menunjukkan pokok masalah dibandingkan dengan media verbal semata;
- (2) dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, misalnya air terjun Niagara dan danau Toba atau yang lain, dapat dibawa ke kelas lewat gambar;
- (3) dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita, misalnya gambar sel atau penampang daun;
- (4) dapat memperjelas suatu masalah, dalam bidang apa saja dan tingkat usia berapa saja;
- (5) murah harganya dan gampang didapat serta digunakan.

Wibawa dan Mukti (2001: 42) menyebutkan bahwa kelebihan dari media visual secara umum, yang salah satunya adalah media gambar yaitu: (a) umumnya murah harganya, (b) mudah didapat, (c) mudah digunakannya, (d) dapat memperjelas masalah, (e) lebih realistis, (f) dapat membantu mengatasi keterbatasan pengamatan, dan (g) dapat mengatasi ruang dan waktu.

## 2.7.2 Kelemahan Media Gambar

Menurut Wibawa dan Mukti (2001: 42), media visual memiliki keterbatasan, antara lain: (1) semata-mata hanya medium visual, (2) ukuran gambar selalu kurang tepat untuk pengajaran dalam kelompok besar, dan (3) memerlukan ketersediaan sumber antara keterampilan, dan kejelian guru untuk

dapat memanfaatkannya. Sedangkan kelemahan-kelemahan media gambar menurut Koyok & Zulkarimen (dalam Zainuddin 1984: 39) antara lain: (1) gambar/foto hanya menekankan persepsi indera mata, dan (2) gambar/foto yang terlalu kurang efektif dalam kegiatan pembelajaran.

Untuk mengatasi kelemahan-kelemahan media, dalam penggunaan media sangat membutuhkan kejelian dan keterampilan guru, selain itu guru harus dapat membuat variasi proses pembelajaran yang menarik. Dengan demikian proses pembelajaran akan efektif dan efisien.

### **2.7.3 Syarat Media Gambar yang Baik.**

Menurut Koyok & Zulkarimen (1984: 39-40) gambar/foto yang baik sebagai media pendidikan tentu saja adalah gambar/foto yang cocok dengan tujuan pelajaran. Selain itu ada 6 (enam) syarat yang harus dipenuhi, yaitu:

- (1) Gambar yang baik adalah gambar yang menunjukkan keadaan sebenarnya atau otentik. Sehingga orang atau siswa yang melihat merasa terwakili dengan melihat gambar tanpa harus melihat langsung objek yang ada di gambar.
- (2) Gambar yang ada memuat objek dengan unsur-unsur yang jelas atau sederhana tanpa menimbulkan imajinsi yang menyimpang, komposisi yang ada harus jelas dengan menunjukkan poin-poin pokok dalam gambar.
- (3) Dalam gambar/foto tersebut harus terdapat sesuatu yang lebih dikenal anak-anak sehingga dapat membantunya untuk mendapatkan citra (*image*) yang benar terhadap setiap obyek yang ada dalam gambar.

- (4) Gambar yang baik tidaklah menunjukkan obyek yang diam atau hampir memperlihatkan aktivitas tertentu. Gambar tersebut haruslah menunjukkan suatu aktivitas, seperti berjalan, berdiri, tidur, makan, dan lain-lain.
- (5) Gambar yang bagus belum tentu baik bagi pembelajaran. Walaupun kualitasnya jelas, tetapi gambar-gambar/foto-foto karya sendiri adalah media yang baik.
- (6) Gambar yang bagus dari sudut seni atau indah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah media baik. Keindahan gambar juga menentukan pemahaman

Sedangkan menurut Suleiman (1981: 27-29), bahwa gambar yang baik sebagai media pendidikan tentu saja gambar yang cocok dengan tujuan pelajaran.

Untuk itu gambar tersebut harus dipilih menurut syarat-syarat tertentu, yaitu:

- (1) gambar harus jelas, bagus, menarik, mudah dimengerti dan cukup besar untuk memperlihatkan detail;
- (2) apa yang tergambar harus cukup penting dan cocok untuk hal yang sedang dipelajari atau masalah yang sedang dicapai;
- (3) gambar harus benar dan autentik, artinya menggambarkan situasi yang serupa jika dilihat dalam keadaan yang sebenarnya;
- (4) kesederhanaan penting sekali. Gambar yang rumit sering mengalihkan perhatian dari hal-hal yang penting. Anak-anak dan orang tidak terpelajar akan bingung oleh bagian-bagian yang kecil sebuah gambar, akhirnya gagal menemukan arti yang sesungguhnya dari gambar yang dilihatnya;
- (5) gambar harus sesuai dengan kecerdasan orang yang melihatnya;



- (6) warna walau tidak mutlak dapat meninggikan nilai sebuah gambar, menjadikannya lebih realistis dan merangsang minat untuk melihatnya. Selain itu warna dapat memperjelas arti dari pada apa yang digambarkan.

## 2.8 Pengembangan Media Gambar

Untuk mengembangkan media pembelajaran perlu diadakan evaluasi apakah media tersebut (1) menarik, (2) mendorong motivasi belajar, (3) mempertinggi perhatian anak, (4) menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar, (5) menambah variasi penyajian materi, (6) mempermudah pemahaman materi yang disampaikan, (7) media mudah dicerna, (8) dapat mengatasi ruang dan waktu, (9) memperjelas informasi yang disampaikan, (10) memenuhi syarat sebagai media pendidikan yang baik. Masih banyak lagi hal-hal yang perlu diperhatikan dalam suatu pengembangan media, terutama media gambar. Tetapi hal yang paling penting apakah media tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan sebelumnya.

Selain itu, dalam pengembangan media pembelajaran diperlukan kriteria untuk menyeleksi apakah media tersebut layak pakai dalam pembelajaran. Menurut Rohani (1997: 28-29), kriteria-kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

- (1) Sesuai dengan tujuan instruksional pembelajaran.

Media hendaknya sesuai dan menunjang tujuan instruksional yang telah dirumuskan. Penggunaan atau mengembangkan suatu media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar harus memperhitungkan tujuan pembelajaran

yang sudah dirumuskan. Tujuan pembelajaran adalah faktor utama yang harus dijadikan dasar pengembangan media pembelajaran.

## (2) Ketepatangunaan (validitas)

Media yang dikembangkan tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari. Pengembangan media harus memperhatikan kevalidan suatu media. Selain itu, media juga harus sesuai dengan bahan atau materi yang ada. Kesesuaian dan ketepatan pemilihan media menunjang pemahaman siswa terhadap materi.

## (3) Keadaan peserta didik

Kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik dan besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu dipertimbangkan. Kemampuan berpikir siswa yang berbeda menuntut kejelian pengajar baik dalam memilih maupun mengembangkan suatu media. Untuk itu faktor kesederhanaan suatu media sangat diperlukan dalam hal ini.

## (4) Ketersediaan

Pemilihan perlu memperhatikan ada/tidaknya media tersebut serta mudah sulitnya bahan diperoleh. Untuk mengembangkan suatu media, juga harus mempertimbangkan bahan yang ada. Apabila bahan yang diperlukan tidak ada, maka dapat dicari alternatif lain, yaitu dengan menggunakan bahan yang lain. Dalam hal ini kekreatifan sangat mendukung dan sangat diperlukan.

## (5) Mutu teknis

Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik. Dalam membuat suatu media, juga harus memperhatikan kualitas. Kualitas yang baik akan semakin

memperindah media gambar yang ada, sehingga mendukung siswa untuk memahami gambar tersebut dengan baik. Kesederhanaan dan kejelasan media mendorong siswa untuk memahami materi lebih baik.

#### (6) Biaya

Hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak. Pertimbangan terhadap biaya sangatlah penting dilakukan. Jangan sampai rencana yang semula menjadi tidak terorganisir dengan baik, hanya karena tidak memperhitungkan keterbatasan biaya yang ada. Selain itu, pertimbangan biaya juga dapat memperkirakan apakah biaya yang dikeluarkan untuk membuat media akan sesuai dengan hasil belajar siswa.

Dalam mengembangkan media dapat ditempuh dalam beberapa langkah. Langkah-langkah tersebut, menurut Sadiman (1986: 102) adalah sebagai berikut:

##### (1) Menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa.

Jika akan mengembangkan sebuah media, tentu saja produk tersebut akan berguna bagi pembelajar. Jadi, sebelum membuat suatu media, harus diketahui mengenai kemampuan, keterampilan atau sikap yang diinginkan dimiliki oleh pembelajar. Keterampilan atau kemampuan yang diinginkan pembelajar dapat dikarenakan tuntutan pekerjaan atau tuntutan yang lain. Untuk itu, dalam pembuatan media perlu disesuaikan dengan kebutuhan pembelajar. Selain itu, harus juga diketahui karakteristik pembelajar seperti pengetahuan atau kemampuan awal pembelajar. Hal itu dimaksudkan agar produk yang dikembangkan sesuai dengan kemampuan

pembelajar. Media yang terlalu mudah dapat menimbulkan kebosanan, sedangkan media terlalu sulit akan mempersulit pemahaman pembelajar.

## (2) Perumusan tujuan.

Dalam proses pembelajaran, tujuan instruksional merupakan faktor yang penting. Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik ada beberapa ketentuan yang perlu diingat, yaitu: (1) tujuan harus berorientasi pada pembelajar, dan (2) tujuan harus dinyatakan dengan kata kerja operasional.

## (3) Pengembangan materi pembelajaran.

Dengan merumuskan tujuan, maka dapat diidentifikasi kemampuan-kemampuan yang akan dimiliki oleh pembelajar, dengan demikian akan diperoleh bahan pembelajaran yang lengkap untuk mencapai tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

## (4) Perumusan alat pengukur keberhasilan.

Dalam setiap kegiatan pembelajaran perlu dikaji apakah pada akhir pembelajaran, tujuan dapat dicapai atau tidak. Untuk itu perlu alat yang digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pembelajar. Alat tersebut harus dirancang dengan seksama dan seyogyanya dikembangkan sebelum penulisan naskah media ditulis, selain itu juga harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan pokok-pokok materi pembelajaran yang akan disajikan. Alat ini dapat berupa tes, kuesioner, atau daftar cek perilaku.

(5) Penulisan naskah media.

Pada dasarnya maksud naskah media adalah sebagai penuntun pembuatan media. Dengan adanya naskah media, maka pembuatan media akan lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.

(6) Produksi media.

Di depan sudah dibahas bahwa naskah digunakan sebagai penuntun dalam produksi. Naskah adalah rancangan produksi.

(7) Tes/uji coba.

Apa pun media yang dibuat, perlu dinilai terlebih dulu sebelum dipakai secara luas. Penilaian tersebut bermaksud untuk melihat apakah media yang dibuat sesuai dengan tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak.

(8) Revisi.

Dengan adanya tes/uji coba yang dilakukan, maka dapat dilakukan revisi. Revisi ini dimaksudkan untuk memperbaiki media-media yang telah dibuat, dan media tersebut tidak memenuhi syarat sebagai media yang baik dalam pembelajaran.

(9) Media.

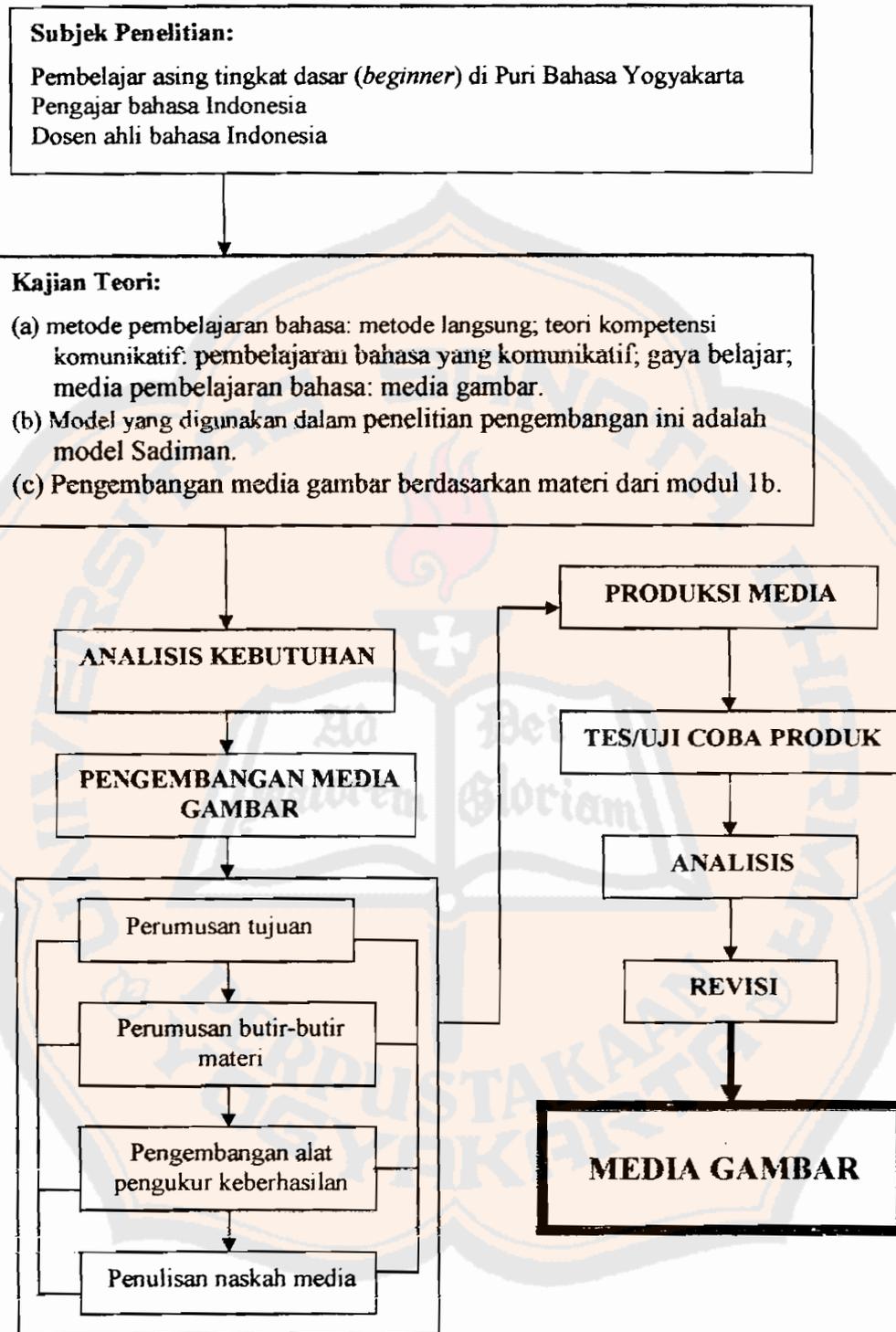
Setelah direvisi, maka media tersebut sudah layak pakai. Maksudnya di sini, bahwa media yang dibuat sudah siap digunakan dalam pembelajaran.

## 2.9 Kerangka Berpikir

Pada bagian ini akan memaparkan kerangka berpikir peneliti yang digunakan dalam mengembangkan produk berupa media gambar.

- (1) Subjek penelitian dalam pengembangan produk ini adalah pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta, pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta, dan dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.
- (2) Teori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah: (a) metode pembelajaran bahasa: metode langsung, (b) teori kompetensi komunikatif: pembelajaran bahasa yang komunikatif, (c) gaya belajar, dan (d) media pembelajaran bahasa: media gambar.
- (3) Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model Sadiman.
- (4) Pengembangan media gambar berdasarkan materi dari modul 1b.
- (5) Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan menyebar kuesioner.
- (6) Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu (1) penilaian dilakukan oleh dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma dan pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta, dan (2) uji coba lapangan.
- (7) Revisi dilakukan berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan.

Berikut adalah kerangka berpikir apabila disajikan dalam bentuk bagan yang dapat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan penelitian, sehingga penelitian lebih terarah.



**Bagan 2**  
**(Kerangka Berpikir)**

## BAB III

### METODOLOGI PENGEMBANGAN

Dalam bab ini, dibahas mengenai: (1) model pengembangan, (2) prosedur pengembangan, dan (3) uji coba produk, meliputi: desain uji coba, subjek coba, jenis data, instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

#### 3.1 Model Pengembangan

Dalam penelitian ini yang akan digunakan sebagai model pengembangan adalah model yang disusun oleh Sadiman. Model ini memuat langkah-langkah yang secara prosedural sesuai untuk penelitian pengembangan media, selain itu, dalam model Sadiman ini terdapat komponen-komponen pengembangan yang dibutuhkan seperti adanya analisis kebutuhan, perumusan tujuan, materi, dan evaluasi.

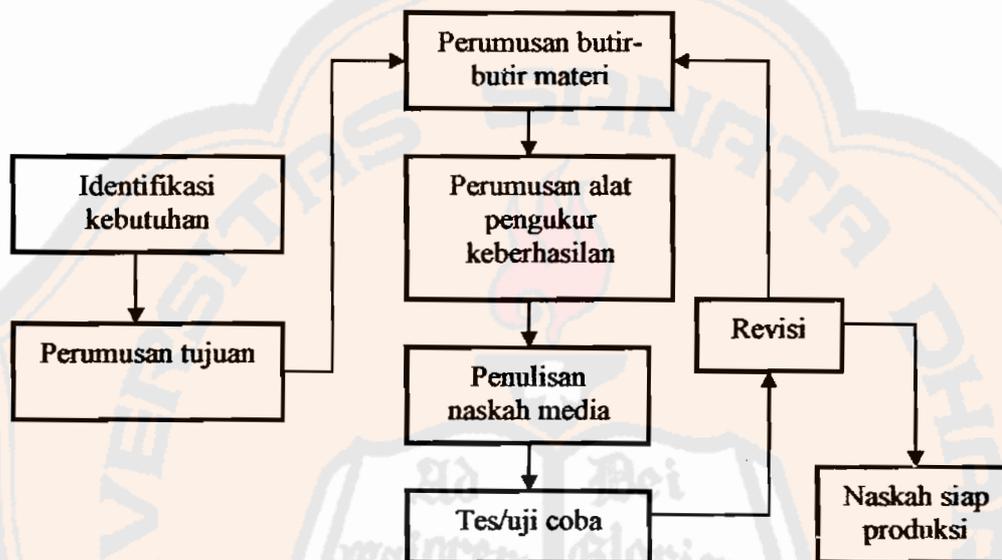
Dalam membuat program media pembelajaran menurut Sadiman, (1986: 102) dilakukan dengan persiapan dan perencanaan yang teliti. Langkah-langkah dalam mengembangkan program media dapat diutarakan sebagai berikut:

- (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik siswa
- (2) merumuskan tujuan instruksional (*instructional objective*) dengan operasional dan khas
- (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan
- (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan

(5) menulis naskah media

(6) mengadakan tes dan revisi

Bila langkah-langkah tersebut digambarkan, maka akan diperoleh model pengembangan sebagai berikut:



*Bagan 3*

*Model Sadiman (1986: 103)*

### 3.2 Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) adalah sebagai berikut:

(1) Identifikasi Kebutuhan/analisis kebutuhan

Dalam menyusun kuesioner analisis kebutuhan, pembelajar menggunakan materi dalam modul 1b sebagai acuan. Langkah identifikasi kebutuhan ini digunakan untuk mengetahui informasi seputar pembelajar asing yang sedang belajar di Puri Bahasa Yogyakarta, khususnya pembelajar tingkat dasar

(*beginner*), mengenai identitas lengkap pembelajar, kebutuhan pembelajar terhadap kontak bahasa dan cara belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Data tersebut diperoleh dari kuesioner analisis kebutuhan yang peneliti sebarakan, kemudian analisis kebutuhan tersebut diisi oleh pembelajar, untuk kemampuan para pembelajar peneliti memperoleh informasi selengkapnya dari pengajar bahasa Indonesia di Puri Bahasa Yogyakarta.

Berdasarkan dari hasil analisis kebutuhan yang diperoleh, media yang diharapkan adalah media yang efektif, yaitu media yang dapat membantu pemahaman pembelajar, atau pun membantu kelancaran proses pembelajaran; menarik, yaitu dengan adanya media gambar tersebut, maka pembelajaran akan menarik sehingga menambah motivasi belajar, dan sesuai dengan karakteristik pembelajar asing, maksudnya media gambar yang dibuat sesuai dengan kemampuan dan pengetahuan pembelajar. Untuk mengetahui apakah sesuai atau tidak media tersebut, dalam penelitian pengembangan ini dirancang media gambar untuk pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) yang nantinya akan digunakan oleh pengajar bahasa Indonesia di Puri Bahasa Yogyakarta dalam uji coba.

## (2) Perumusan tujuan

Dalam penelitian pengembangan ini, untuk merumuskan tujuan, peneliti merumuskan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Tujuan pembelajaran tersebut dapat mempermudah pembuatan/penyusunan media gambar

### (3) Perumusan butir-butir materi

Dalam penelitian ini, materi sudah disusun oleh Puri Bahasa Yogyakarta. Dalam tahap perumusan butir-butir materi, peneliti menyusun kisi-kisi materi berdasarkan modul 1b.

### (4) Perumusan alat pengukur keberhasilan

Di tahap ini, peneliti menggunakan kuesioner penilaian untuk mengukur layak atau tidaknya media gambar tersebut untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Kuesioner tersebut ditujukan kepada subjek coba. Hasil yang diperoleh dari kuesioner ini nantinya menjadi dasar revisi.

### (5) Menulis naskah media

Dalam tahap ini akan dirancang media yang masih berupa konsep, terdiri dari konsep media gambar berupa tahap pengenalan, *drill*, penguatan dan *review*. Media gambar tersebut dirancang sesuai dengan materi dalam modul 1b, yang sifatnya melengkapi maupun memberi variasi lain dari media gambar yang sudah ada di Puri Bahasa Yogyakarta.

### (6) Produksi media

Setelah konsep selesai dibuat, maka langkah berikutnya adalah membuat media gambar sesuai dengan konsep tersebut. Dalam produksi media gambar, konsep tersebut digunakan sebagai pemandu.

### (7) Uji coba

Tahap selanjutnya adalah tahap uji coba. Pada tahap ini, media gambar yang telah dirancang kemudian diujicobakan. Uji coba terdiri dari 2 (dua) tahap, yaitu: (1) tahap penilaian dari subjek coba, dan (2) uji coba lapangan. Dari hasil

uji coba tersebut, peneliti akan mendapatkan saran, masukan, kritik, tanggapan dan evaluasi dari subjek coba.

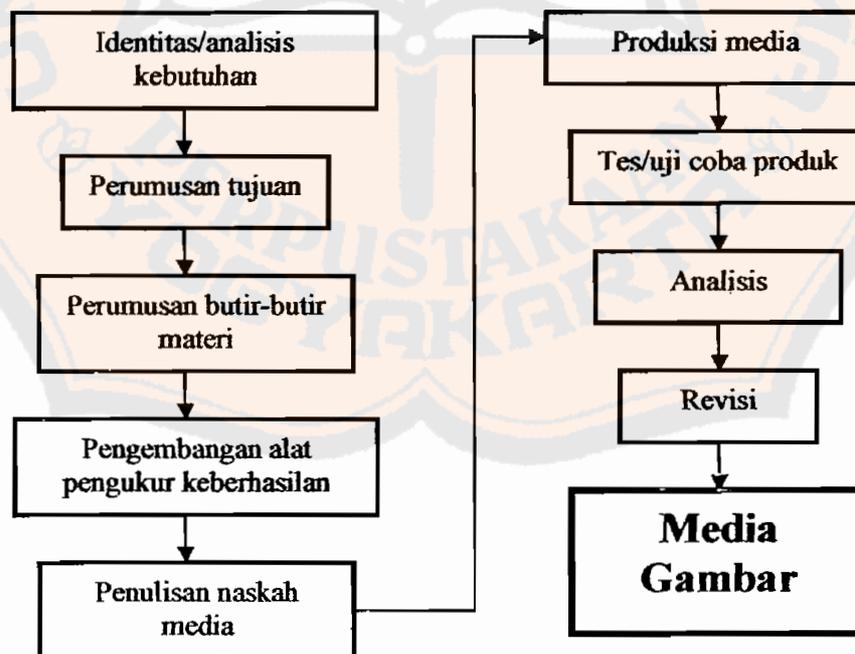
(8) Revisi

Tahap ini adalah tahap perbaikan. Revisi dilakukan apabila media yang telah dirancang tidak memenuhi syarat sebagai media yang baik dalam suatu pembelajaran. Revisi di sini berdasarkan dari hasil uji coba yang telah dilaksanakan.

(9) Media gambar

Tahap ini adalah tahap terakhir dari pengembangan produk. Apabila revisi sudah dilakukan, maka media gambar tersebut dianggap sudah memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berikut akan digambarkan prosedur dalam bentuk bagan penelitian pengembangan yang akan ditempuh oleh peneliti.



*Bagan 4*

*(Prosedur Pengembangan Media Gambar)*

### 3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk ditujukan untuk melihat tingkat efektivitas dan efisiensi produk pengembangan media gambar dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*). Selain itu, uji coba ini dimaksudkan untuk memperoleh masukan, tanggapan, kritik, saran dan penilaian terhadap kelayakan produk yang dibuat. Dalam uji coba produk ini, memuat desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.

#### 3.3.1 Desain Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama, uji coba yang akan dilakukan oleh dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta. Tahap berikutnya, dilakukan uji coba produk dengan menggunakan produk dalam proses pembelajaran. Di sini peneliti tidak mengajarkan langsung, tetapi dengan bantuan pengajar dari Puri Bahasa Yogyakarta. Hasil penilaian tersebut nantinya digunakan sebagai dasar revisi, apakah media gambar yang dihasilkan sudah layak atau belum digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. Berikut adalah kisi-kisi kuesioner yang akan digunakan sebagai penilaian, dari para subjek coba.

**Tabel 1 kisi-kisi kuesioner penilaian terhadap produk media gambar**

No.	Butir-butir Penilaian	Jumlah
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional	1
2.	Ketepatan dengan tema yang dipelajari	1
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir siswa	1
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas	1
5.	Kejelasan gambar	1
6.	Kesederhanaan gambar	1
7.	Kombinasi warna	1
8.	Daya tarik gambar	1
9.	Keautentikan gambar	1
10.	Keterpahaman gambar	1

### 3.3.2 Subjek Coba

Subjek coba dalam penelitian ini terdiri dari 2 (dua) dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 1 (satu) pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta, dan 5 (lima) pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta.

### 3.3.3 Jenis Data

Jenis data pada pengembangan ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa informasi yang diperoleh dengan menggunakan kuisisioner yang kemudian dijelaskan secara kualitatif. Sedangkan data kualitatif merupakan informasi berupa evaluasi berdasarkan penilaian dari para subjek coba yang diperoleh dari kuisisioner.

### 3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan kuisisioner analisis kebutuhan (lihat lampiran 1 dan 2). Wawancara disusun oleh peneliti sendiri. Wawancara di sini dilakukan secara informal, yang digunakan untuk mencari informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media gambar. Kuisisioner analisis kebutuhan digunakan sebagai alat untuk mencari informasi mengenai kebutuhan-kebutuhan pembelajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Selain itu, juga terdapat angket penilaian (lihat lampiran 5) yang ditujukan kepada para subjek coba, digunakan untuk menilai produk pengembangan media gambar. Hasil penilaian ini nantinya digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk pengembangan, berupa media gambar. Berikut adalah kisi-kisi instrumen pengumpulan data tersebut, apa bila disajikan dalam bentuk Tabel.

**Tabel 2 kisi-kisi wawancara**

No.	Butir-butir Pertanyaan	Jumlah
1.	kosa kata yang diajarkan pada pembelajar asing	1
2.	media yang digunakan dalam pembelajaran	1
3.	kesulitan penggunaan media dalam pembelajaran	1
4.	kemampuan pembelajar dalam pemahaman media	1
5.	kesulitan yang dihadapi dalam pengembangan media gambar	1
6.	bagaimana media gambar yang baik	1
7.	saran-saran yang diberikan kepada peneliti	1

**Tabel 3 kisi-kisi kuesioner analisis kebutuhan pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta**

**Tabel 3.1 Bagian 1: Data umum pembelajar**

No.	Butir-butir data	Jumlah
1.	nama	1
2.	umur	1
3.	sejarah belajar bahasa	1
4.	pekerjaan	1
5.	tujuan belajar bahasa Indonesia	1
6.	dengan siapa akan berkomunikasi	1
7.	tingkat ( <i>level</i> ) penguasaan bahasa Indonesia	1
8.	latar belakang pendidikan	1
9.	bahasa lain yang dikuasai	1
10.	keahlian	1
11.	di mana bahasa Indonesia akan digunakan	1
12.	ragam bahasa yang diperlukan	1

**Tabel 3.2 Bagian 2: Kebutuhan kontak bahasa**

No.	Butir-butir pernyataan	Jumlah	No. Instrumen
1.	berkaitan dengan posisi dan arah	3	1, 2, 3
2.	berkaitan dengan transportasi	2	4, 5
3.	berkaitan dengan impertif	3	6, 7, 8
4.	berkaitan dengan aktivitas, dan frekuensi	3	9, 10, 11,
5.	berkaitan dengan kegiatan akhir	5	12, 13, 14, 15, 16,
6.	berkaitan dengan deskripsi, superlatif, dan komparasi	4	17, 18, 19, 20

Tabel 3.3 Bagian 3: Kebutuhan cara belajar

No.	Butir-butir pernyataan	Jumlah	No. Instrumen
1.	belajar di kelas	1	a
2.	aktivitas di kelas	1	b
3.	cara belajar	1	c
4.	penggunaan media pembelajaran	1	d
5.	penggunaan media gambar	1	e

### 3.3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data adalah analisis deskriptif dan analisis isi. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari kuesioner analisis kebutuhan dan kuesioner penilaian produk pengembangan. Data tersebut dideskripsikan dengan menggunakan teknik deskriptif rata-rata (*mean*). *Mean* atau rata-rata tingkat kebutuhan dan hasil uji coba produk tersebut diinterpretasikan kemudian dijelaskan secara kualitatif. *Mean* dianalisis untuk setiap butir pertanyaan, pada setiap pelajaran. Menurut Nurgiyantoro (1987: 326-327), berikut adalah rumus untuk mencari nilai rata-rata analisis kebutuhan tersebut:

$$\bar{X} = \frac{x_1 + x_2 + x_3 + x_4 + x_5}{N}$$

Sedangkan untuk mencari nilai rata-rata hasil penilaian adalah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{x_1 + x_2 + x_3}{N}$$

*Keterangan:*

$\bar{X}$  = rata-rata

$x_n$  = jumlah skor

$N$  = jumlah subjek

Data kualitatif, diperoleh dari evaluasi para subjek coba, berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran. Data tersebut digunakan untuk merevisi produk pengembangan berupa media gambar. Kriteria yang digunakan untuk mengambil keputusan terhadap penilaian produk pengembangan adalah sebagai berikut:

**Tabel 4 Kriteria Penilaian dengan skala sikap**

<b>Bobot</b>	<b>Penilaian Sikap</b>
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

(Hestingsih, 2003: 57)

Sedangkan untuk pengambilan keputusan terhadap analisis kebutuhan adalah sebagai berikut:

**Tabel 5 Kebutuhan Kontak Bahasa**

<b>Bobot</b>	<b>Penilaian Sikap</b>
3	Sangat dibutuhkan
2	Dibutuhkan
1	Tidak dibutuhkan

**Tabel 6 Kebutuhan Cara Belajar**

<b>Bobot</b>	<b>Penilaian Sikap</b>
2	Dibutuhkan
1	Tidak dibutuhkan

## BAB IV

### HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab ini, disajikan paparan dan analisis data mengenai: (1) hasil analisis kebutuhan, (2) hasil wawancara, dan (3) hasil uji coba produk pengembangan yang meliputi: (a) hasil uji coba produk pengembangan berdasarkan penilaian dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, (b) penilaian pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta, dan (c) hasil uji coba lapangan.

#### 4.1 Paparan dan Analisis Data Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta terhadap pembelajaran bahasa Indonesia. Data didapatkan dengan menggunakan kuesioner seperti yang terlihat pada lampiran, yaitu kuesioner analisis kebutuhan yang dibagikan kepada pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta sebanyak lima orang. Berdasarkan data yang diperoleh melalui kuesioner analisis kebutuhan, dapat dikemukakan beberapa hal berikut ini.

**Pertama**, rata-rata usia pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) yang sedang belajar di Puri Bahasa Yogyakarta pada bulan Maret – April 2004 berusia 22 – 24 tahun. Para pembelajar adalah mahasiswa. Tujuan utama para pembelajar untuk belajar bahasa Indonesia agar dapat berkomunikasi. Bahasa Indonesia tersebut nantinya akan digunakan oleh para pembelajar untuk berkomunikasi,

khususnya dengan petani, pekerja pabrik dan kehutanan, terutama di Jepara – Jawa Tengah, Yogyakarta, dan Sumatera.

Kedua, tingkat kebutuhan kontak bahasa para pembelajar dalam belajar bahasa Indonesia seperti terlihat dalam Tabel 7.

**Tabel 7 Kebutuhan Kontak Bahasa**

No.	Pernyataan	$\bar{X}$	Keterangan
1.	Menunjukkan arah suatu tempat pada orang lain.	2, 6	Sangat dibutuhkan
2.	Memberitahukan letak suatu benda pada orang lain.	3	Sangat dibutuhkan
3.	Menemukan alamat.	2, 8	Sangat dibutuhkan
4.	Menggunakan alat transportasi di Indonesia.	2, 6	Sangat dibutuhkan
5.	Bepergian ke suatu tempat.	2, 8	Sangat dibutuhkan
6.	Memberi/meminta pertolongan pada orang lain.	2, 8	Sangat dibutuhkan
7.	Melarang/menasehati orang lain untuk tidak melakukan hal yang tidak baik.	2	Dibutuhkan
8.	Mengunjungi teman Anda.	2	Dibutuhkan
9.	Memberitahukan orang lain mengenai kegemaran Anda.	2, 4	Dibutuhkan
10.	Mengetahui aktivitas orang lain.	3	Sangat dibutuhkan
11.	Memberitahu orang lain mengenai aktivitas Anda.	3	Sangat dibutuhkan
12.	Memberitahu orang lain mengenai rencana akhir pekan Anda.	2, 4	Dibutuhkan
13.	Mengajak teman Anda untuk berakhir pekan bersama.	2, 4	Dibutuhkan
14.	Memberi, menerima, atau menolak undangan.	2, 6	Sangat dibutuhkan
15.	Menelepon.	2, 8	Sangat dibutuhkan
16.	Menerima telepon.	2, 8	Sangat dibutuhkan
17.	Mengenal ciri-ciri orang lain.	2, 8	Sangat dibutuhkan
18.	Menyebutkan ciri-ciri orang lain.	2, 8	Sangat dibutuhkan
19.	Membandingkan sesuatu.	2, 8	Sangat dibutuhkan
20.	Memilih sesuatu yang paling ...	2, 4	Dibutuhkan

Skor tertinggi untuk rata-rata setiap butir pertanyaan dalam kebutuhan kontak bahasa pembelajar adalah 3 (tiga). Setelah dilakukan analisis terhadap data yang didapatkan dari analisis kebutuhan terhadap pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta hasilnya didapatkan seperti yang terlihat dalam Tabel di atas.

Berdasarkan hasil analisis, tampak bahwa dari semua kebutuhan pembelajar terhadap kontak bahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia di atas sangat baik apabila semua kebutuhan dijadikan variasi dalam pembuatan produk berupa media gambar.

Ketiga, tingkat kebutuhan cara belajar para pembelajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia, seperti terlihat dalam Tabel 8.

**Tabel 8 Kebutuhan Cara Belajar**

No.	Pernyataan	$\bar{X}$	Keterangan
A1.	Belajar secara perorangan.	1,6	Dibutuhkan
A2.	Belajar dalam kelompok kecil.	1,8	Dibutuhkan
A3.	Belajar dalam kelompok besar.	1	Tidak dibutuhkan
B	Adanya pekerjaan rumah.	1,8	Dibutuhkan
C1.	Belajar dengan mengingat.	2	Dibutuhkan
C2.	Belajar dengan pemecahan masalah.	2	Dibutuhkan
C3.	Belajar dengan memperoleh informasi.	2	Dibutuhkan
C4.	Belajar dengan mendengar dan mencatat.	2	Dibutuhkan
C5.	Belajar dengan membaca dan mengingat	1,4	Tidak dibutuhkan
D1.	Belajar dengan menggunakan TV/video/film.	1,8	Dibutuhkan
D2.	Belajar dengan menggunakan radio/tape/kaset.	1,6	Dibutuhkan
D3.	Belajar dengan menggunakan papan tulis.	2	Dibutuhkan
D4.	Belajar dengan menggunakan gambar.	2	Dibutuhkan
E1.	Belajar dengan media gambar yang sederhana.	2	Dibutuhkan
E2.	Belajar dengan media gambar yang jelas.	2	Dibutuhkan

E3.	Belajar dengan media gambar yang menarik.	1, 8	Dibutuhkan
E4.	Belajar dengan media gambar yang praktis.	2	Dibutuhkan
E5.	Belajar dengan media gambar yang mudah dipahami.	2	Dibutuhkan

Skor tertinggi untuk rata-rata setiap butir pertanyaan dalam kebutuhan cara belajar pembelajar adalah 2 (dua). Setelah dilakukan analisis terhadap data yang didapatkan dari analisis kebutuhan terhadap pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta hasilnya didapatkan seperti yang terlihat dalam Tabel di atas.

Berdasarkan hasil analisis, tampak bahwa dari semua kebutuhan pembelajar terhadap cara belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia di atas semua dibutuhkan, kecuali belajar dalam kelompok besar, dan belajar dengan membaca dan mengingat.

Untuk itu, sesuai dengan tujuan penelitian yaitu mengembangkan media gambar, maka akan efektif apabila dalam mengembangkan media gambar, peneliti menggunakan kbutuhan-kebutuhan pembelajar tersebut sebagai dasar pengembangan.

Dalam mengembangkan media gambar, peneliti akan membuat media gambar yang sederhana, jelas, menarik, praktis, dan mudah dipahami/diingat. Selain itu, diharapkan media gambar tersebut sesuai apabila digunakan untuk jumlah pembelajar perorangan atau dalam kelompok kecil.

Dalam pembuatan media gambar, peneliti mengharapkan media gambar tersebut dapat berisi unsur-unsur pemecahan masalah, dapat memberikan

informasi pada pembelajar, juga dapat melengkapi media lain seperti TV/video/film/tape/kaset/ dan papan tulis.

**4. 2 Paparan Hasil Wawancara**

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengajar bahasa Indonesia di Puri Bahasa Yogyakarta, dapat dikemukakan beberapa hal sebagai berikut:

1. Kosakata yang diajarkan pada pembelajar tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta khususnya modul 1b seperti terlihat dalam Tabel 9.

**Tabel 9 Daftar Kosakata**

Pel. 7	Pel. 8	Pel. 9	Pel. 10	Pel. 11	Pel. 12
Pertigaan, perempata, perlimaian, utara, selatan, barat, timur, belok, pertaman, kedua, ketiga, jauh, dekat, sukup jauh, belok kiri, jalan terus, lewat (mana), dari sini, ke sana, di depan, di belakang, di sebelah, di tengah, di antara, kiri, kanan, bertanya.	Bus, kereta api, pesawat, travel, kapal, taksi, sepeda, motoe, sepeda, mobil, becak, naik, turun, duduk, fasilitas, makanan, minuman, tempat, petugas, lalu, kalau, jalur, langsung.	Duduk, keluar, masuk, berdiri, tunggu, mengambil (kan), membuat (kan), meminjam (kan), membersihkan (kan), membawa, membuka, minta, taruh, asrama, kipas angin, undangan, rapat, silakan, jangan, tolong, dilarang, tentang, sebentar, mari, dingin, panas,	Bernaim catur, berenang, bermain tennis, menonton, menulis, membaca, makan, menyapu, selalu, biasanya, kadang-kadang, jarang, sering, pernah, belum pernah, tidak pernah, sedang, melakukan, jalan-jalan, pikniik, nanti, tadi, WIB, sesudah, sebelum, tergantung,	Akhir pekan, minggu depan, berkemah, menginap, berakhir pekan, berlibur, berhari minggu, berulang tahun, mengajak, menjual, melihat, menarik, indah, suka, berbahaya, penuh, senang, terbenam.	Gemuk, kurus, pendek, tinggi, panjang, tebal, tipis, tua, muda, laki-laki, perempuan, kulit, rambut, kumis, kaki, tangan, keriting, lurus, sipit, hidung, mancung, hidung pesek, lupa, kemudian, masih, lebih, dari pada, paling, sedangkan, candi, acara, mencari, melapor, mnjelaskan.

		ramai, bersih.	capai, cepat, pasti, latihan, PR, pekerjaan, bioskop, pacar, kolam renang.		
--	--	-------------------	---	--	--

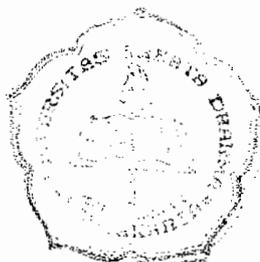
2. Media yang sering digunakan dalam proses pembelajaran adalah modul 1a dan 1b, *tape*, dan alat-alat bantu pengajaran yang lain (gambar, peta, jadual keberangkatan kereta api, tiket) dan respon pembelajar terhadap media-media tersebut baik.
3. Kemampuan pembelajar dalam memahami media-media tersebut baik, hanya saja membutuhkan pengantar dari pengajar atau diberikan contoh terlebih dahulu. Dalam hal ini, kemampuan pengajar sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.
4. Kesulitan-kesulitan dalam menggunakan media gambar adalah kurangnya kemampuan pengajar dalam memahami gambar, mempengaruhi pemahaman pengajar terhadap teknik penyajian media gambar tersebut. Selain itu, keambiguan gambar mempersulit pemahaman pembelajar terhadap gambar.
5. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi dalam mengembangkan media gambar sampai saat ini, sulitnya mencari ide/variasi, kurangnya waktu yang ada karena kesibukan yang padat, kreativitas pengajar dalam menggambar kurang, sulitnya menyatukan tujuan dengan pemvisualisasian maksud dalam gambar.

6. Media gambar yang baik adalah media gambar yang dapat memvisualisasikan maksud gambar dengan tepat, tidak menimbulkan keambiguan, menarik (warna, rapi, bersih, dll), dan mempunyai banyak variasi.
7. Saran yang diberikan kepada peneliti, bahwa dalam pembuatan media gambar terutama dalam bentuk kartu, harus mempertimbangkan usia pembelajar. Ukuran gambar yang besar akan lebih efektif digunakan, baik untuk pembelajar yang masih muda ataupun pembelajar berusia lanjut.

Dari paparan di atas tampak hasil wawancara pada pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta yang dilakukan secara informal. Hasil wawancara tersebut nantinya akan digunakan pula sebagai dasar dalam pengembangan media gambar. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diharapkan media gambar yang peneliti kembangkan dapat digunakan secara efektif, efisien dan dapat memperjelas permasalahan yang sedang dibahas.

#### **4.3 Hasil Uji Coba Produk Pengembangan**

Hasil uji coba produk pengembangan ini terdiri dari dua hal, yaitu: (1) paparan dan analisis data hasil penilaian dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, serta paparan dan analisis data hasil penilaian pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta, dan (2) paparan hasil uji coba lapangan.



#### 4.3.1 Paparan dan Analisis Data Hasil Penilaian Dosen Ahli Bahasa Indonesia Dari Universitas Sanata Dharma dan Pengajar Bahasa Indonesia Dari Puri Bahasa Yogyakarta

Pada bagian ini, dipaparkan data hasil uji coba produk media gambar oleh dosen ahli bahasa Indonesia dan pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta berupa masukan, saran, ataupun komentar. Data tersebut diperoleh dengan menggunakan angket penilaian. Berikut akan dipaparkan secara rinci hasil penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli bahasa Indonesia dan pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta.

**Tabel 10 Data hasil penilaian terhadap produk media gambar  
Pelajaran 7**

No.	Komponen yang dinilai	$\bar{X}$	keterangan	Saran/komentar
1.	kesesuaian dengan tujuan instruksional	4, 7	Sangat Tepat	
2.	ketepatan dengan tema yang sedang dipelajari	4, 3	Tepat	
3.	kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar	4	Tepat	
4.	memperjelas permasalahan yang sedang dibahas	4, 7	Sangat Jelas	
5.	kejelasan gambar	4, 7	Sangat Jelas	
6.	kesederhanaan gambar	4, 3	Tepat	
7.	kombinasi warna	4, 7	Sangat Tepat	
8.	daya tarik gambar	4, 7	Sangat Jelas	
9.	keautentikan gambar	4, 3	Tepat	
10.	keterpahaman gambar	4, 3	Tepat	

**Tabel 11 Data hasil penilaian terhadap produk media gambar  
Pelajaran 8**

No.	Komponen yang dinilai	$\bar{X}$	keterangan	Saran/komentar
1.	kesesuaian dengan tujuan instruksional	4,7	Sangat Tepat	
2.	ketepatan dengan tema yang sedang dipelajari	4,3	Tepat	
3.	kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar	4	Tepat	
4.	memperjelas permasalahan yang sedang dibahas	4,7	Sangat Jelas	
5.	kejelasan gambar	4,7	Sangat Jelas	
6.	kesederhanaan gambar	4,3	Tepat	
7.	kombinasi warna	4,7	Sangat Tepat	
8.	daya tarik gambar	4,3	Jelas	
9.	keautentikan gambar	4,3	Tepat	
10.	keterpahaman gambar	4,7	Sangat Tepat	

**Tabel 12 Data hasil penilaian terhadap produk media gambar  
Pelajaran 9**

No.	Komponen yang dinilai	$\bar{X}$	keterangan	Saran/komentar
1.	kesesuaian dengan tujuan instruksional	4,7	Sangat Tepat	
2.	ketepatan dengan tema yang sedang dipelajari	4,3	Tepat	
3.	kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar	4	Tepat	
4.	memperjelas permasalahan yang sedang dibahas	4,3	Jelas	
5.	kejelasan gambar	4,7	Sangat Jelas	
6.	kesederhanaan gambar	4,7	Sangat Tepat	
7.	kombinasi warna	4,7	Sangat Tepat	
8.	daya tarik gambar	4,3	Jelas	

9.	keautentikan gambar	4,3	Tepat	
10.	keterpahaman gambar	4,7	Sangat Tepat	

**Tabel 13 Data hasil penilaian terhadap produk media gambar  
Pelajaran 10**

No.	Komponen yang dinilai	$\bar{X}$	keterangan	Saran/komentar
1.	kesesuaian dengan tujuan instruksional	4,7	Sangat Tepat	
2.	ketepatan dengan tema yang sedang dipelajari	4,3	Tepat	
3.	kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar	4	Tepat	
4.	memperjelas permasalahan yang sedang dibahas	4,3	Jelas	
5.	kejelasan gambar	4,7	Sangat Jelas	
6.	kesederhanaan gambar	4,7	Sangat Tepat	
7.	kombinasi warna	4,7	Sangat Tepat	
8.	daya tarik gambar	4,7	Sangat Jelas	
9.	keautentikan gambar	4,3	Tepat	
10.	keterpahaman gambar	4,7	Sangat Tepat	

**Tabel 14 Data hasil penilaian terhadap produk media gambar  
Pelajaran 11**

No.	Komponen yang dinilai	$\bar{X}$	keterangan	Saran/komentar
1.	kesesuaian dengan tujuan instruksional	4,7	Sangat Tepat	
2.	ketepatan dengan tema yang sedang dipelajari	4,3	Tepat	
3.	kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar	4	Tepat	
4.	memperjelas permasalahan yang sedang dibahas	4,3	Jelas	
5.	kejelasan gambar	4,7	Sangat Jelas	

6.	kesederhanaan gambar	4, 7	Sangat Tepat	
7.	kombinasi warna	4, 7	Sangat Tepat	
8.	daya tarik gambar	4, 7	Sangat Jelas	
9.	keautentikan gambar	4, 3	Tepat	
10.	keterpahaman gambar	4, 7	Sangat Tepat	

**Tabel 15 Data hasil penilaian terhadap produk media gambar  
Pelajaran 12**

No.	Komponen yang dinilai	$\bar{X}$	keterangan	Saran/komentar
1.	kesesuaian dengan tujuan instruksional	4, 7	Sangat Tepat	
2.	ketepatan dengan tema yang sedang dipelajari	4, 3	Tepat	
3.	kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar	4	Tepat	
4.	memperjelas permasalahan yang sedang dibahas	4, 3	Jelas	
5.	kejelasan gambar	4, 7	Sangat Jelas	
6.	kesederhanaan gambar	4, 7	Sangat Tepat	
7.	kombinasi warna	4, 7	Sangat Tepat	
8.	daya tarik gambar	4, 7	Sangat Jelas	
9.	keautentikan gambar	4, 3	Tepat	
10.	keterpahaman gambar	4, 3	Tepat	

Batas skor tertinggi untuk rata-rata setiap butir pertanyaan adalah 5 (lima). setelah dilakukan analisis terhadap data yang didapatkan dari penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta, hasilnya didapatkan seperti yang terlihat dalam tabel-tabel di atas. Berdasarkan tabel-tabel di atas, tampak bahwa media gambar yang telah disusun memenuhi syarat dan

sudah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia khususnya bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta.

#### 4.3.3 Paparan Hasil Uji Coba Lapangan

Pada bagian ini dipaparkan mengenai hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan. Sehubungan dengan terbatasnya waktu dan biaya, maka peneliti melakukan uji coba produk hanya untuk satu pelajaran, yaitu Pelajaran 7. Dalam menguji coba, peneliti dibantu oleh pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta. Uji coba diimplementasikan dalam proses pembelajaran selama satu kali pertemuan, dengan pembelajar bernama *Lee Young* berasal dari Korea. Uji coba dilakukan pada hari Kamis, tanggal 19 Agustus 2004, pukul 10.00 sampai dengan 12.00 WIB.

Untuk memulai pembelajaran, 5 menit pertama, pengajar mengadakan review pelajaran sebelumnya (pelajaran 6). Berikutnya pengajar memulai pelajaran 7 dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan pancingan berkaitan dengan tema, yaitu posisi. Setelah itu, mulai masuk materi. Materi diajarkan perstruktur. Setelah materi (perstruktur) diajarkan media gambar yang sesuai dengan struktur tersebut digunakan.

Dalam uji coba tersebut, produk berupa media gambar tersebut sangat mendukung kelancaran dan kekondusifan proses pembelajaran. Hal itu tampak pada keantusiasan dan ketertarikan pembelajar terhadap media gambar tersebut. Selain itu, komposisi warna yang menarik dinilai dapat membuat pembelajar lebih

termotivasi dalam belajar. Jenis media gambar yang bervariasi dan teknik-teknik yang mendukung dinilai dapat mengurangi kejenuhan pembelajar selama pembelajaran berlangsung.

Walaupun media gambar tersebut disusun sesuai dengan materi dan dinilai sederhana, tetap saja kejelian dan kemampuan pengajar dalam memberikan materi sangat berpengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran. Di samping itu, kemampuan pembelajar dalam menyerap materi pun sangat berpengaruh. Meskipun terbukti media gambar tersebut dapat mempermudah pembelajar dalam memahami materi, dalam uji coba produk, pemakaian media gambar tersebut mengalami kendala, yang semula direncanakan semua media gambar dapat digunakan dalam satu kali pertemuan, ternyata tidak semua dapat digunakan. Untuk mensiasati agar semua tahap digunakan, pengajar mengambil beberapa (sebagian besar) gambar untuk setiap tahap. Namun demikian, media gambar tersebut dinilai dapat membantu pemahaman atas konsep-konsep kebahasaan, terlebih pada pembelajar yang kemampuannya belum baik/kurang.

## BAB V

### PENUTUP

Pada bagian ini, akan disajikan mengenai beberapa hal, yaitu: (1) kajian terhadap produk yang telah dibuat, (2) implikasi, dan (3) saran-saran.

#### 5.1 Kajian Produk yang Telah Dibuat

Pengembangan dalam penelitian ini, berupa media gambar yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta. Produk tersebut telah melewati proses bimbingan dan uji coba dari dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta, serta uji coba lapangan. Berikut paparan dari kajian terhadap produk tersebut.

##### 5.1.1 Kajian Produk Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Pembelajar Asing Tingkat Dasar (*Beginner*)

Produk media gambar disusun berdasarkan materi dalam modul 1b. Pembuatan media tersebut dimaksudkan untuk mempermudah pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) dalam memahami materi, juga meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Pengembangan media gambar bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) tersebut diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan. Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kontak bahasa dan cara belajar

yang dibutuhkan oleh pembelajar. Informasi tersebut didapatkan dengan menggunakan kuesioner. Untuk informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pengembangan media gambar, didapatkan dari wawancara dengan pengajar bahasa Indonesia di Puri Bahasa Yogyakarta.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, berikutnya adalah pengembangan media gambar. Pengembangan media gambar dilakukan dengan mengacu pada materi dalam modul 1b dan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Media gambar tersebut disusun untuk enam pelajaran, yaitu pelajaran 7 sampai dengan pelajaran 12. Untuk masing-masing pelajaran, media gambar tersebut terdiri dari tiga tahap untuk setiap strukturnya, yaitu (1) tahap pengenalan, (2) tahap *drill*, dan (3) tahap penguatan; dan satu tahap untuk struktur gabungan, yaitu tahap *review*.

Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap, yaitu (1) tahap penilaian yang dilakukan oleh dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan pengajar bahasa Indonesia dari Puri Bahasa Yogyakarta; dan (2) tahap uji coba lapangan. Uji coba pertama dilakukan dengan menggunakan angket penilaian, dan untuk uji coba kedua media gambar digunakan dalam pengajaran secara langsung oleh pengajar dari Puri Bahasa Yogyakarta.

Dari hasil uji coba yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media gambar dinilai layak (baik) digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media tersebut juga dinilai dapat membantu mempermudah pembelajar dalam memahami materi, juga dapat meningkatkan efektivitas dalam

pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta.

## 5.2 Implikasi

Pengembangan ini dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta, karena pengembangan ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta, selain itu acuan yang digunakan adalah materi dalam modul 1b. Modul 1b ini adalah modul yang disusun dan diterbitkan oleh Puri Bahasa Yogyakarta, sehingga modul tersebut khusus digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing yang sedang belajar di Puri Bahasa Yogyakarta. Jika akan digunakan di luar instansi tersebut, maka harus memperhatikan hal-hal berikut:

- (1) Dalam menggunakan media gambar tersebut, harus memastikan terlebih dahulu kesesuaian antara media gambar dengan tujuan instruksional dan tema yang akan dipelajari.
- (2) Untuk efektivitas pembelajaran, harus diperhatikan kesesuaian media gambar dengan taraf berpikir pembelajar.

## 5.3 Saran-saran

Saran-saran dalam pengembangan media gambar ini terdiri dari dua hal, yaitu (1) saran pemanfaatan produk, dan (2) saran untuk keperluan pengembangan lebih lanjut.

### 5.3.1 Saran Pemanfaatan Produk

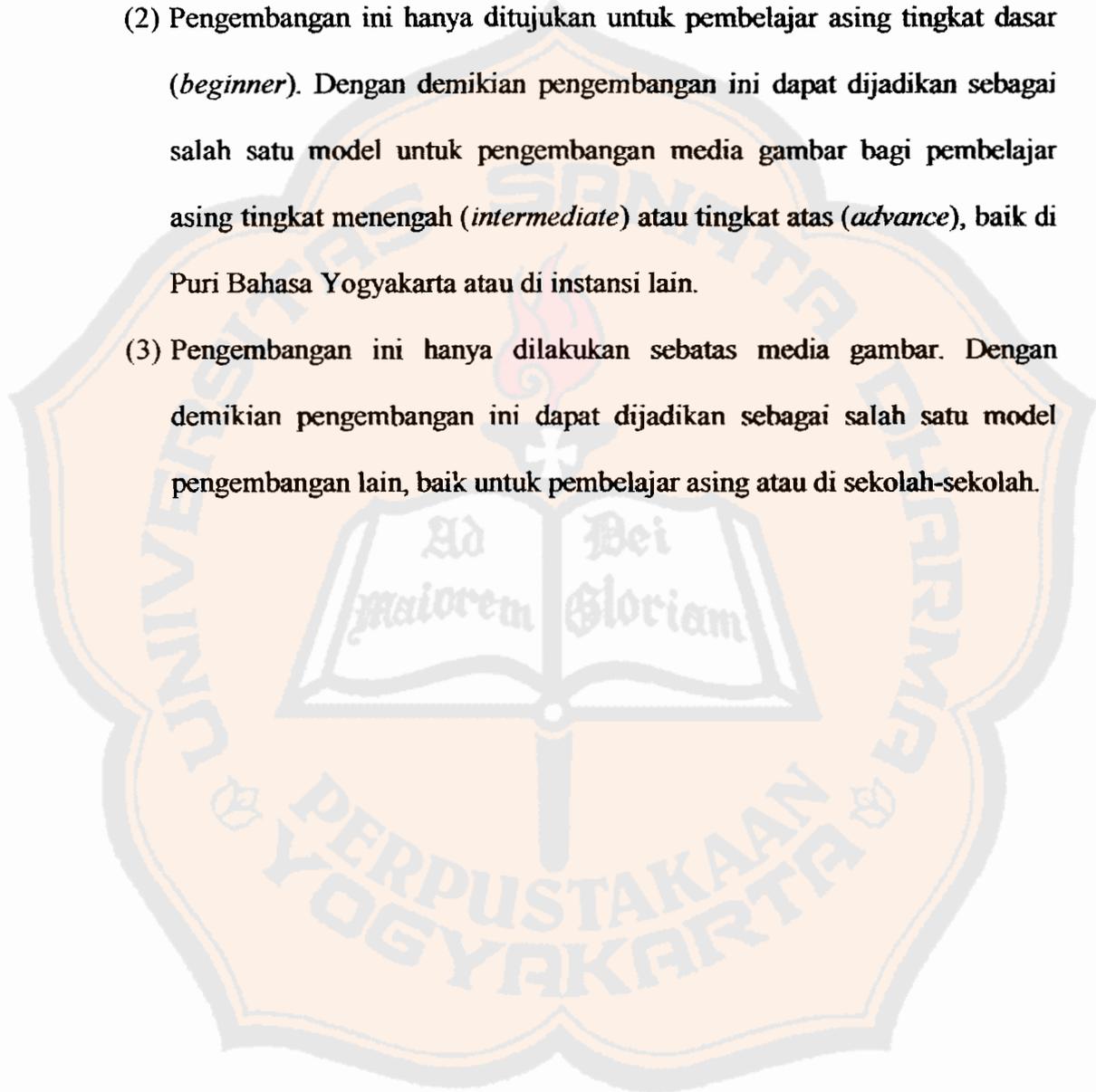
Saran-saran yang perlu dikemukakan untuk pemanfaatan produk pengembangan ini adalah sebagai berikut:

- (1) Produk berupa media gambar ini, hendaknya dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta, karena pengembangan ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta, dan berdasarkan materi dalam modul 1b, yang khusus digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing yang sedang belajar di Puri Bahasa Yogyakarta, karena modul tersebut disusun dan diterbitkan oleh Puri Bahasa Yogyakarta
- (2) Untuk pemakaian media gambar secara efektif dan efisien, hendaknya penggunaan dilakukan dengan panduan modul 1b. Selain itu harus dilakukan secara terpadu sehingga dapat saling melengkapi antara media gambar dengan materi
- (3) Untuk pemanfaatan media gambar yang efektif, hendaknya diperhatikan dan dipelajari teknik penyajian media gambar tersebut dengan cermat.

### 5.3.2 Saran untuk Keperluan Pengembangan Lebih Lanjut

Beberapa hal yang perlu disarankan berkaitan dengan pengembangan lebih lanjut adalah sebagai berikut:

- (1) Dalam pengimplementasiannya produk media gambar ini belum diujicobakan secara menyeluruh, oleh karena itu perlu dilakukan uji coba (penelitian) lebih lanjut untuk mengetahui kelayakan produk ini.
- (2) Pengembangan ini hanya ditujukan untuk pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*). Dengan demikian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu model untuk pengembangan media gambar bagi pembelajar asing tingkat menengah (*intermediate*) atau tingkat atas (*advance*), baik di Puri Bahasa Yogyakarta atau di instansi lain.
- (3) Pengembangan ini hanya dilakukan sebatas media gambar. Dengan demikian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai salah satu model pengembangan lain, baik untuk pembelajar asing atau di sekolah-sekolah.



### Daftar Pustaka

- Gafur, Abd. Mm. Sc. Drs. 1987. *Desain Instruksional: Suatu Langkah Sistematis Penyusunan Pola Dasar Kegiatan Belajar Mengajar*. Solo: Tiga Serangkai
- Gulo, W. 2002. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Hamalik, Oemar. 1980. *Media Pendidikan*. Bandung: Alumnus
- Hestningsih, Ambar. 2003. *Pengembangan silabus dan Materi Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Media Gambar untuk Siswa Kelas Satu Sekolah Dasar Kanisius Kota Baru*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Indaryati, Anastasia Erliva. 2003. *Pengembangan Silabus Menulis Narasi untuk Siswa Kelas V SD*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Jasin, Anwar. M. Ed. 1971. *Pedoman Pembuatan dan Pemakaian Alat-alat Peraga Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud
- Miarso, Yusufhadi, dkk. 1987. *Teknologi Komunikasi Pendidikan: Pengertian dan penerapannya di Indonesia*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan CV Rajawali
- Moedjiono, Zainuddin. 1984. *Pusat Sumber Belajar*. Jakarta: Depdikbud
- Nurgiyantoro, Burhan. 1988. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Nuring, Bayu Ratri. 2002. *Pengembangan Bahan Ajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas I Sekolah Menengah Kejuruan Kelompok Ekonomi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Pranowo, 2002. *Pengembangan Media Pembelajaran Berfokus Pada Pembelajaran*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Prasetyo, FX. Aris. 2003. *Pengembangan Silabus dan Materi mata pelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi uuntuk Kelas I Semester I SMU Pangudi Luhur Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Rohani, Achmad. 1997. *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Rombepajung, J. P. 1988. *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing: Sebuah Kumpulan Artikel*. Jakarta: Depdikbud
- Sadiman. Arief Sukadi. 1989. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Mediyatama Sarana Perkasa
- Subyakto. Utari. 1993. *Metode Pengajaran Bahasa*. Jakarta: Gramedia Pustaka
- Sudjana dan Rivai. 1990. *Media Pengajaran: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: CV. Sinar Baru Bandung
- Suleiman. Amir Hamzah. 1981. *Media Audio-Visual: untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: Gramedia
- Surachmad. Winarno. 1982. *Pengantar Interaksi Mengajar-Belajar: Dasar dan Teknik Metode Pengajaran*. Bandung: Tarsito
- Tarigan, Henry Guntur. 1991. *Metode Pengajaran Bahasa*. Bandung: Angkasa
- Ura, Stephanus. 2002. *Telaah Materi Pembelajaran Bahasa, Sastra Indonesia untuk SMU Kelas I Cawu I Dalam Buku Teks Peenerbit Yudhistira dan Bumi Aksara Berdasarkan Pendekatan Kurikulum 1994*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Wibawa dan Mukti. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Maulana
- Widharyanto. B., Pranowo, Yuliana Setyaningsih, dan Y.f Setya Tri Nugraha. 2003. *Student Active Learning Sebagai Salah satu Pendekatan Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma
- Zainuddin. H. R. L. 1984. *Pusat Sumber Belajar*. Jakarta: Depdikbud

Lampiran 1

**PEDOMAN WAWANCARA**

**Butir-butir pertanyaan:**

1. Kosa kata apa sajakah yang telah dikuasai pembelajar?
2. Media apa sajakah yang sering digunakan dalam proses pembelajaran?  
Bagaimanakah respon pembelajar?
3. Bagaimanakah kemampuan pembelajar dalam memahami media yang sering digunakan?
4. Apa sajakah kesulitan dalam menggunakan media gambar dalam pembelajaran?
5. Kesulitan-kesulitan apa sajakah yang dihadapi dalam mengembangkan media gambar sampai saat ini?
6. Menurut Anda bagaimanakah media gambar yang baik?
7. Saran-saran apakah yang dapat Anda berikan kepada peneliti berkaitan dengan penelitian ini?

Lampiran 2

**KUESIONER ANALISIS KEBUTUHAN**

**Bagian 1: Data Umum Pembelajar**

Nama:

Umur:

Sejarah belajar bahasa:

Pekerjaan:

Tujuan belajar bahasa Indonesia:

Dengan siapa bahasa Indonesia akan digunakan:

Tingkat (*level*):

Latar belakang pendidikan:

Bahasa lain yang dikuasai:

Keahlian:

Di mana bahasa Indonesia akan digunakan:

Ragam bahasa yang diperlukan:

**Bagian 2: Kebutuhan kontak bahasa**

*Petunjuk:* Menurut Anda mana yang lebih penting. Pilihlah salah satu dengan membubuhkan tanda centang (✓) jika menurut Anda pernyataan tersebut sangat dibutuhkan (SD), dibutuhkan (D), atau tidak dibutuhkan (TD).

No.	Pernyataan	SD	D	TD
	Anda ingin belajar bahasa Indonesia, sehingga Anda dapat:			
1.	menunjukkan pada orang lain arah suatu tempat			
2.	memberitahukan letak sesuatu kepada orang lain			
3.	menemukan alamat suatu tempat			
4.	menggunakan alat transportasi di Indonesia			

5.	bepergian ke suatu tempat			
6.	memberi/meminta pertolongan pada orang lain			
7.	melarang/menasehati orang lain untuk tidak melakukan hal tidak baik			
8.	mengunjungi teman Anda			
9.	memberitahu orang lain mengenai kegemaran Anda			
10.	mengetahui aktivitas orang lain			
11.	membentahu orang lain tentang aktivitas Anda			
12.	memberitahu orang lain mengenai rencana akhir pekan Anda			
13.	mengajak teman Anda untuk berakhir pekan bersama			
14.	memberi, menerima, atau menolak undangan			
15.	menelepon			
16.	menerima telepon			
17.	mengenal ciri-ciri orang lain			
18.	menyebutkan ciri-ciri orang lain			
19.	membandingkan sesuatu			
20.	memilih sesuatu yang paling			

**Bagian 3: Kebutuhan cara belajar**

**Petunjuk:** Bagaimana cara belajar yang Anda sukai. Lingkari jawaban Anda

a. Dalam kelas Anda suka belajar secara:

- i. perorangan? Ya/Tidak
- ii. dalam kelompok kecil? Ya/Tidak
- iii. dalam kelompok besar? Ya/Tidak

b. Anda ingin mengerjakan pekerjaan rumah? Ya/Tidak

c. Anda menyukai belajar:

- i. dengan mengingat? Ya/Tidak
- ii. dengan pemecahan masalah? Ya/Tidak
- iii. dengan memperoleh informasi untuk Anda? Ya/Tidak

iv. dengan mendengarkan dan mencatat? Ya/Tidak

v. dengan membaca dan mencatat? Ya/Tidak

d. Anda menyukai belajar dengan menggunakan:

i. televisi/video/filem? Ya/Tidak

ii. radio /tape/kaset? Ya/Tidak

iii. papan tulis? Ya/Tidak.

iv. gambar? Ya/Tidak

e. Jika belajar dengan media gambar, Anda ingin media gambar:

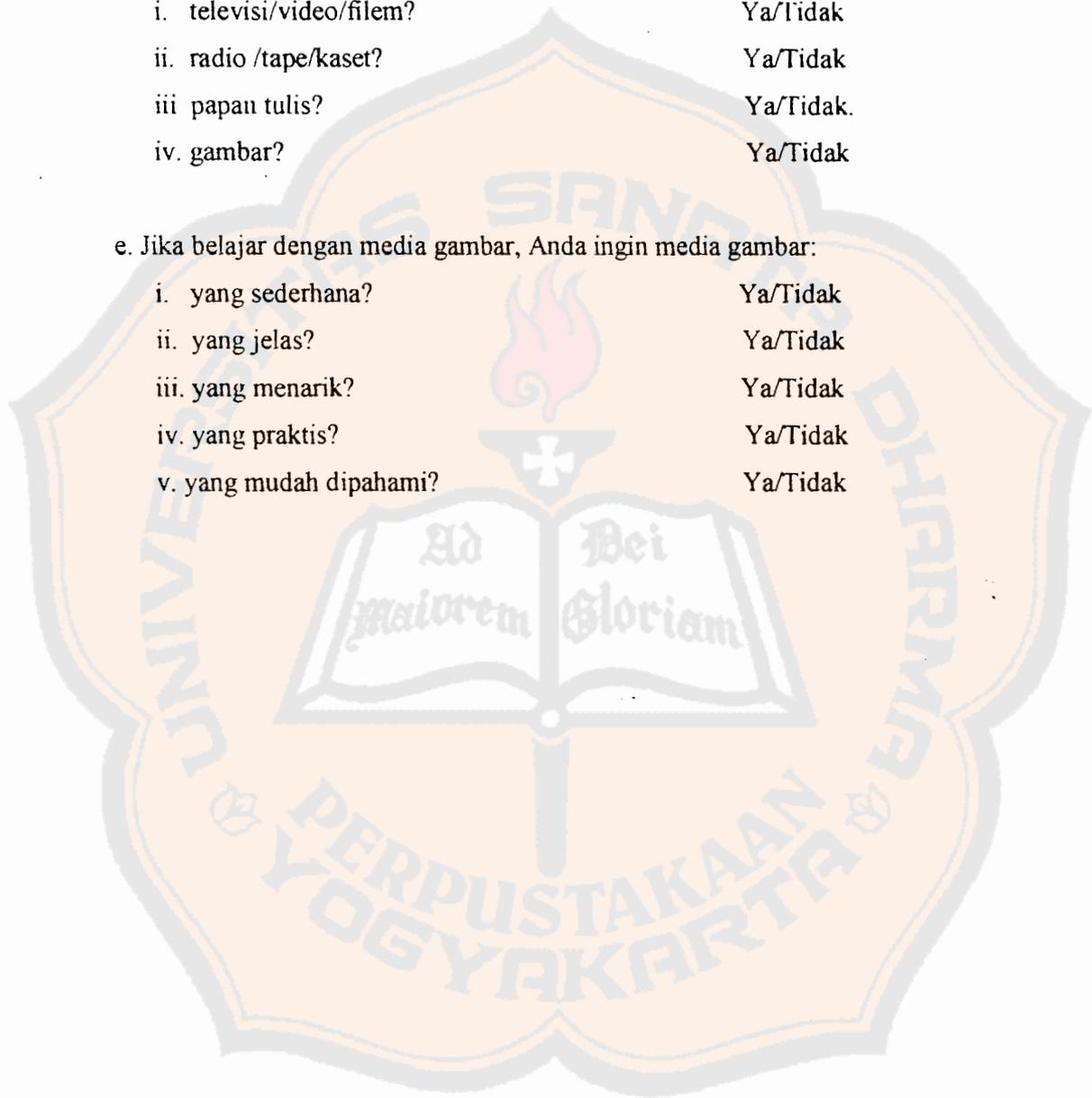
i. yang sederhana? Ya/Tidak

ii. yang jelas? Ya/Tidak

iii. yang menarik? Ya/Tidak

iv. yang praktis? Ya/Tidak

v. yang mudah dipahami? Ya/Tidak



**Lampiran 3**

**NEED ANALYSIS QUESTIONNAIRE**

**Part 1: Learner General File**

Name:

Age:

Language learning history:

Occupation:

Purposes for learning Indonesian language:

Who is learner going to interact with:

Level:

Educational background:

Other languages:

Aptitude:

Where will Indonesian language be used:

Language genres required:

**Part 2: Language Contact Needed**

Guidance: According to you, which one do you think is the most important items. Choose one by giving the sign (√) if you think that statements are really needed, needed, or not needed.

No.	Statement	Really needed	Needed	Not needed
	You want to learn Indonesian language, so that you can:			
1.	Give direction in Indonesian			
2.	An inform the position of something			
3.	Find an address			
4.	Use transportation in Indonesia			
5.	Go some where			
6.	Give/ask people help			
7.	Give advice to people for not do into something bad			

8.	Visit your friend			
9.	Tell people about your hobbies			
10.	Know someone's activity			
11.	Tell someone about your activity			
12.	Tell someone about your weekend planning			
13.	Invite your friend to go weekend together			
14.	Give, accept, or refuse invitations			
15.	Make a phone call			
16.	Accept a phone call			
17.	Know people identity			
18.	Describing people			
19.	Compare something			
20.	Choose the most one			

### Part 3: Studying Method Needed

Guidance: What kind of studying method that you like, circle your answer.

a. In class you like to learn:

1. individually Yes/no
2. in a small group Yes/no
3. in one large group Yes/no

b. Do you like to have home work? Yes/no

c. Do you like to learn:

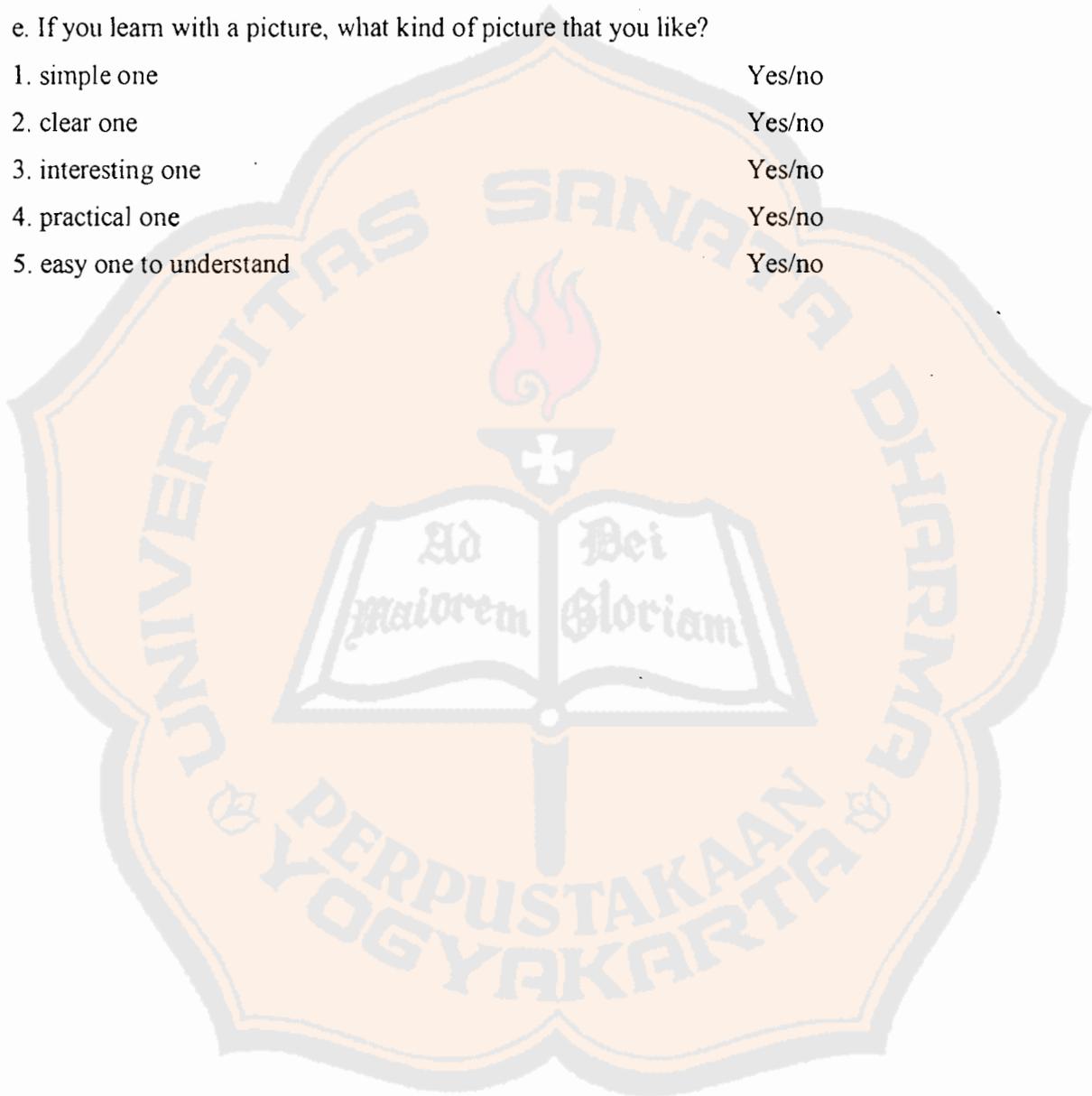
1. by remembering Yes/no
2. by problem solving Yes/no
3. by getting information for yourself Yes/no
4. by listening and taking notes Yes/no
5. by reading and taking notes

d. Do you like to learn by using:

- |                           |        |
|---------------------------|--------|
| 1. Television/video/movie | Yes/no |
| 2. radio/tape/cassette    | Yes/no |
| 3. black/white board      | Yes/no |
| 4. picture                | Yes/no |

e. If you learn with a picture, what kind of picture that you like?

- |                           |        |
|---------------------------|--------|
| 1. simple one             | Yes/no |
| 2. clear one              | Yes/no |
| 3. interesting one        | Yes/no |
| 4. practical one          | Yes/no |
| 5. easy one to understand | Yes/no |



Lampiran 4

NEED ANALYSIS QUESTIONNAIRE

Part 1: Learner General File

Name: Annick Haenen

Age: 23

Language learning history: I just learned of few words before

Occupation: student

Purposes for learning Indonesian language: study for my university

Who is learner going to interact with: coordinator: Ibu Risa

Level: beginner

Educational background: university

Other languages: dutch, english, french, (spanish and german -> but not fluently)

Aptitude: good

Where will Indonesian language be used: to interact with Indonesian people

Language genres required: conversation (most important)

Part 2: Language Contact Needed

Guidance: According to you, which one do you think is the most important items. Choose one by giving the sign (✓) if you think that statements are really needed, needed, or not needed.

No.	Statement	Really needed	Needed	Not needed
	You want to learn Indonesian language, so that you can:			
1.	Give direction in Indonesian		×	
2.	An inform the position of something	×		
3.	Find an address		×	
4.	Use transportation in Indonesia		×	
5.	Go some where		×	
6.	Give/ask people help		×	
7.	Give advice to people for not do into something bad		×	×

8.	Visit your friend		X	
9.	Tell people about your hobbies		X	
10.	Know someone's activity	X		
11.	Tell someone about your activity		X	
12.	Tell someone about your weekend planning		X	
13.	Invite your friend to go weekend together		X	
14.	Give, accept, or refuse invitations		X	
15.	Make a phone call		X	
16.	Accept a phone call		X	
17.	Know people identity		X	
18.	Describing people		X	
19.	Compare something		X	
20.	Choose the most one ?			

### Part 3: Studying Method Needed

Guidance: What kind of studying method that you like, circle your answer.

a. In class you like to learn:

1. individually Yes/~~no~~
2. in a small group ~~Yes~~/no
3. in one large group Yes/no

b. Do you like to have home work? Yes/~~no~~

c. Do you like to learn:

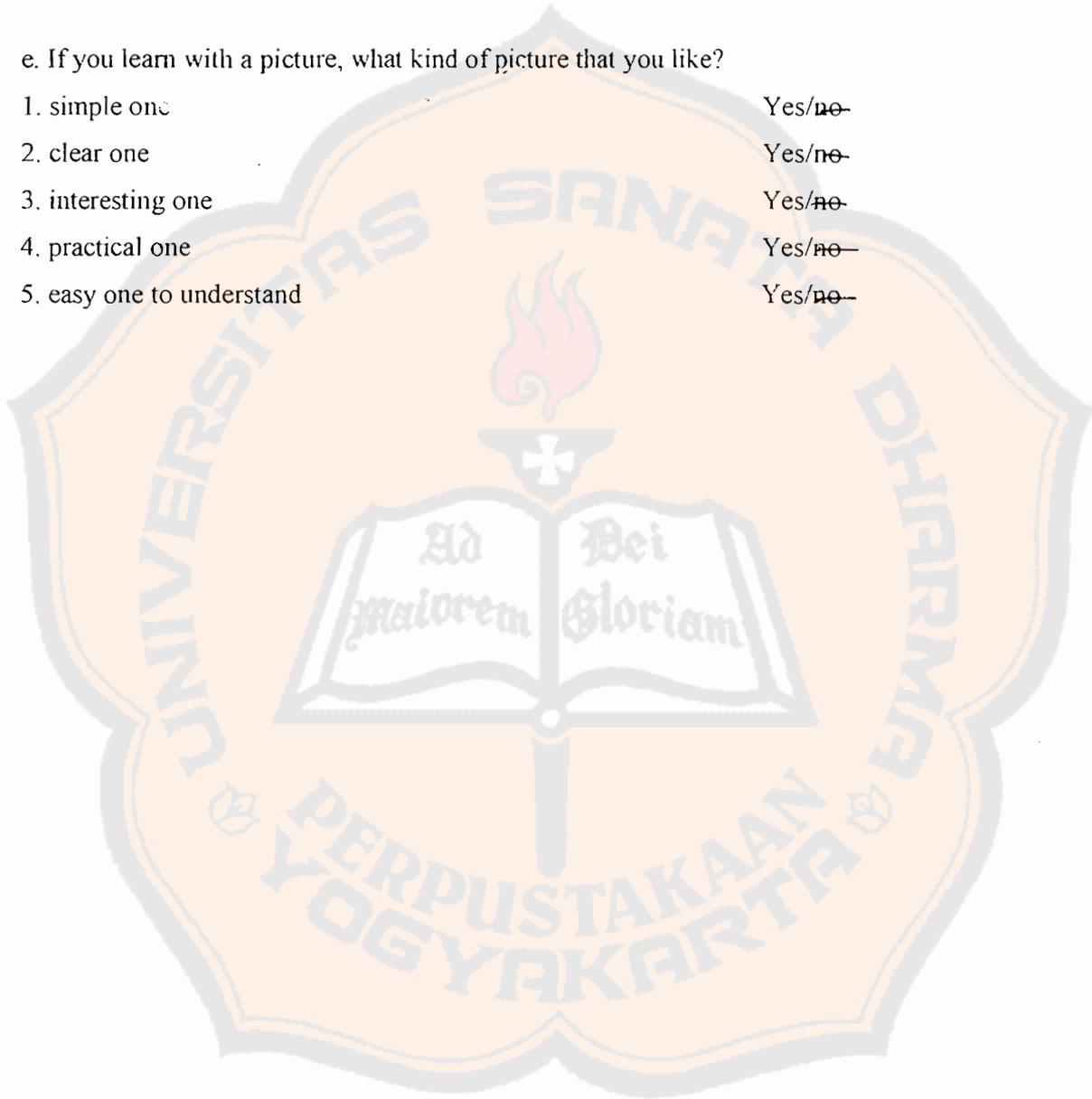
1. by remembering Yes/~~no~~
2. by problem solving Yes/~~no~~
3. by getting information for yourself Yes/~~no~~
4. by listening and taking notes Yes/~~no~~
5. by reading and taking notes

d. Do you like to learn by using:

- |                           |                    |
|---------------------------|--------------------|
| 1. Television/video/movie | Yes/ <del>no</del> |
| 2. radio/tape/cassette    | Yes/ <del>no</del> |
| 3. black/white board      | Yes/ <del>no</del> |
| 4. picture                | Yes/ <del>no</del> |

e. If you learn with a picture, what kind of picture that you like?

- |                           |                    |
|---------------------------|--------------------|
| 1. simple one             | Yes/ <del>no</del> |
| 2. clear one              | Yes/ <del>no</del> |
| 3. interesting one        | Yes/ <del>no</del> |
| 4. practical one          | Yes/ <del>no</del> |
| 5. easy one to understand | Yes/ <del>no</del> |



NEED ANALYSIS QUESTIONNAIRE

Part 1: Learner General File

Name: PELEKIN Emilie

Age: 23

Language learning history:

Occupation: Student

Purposes for learning Indonesian language: internship

Who is learner going to interact with: farmers

Level: beginner

Educational background: University in agronomy

Other languages: English, Spanish, French

Aptitude:

Where will Indonesian language be used: Sumatra -> Lampung land

Language genres required: survey

Part 2: Language Contact Needed

Guidance: According to you, which one do you think is the most important items. Choose one by giving the sign (√) if you think that statements are really needed, needed, or not needed.

No.	Statement	Really needed	Needed	Not needed
	You want to learn Indonesian language, so that you can:			
1.	Give direction in Indonesian	X		
2.	An inform the position of something	X		
3.	Find an address	X		
4.	Use transportation in Indonesia	X		
5.	Go some-where	X		
6.	Give/ask people help	X		
7.	Give advice to people for not do into something bad		X	

8.	Visit your friend			X
9.	Tell people about your hobbies		X	
10.	Know someone's activity	X		
11.	Tell someone about your activity	X		
12.	Tell someone about your weekend planning		X	
13.	Invite your friend to go weekend together		X	
14.	Give, accept, or refuse invitations	X	/	
15.	Make a phone call	X		
16.	Accept a phone call	X		
17.	Know people identity	X		
18.	Describing people	X		
19.	Compare something	X		
20.	Choose the most one	X		

### Part 3: Studying Method Needed

Guidance: What kind of studying method that you like, circle your answer.

a. In class you like to learn:

1. individually

Yes  no

2. in a small group

Yes  no

3. in one large group

Yes  no

b. Do you like to have home work?

Yes  no

c. Do you like to learn:

1. by remembering

Yes  no

2. by problem solving

Yes  no

3. by getting information for yourself

Yes  no

4. by listening and taking notes

Yes  no

5. by reading and taking notes



d. Do you like to learn by using:

1. Television/video/movie
2. radio/tape/cassette
3. black/white board
4. picture

Yes  no

Yes  no

Yes  no

Yes  no

e. If you learn with a picture, what kind of picture that you like?—

1. simple one
2. clear one
3. interesting one
4. practical one
5. easy one to understand

Yes  no

Yes  no

Yes  no

Yes  no

Yes  no



NEED ANALYSIS QUESTIONNAIRE

Part 1: Learner General File

Name: Marion LAZAROVICU

Age: 23

Language learning history: pertama kali

Occupation: STUDENT/Trainee at UFOR

Purposes for learning Indonesian language: for communicating and for interview

Who is learner going to interact with: orang dengan orang di Indonesia, di

Level: Beginner di Pakrik, di hutan Jepara

Educational background: Master degree: Etology

Other languages: English, French, Italian

Aptitude: French: maternal language

Where will Indonesian language be used: jepara, Yogya

Language genres required: Saya suka membuat "game" untuk belajar nomor, dan belajar dengan kartu.

Part 2: Language Contact Needed

Guidance: According to you, which one do you think is the most important items. Choose one by giving the sign (√) if you think that statements are really needed, needed, or not needed.

No.	Statement	Really needed	Needed	Not needed
	You want to learn Indonesian language, so that you can:			
1.	Give direction in Indonesian		√	
2.	An inform the position of something	√		
3.	Find an address	√		
4.	Use transportation in Indonesia		√	
5.	Go some where	√		
6.	Give/ask people help			
7.	Give advice to people for not do into something bad		√	

8.	Visit your friend			
9.	Tell people about your hobbies	X		
10.	Know someone's activity	X		
11.	Tell someone about your activity	X		
12.	Tell someone about your weekend planning	X		
13.	Invite your friend to go weekend together	X		
14.	Give, accept, or refuse invitations	X		
15.	Make a phone call		X	
16.	Accept a phone call		X	
17.	Know people identity	X		
18.	Describing people	X		
19.	Compare something	X		
20.	Choose the most one	X		

### Part 3: Studying Method Needed

Guidance: What kind of studying method that you like, circle your answer.

a. In class you like to learn:

1. individually

Yes/no

2. in a small group

Yes/no

3. in one large group

Yes/no

b. Do you like to have home work?

Yes/no

c. Do you like to learn:

1. by remembering

Yes/no

2. by problem solving

Yes/no

3. by getting information for yourself

Yes/no

4. by listening and taking notes

Yes/no

5. by reading and taking notes

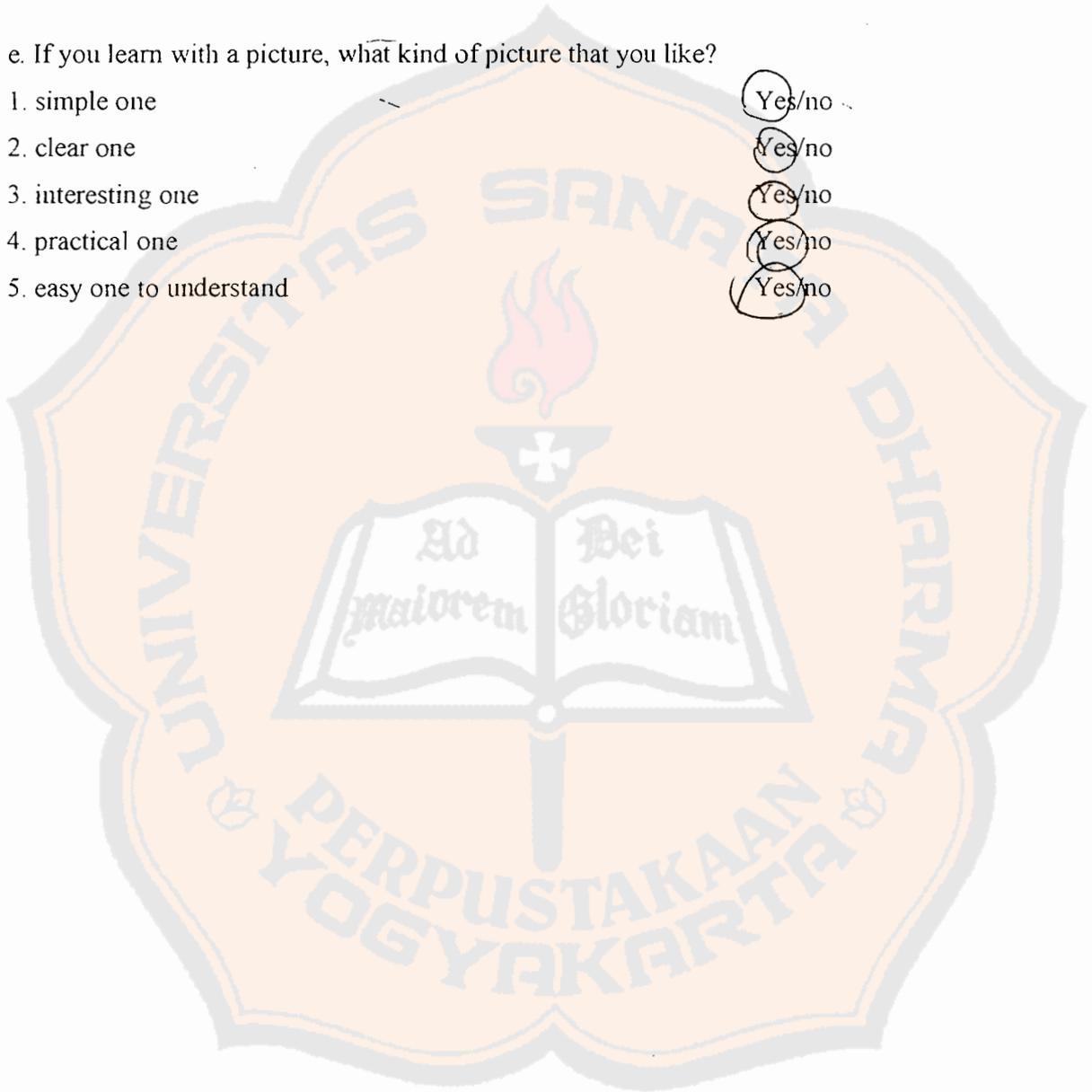
Yes

d. Do you like to learn by using:

- 1. Television/video/movie  Yes/no
- 2. radio/tape/cassette  Yes/no
- 3. black/white board  Yes/no
- 4. picture  Yes/no

e. If you learn with a picture, what kind of picture that you like?

- 1. simple one  Yes/no
- 2. clear one  Yes/no
- 3. interesting one  Yes/no
- 4. practical one  Yes/no
- 5. easy one to understand  Yes/no



NEED ANALYSIS QUESTIONNAIRE

Part 1: Learner General File

Name: PONCET Julie

Age: 22

Language learning history:

Occupation: student

Purposes for learning Indonesian language: internship

Who is learner going to interact with: farmers

Level: beginner

Educational background:

Other languages: French, English, German, Spanish

Aptitude:

Where will Indonesian language be used: Sumatera → Lampung land.

Language genres required: survey,

Part 2: Language Contact Needed

Guidance: According to you, which one do you think is the most important items. Choose one by giving the sign (✓) if you think that statements are really needed, needed, or not needed.

No.	Statement	Really needed	Needed	Not needed
	You want to learn Indonesian language, so that you can:			
1.	Give direction in Indonesian	✓		
2.	An inform the position of something	✓		
3.	Find an address	✓		
4.	Use transportation in Indonesia	✓		
5.	Go somewhere	✓		
6.	Give/ask people help	✓		
7.	Give advice to people for not do into something bad		✓	

8.	Visit your friend			✓
9.	Tell people about your hobbies		✓	
10.	Know someone's activity	✓		
11.	Tell someone about your activity	✓	✓	
12.	Tell someone about your weekend planning		✓	
13.	Invite your friend to go weekend together		✓	
14.	Give, accept, or refuse invitations			
15.	Make a phone call	✓		
16.	Accept a phone call	✓		
17.	Know people identity	✓		
18.	Describing people	✓		
19.	Compare something	✓		
20.	Choose the most one	✓		

### Part 3: Studying Method Needed

Guidance: What kind of studying method that you like, circle your answer.

a. In class you like to learn:

1. individually

Yes ~~no~~

2. in a small group

Yes/no

3. in one large group

Yes ~~no~~

b. Do you like to have home work?

Yes/no but it's necessary

c. Do you like to learn:

1. by remembering

Yes/no

2. by problem solving

Yes/no

3. by getting information for yourself

Yes/no

4. by listening and taking notes

Yes/no

5. by reading and taking notes

No

d. Do you like to learn by using:

- 1. Television/video/movie
- 2. radio/tape/cassette
- 3. black/white board
- 4. picture

Yes  no

Yes  no

Yes  no

Yes  no

e. If you learn with a picture, what kind of picture that you like?

- 1. simple one
- 2. clear one
- 3. interesting one
- 4. practical one
- 5. easy one to understand

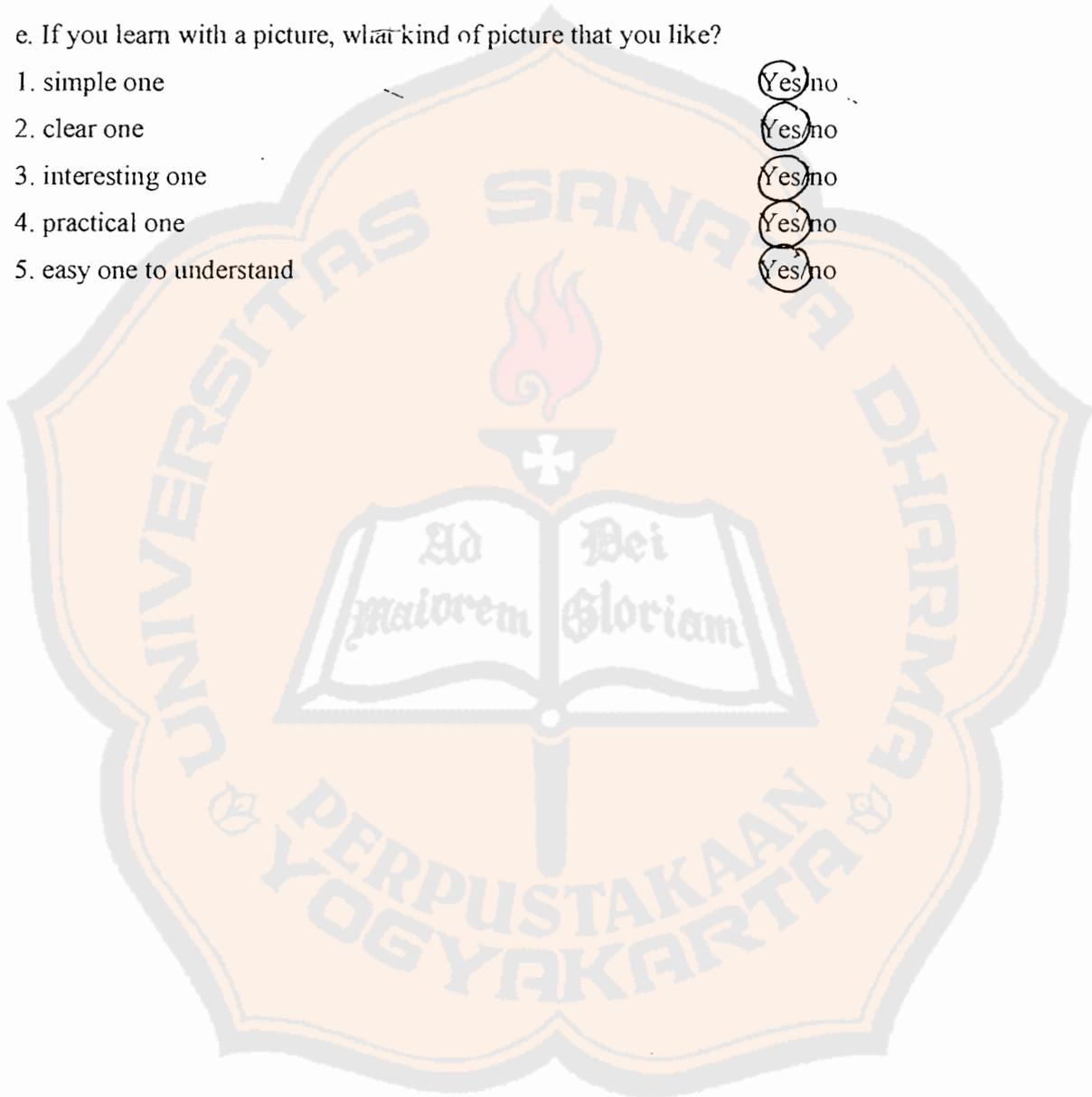
Yes  no

Yes  no

Yes  no

Yes  no

Yes  no



NEED ANALYSIS QUESTIONNAIRE

Part 1: Learner General File

Name: AUBER-SCHWARTZENBERG - MATHEU

Age: Tahun 24-

Language learning history: Saya belajar Bahasa Indonesia pertama kali,

Occupation: STUDENT TRAINING COURSE AT CIFOR

Purposes for learning Indonesian language: BE ABLE TO INTERVIEW ORANG INDONESIA

Who is learner going to interact with: WHO WORKS IN "PEBRIK KAYU" EN JEPARA

Level: BEGINNER *↳ very di peluk atau very di huan*

Educational background: MASTER DEGREE IN ECOLOGY

Other languages: FRENCH, ENGLISH; SPANISH; GERMAN

Aptitude: French = <sup>Native</sup> maternal language; ENGLISH = FLUENT; SPANISH = FLUENT; German = Read and write

Where will Indonesian language be used: JEPARA; CENTER-JAWA

Language genres required: Pusi punya bagus scholi "gurus". Saya mau membuat "game", "problem solving", "by remembering", "by listening and taking notes"

Part 2: Language Contact Needed

Guidance: According to you, which one do you think is the most important items. Choose one by giving the sign (√) if you think that statements are really needed, needed, or not needed.

No.	Statement	Really needed	Needed	Not needed
	You want to learn Indonesian language, so that you can:			
1.	Give direction in Indonesian	√		
2.	An inform the position of something	√		
3.	Find an address	√		
4.	Use transportation in Indonesia	√		
5.	Go some where	√		
6.	Give/ask people help	√		
7.	Give advice to people for not do into something bad	√		

8.	Visit your friend	J		
9.	Tell people about your hobbies	J		
10.	Know someone's activity	J		
11.	Tell someone about your activity	J		
12.	Tell someone about your weekend planning	J		
13.	Invite your friend to go weekend together	J		
14.	Give, accept, or refuse invitations	J		
15.	Make a phone call	J		
16.	Accept a phone call	J		
17.	Know people identity	J		
18.	Describing people	J		
19.	Compare something	J		
20.	Choose the most one	J		

### Part 3: Studying Method Needed

Guidance: What kind of studying method that you like, circle your answer.

a. In class you like to learn:

1. individually Yes/no
2. in a small group Yes/no
3. in one large group Yes/no

b. Do you like to have home work? Yes/no

c. Do you like to learn:

1. by remembering Yes/no
2. by problem solving Yes/no
3. by getting information for yourself Yes/no
4. by listening and taking notes Yes/no
5. by reading and taking notes Yes/no

d. Do you like to learn by using:

- 1. Television/video/movie
- 2. radio/tape/cassette
- 3. black/white board
- 4. picture

Yes/no

Yes/no ~ Kadang-kadang

Yes/no

Yes/no

e. If you learn with a picture, what kind of picture that you like?

- 1. simple one
- 2. clear one
- 3. interesting one
- 4. practical one
- 5. easy one to understand

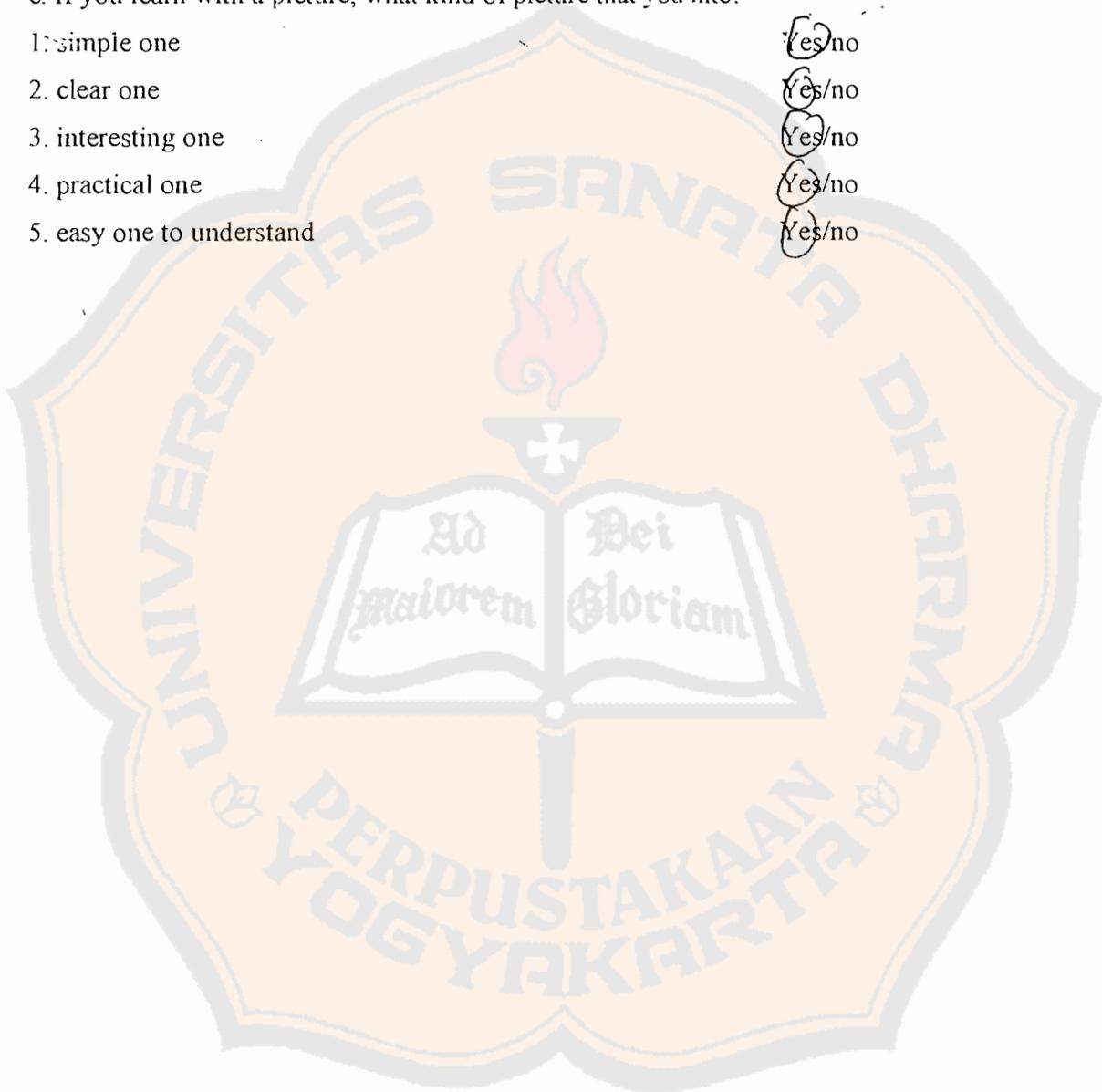
Yes/no

Yes/no

Yes/no

Yes/no

Yes/no



Lampiran 5

## ANGKET PENILAIAN

### IDENTITAS

Jenis Kelamin: L/P

Pendidikan : S1/S2/S3

### PETUNJUK

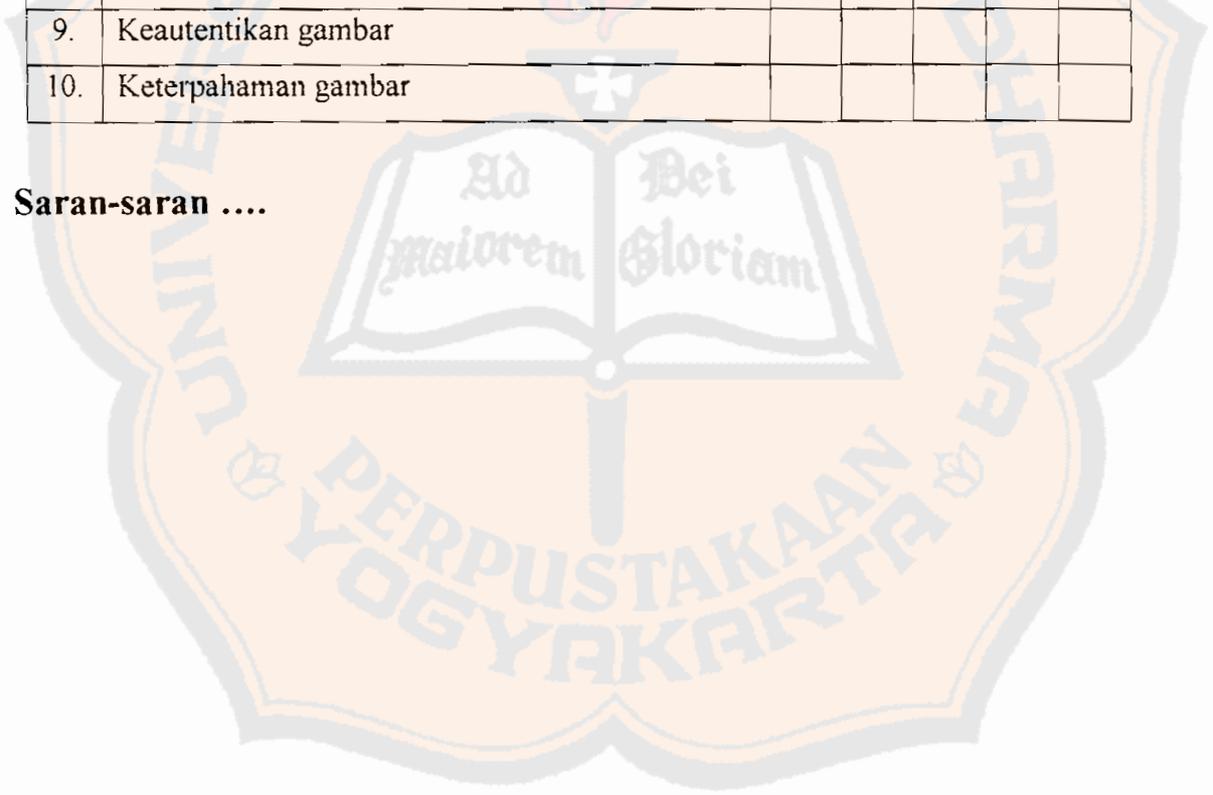
Berilah penilaian dengan membubuhkan tanda centang (√) terhadap pengembangan media gambar untuk pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta. Adapun kriteria penilaian sebagai berikut:

- 1 = sangat kurang**
- 2 = kurang**
- 3 = cukup**
- 4 = baik/jelas/tepat**
- 5 = sangat baik/jelas/tepat**

**Pelajaran 7**

No.	Butir-butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional					
2.	Ketepatan dengan tema yang sedang dipelajari					
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar					
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas					
5.	Kejelasan gambar					
6.	Kesederhanaan gambar					
7.	Kombinasi warna					
8.	Daya tarik gambar					
9.	Keautentikan gambar					
10.	Keterpahaman gambar					

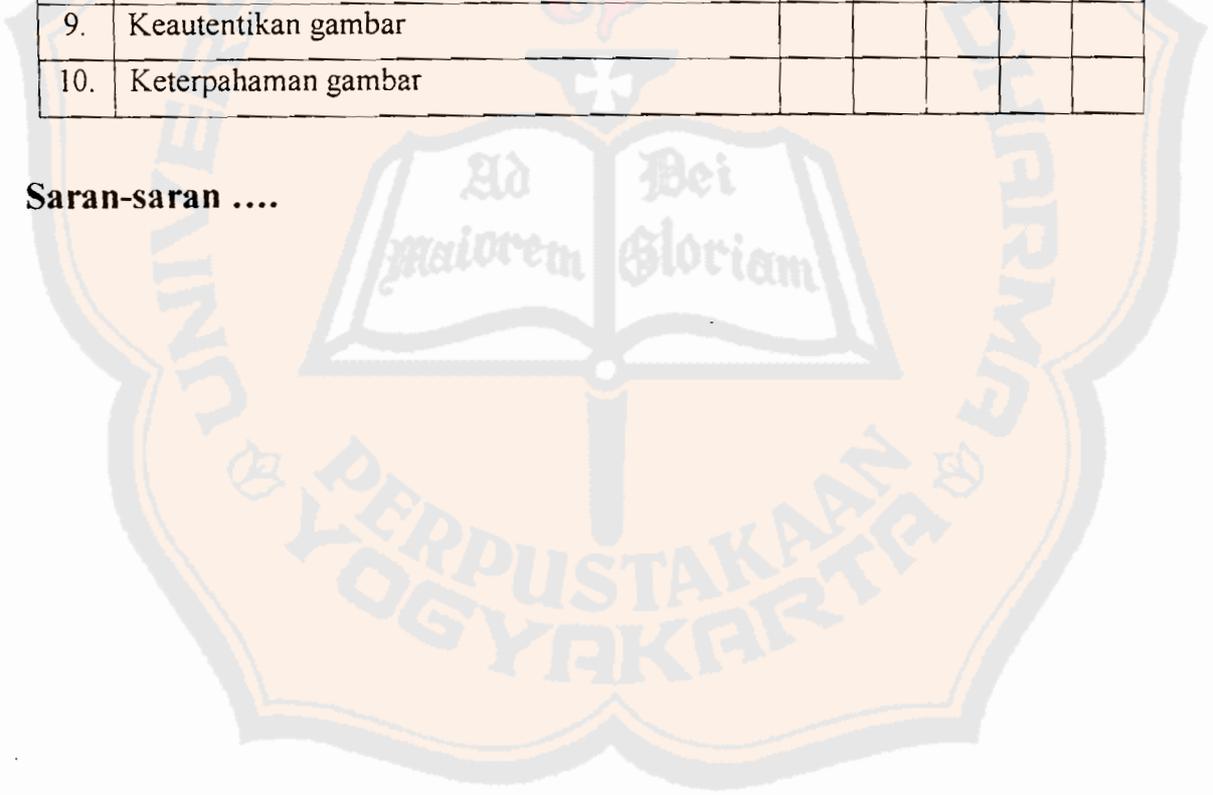
**Saran-saran ....**



**Pelajaran 8**

No.	Butir-butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional					
2.	Ketepatan dengan tema yang sedang dipelajari					
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar					
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas					
5.	Kejelasan gambar					
6.	Kesederhanaan gambar					
7.	Kombinasi warna					
8.	Daya tarik gambar					
9.	Keautentikan gambar					
10.	Keterpahaman gambar					

**Saran-saran ....**



**Pelajaran 9**

No.	Butir-butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional					
2.	Ketepatan dengan tema yang sedang dipelajari					
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar					
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas					
5.	Kejelasan gambar					
6.	Kesederhanaan gambar					
7.	Kombinasi warna					
8.	Daya tarik gambar					
9.	Keautentikan gambar					
10.	Keterpahaman gambar					

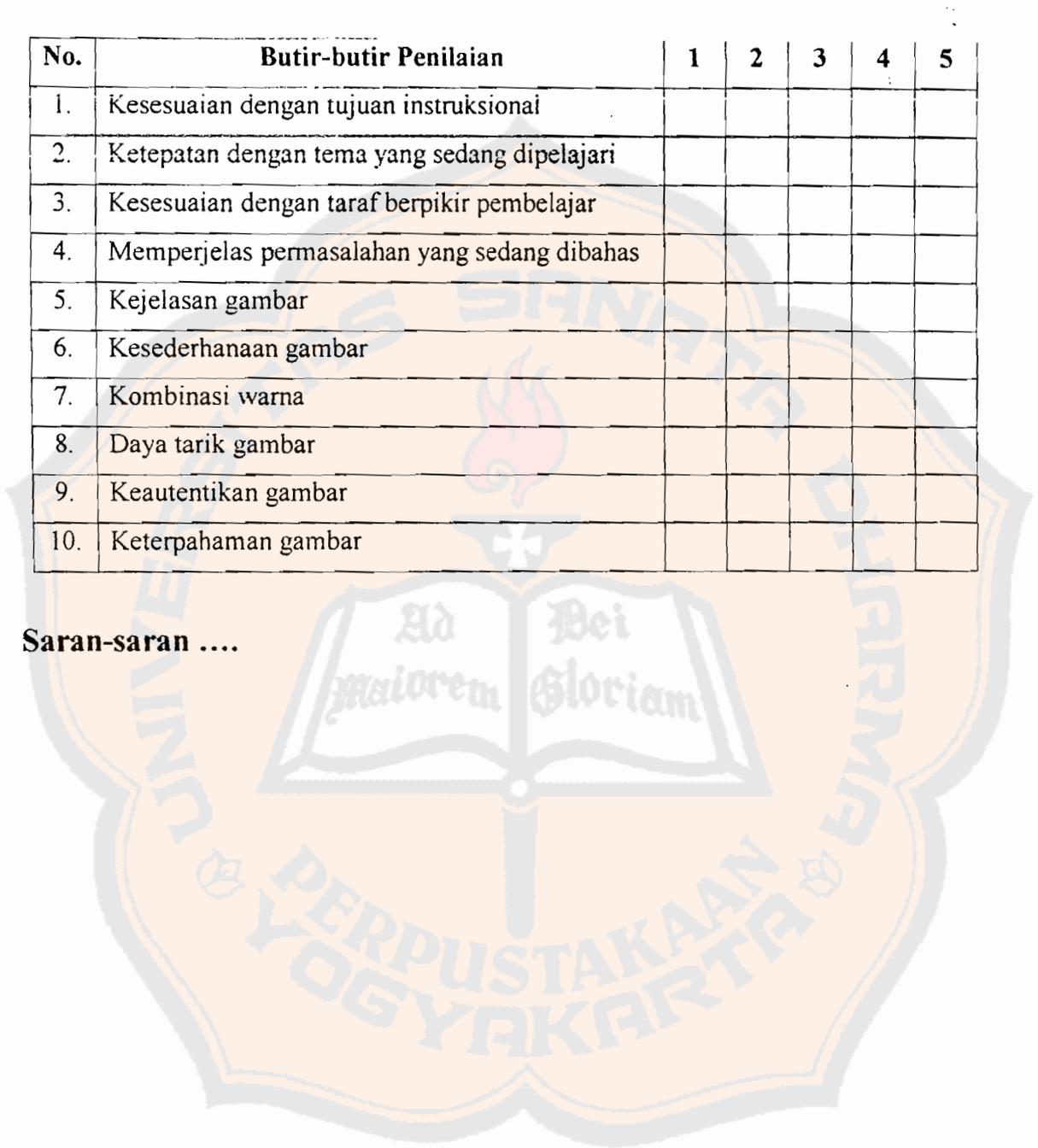
**Saran-saran ....**



**Pelajaran 10**

No.	Butir-butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional					
2.	Ketepatan dengan tema yang sedang dipelajari					
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar					
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas					
5.	Kejelasan gambar					
6.	Kesederhanaan gambar					
7.	Kombinasi warna					
8.	Daya tarik gambar					
9.	Keautentikan gambar					
10.	Keterpahaman gambar					

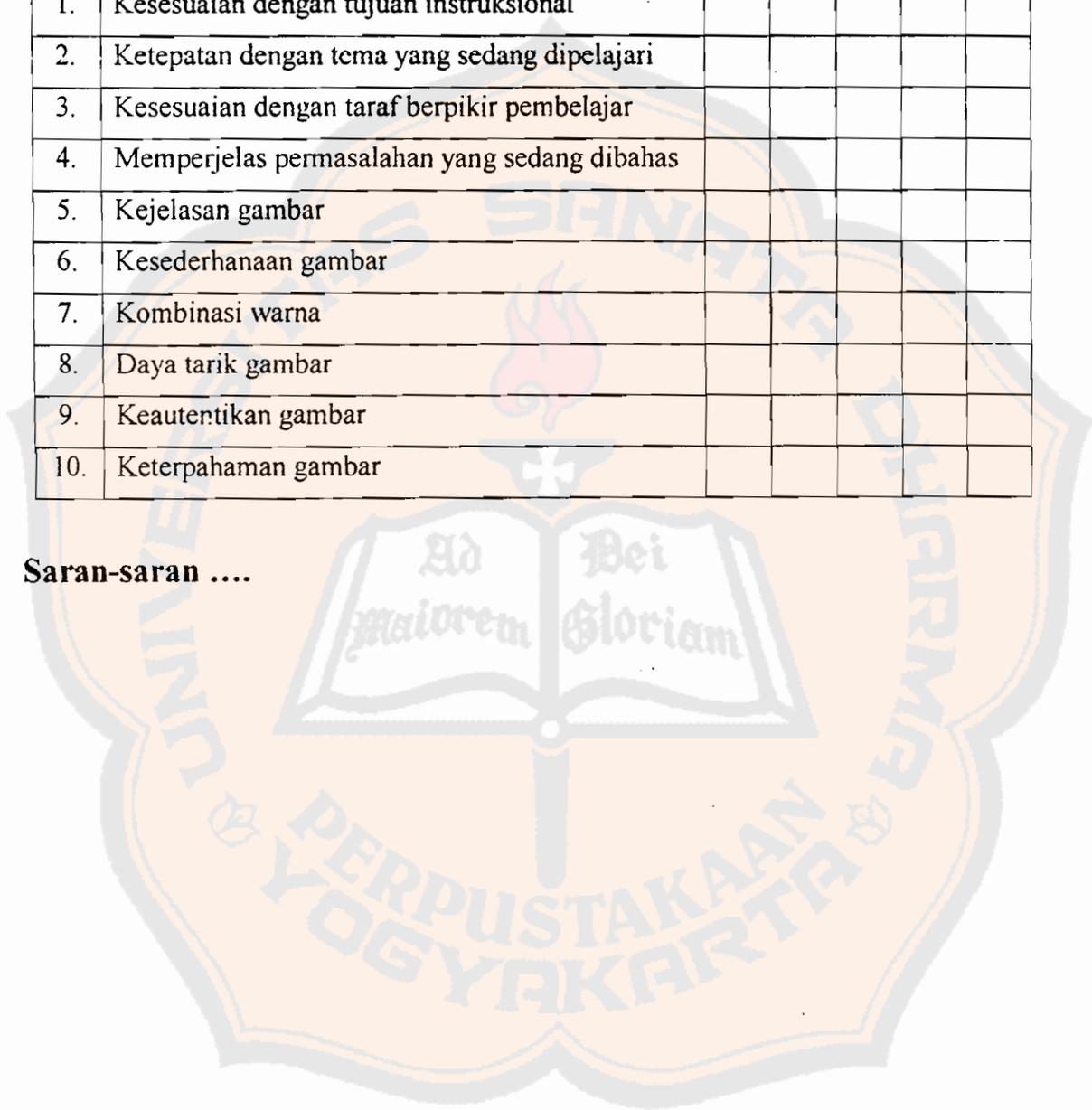
**Saran-saran ....**



**Pelajaran 11**

No.	Butir-butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional					
2.	Ketepatan dengan tema yang sedang dipelajari					
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar					
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas					
5.	Kejelasan gambar					
6.	Kesederhanaan gambar					
7.	Kombinasi warna					
8.	Daya tarik gambar					
9.	Keautentikan gambar					
10.	Keterpahaman gambar					

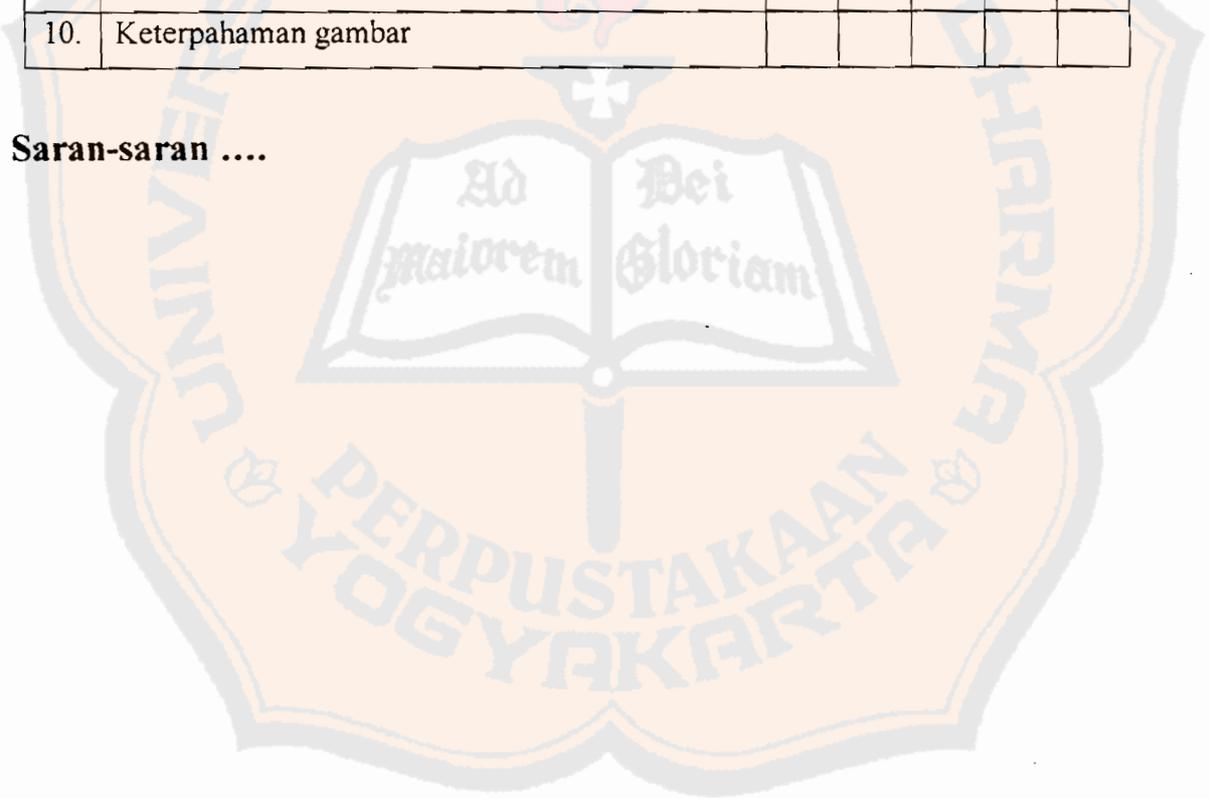
Saran-saran ....



**Pelajaran 12**

No.	Butir-butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional					
2.	Ketepatan dengan tema yang sedang dipelajari					
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar					
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas					
5.	Kejelasan gambar					
6.	Kesederhanaan gambar					
7.	Kombinasi warna					
8.	Daya tarik gambar					
9.	Keautentikan gambar					
10.	Keterpahaman gambar					

**Saran-saran ....**



Lampiran 4

Kriteria Pembobotan

Komponen	Kriteria Pembobotan				
	5	4	3	2	1
Kesesuaian dengan tujuan instruksional	Semua gambar sesuai dengan tujuan instruksional yang ditentukan	Salah satu gambar kurang sesuai dengan tujuan instruksional, tetapi dapat mewakili tujuan instruksional yang ditentukan	Beberapa gambar kurang sesuai dengan tujuan instruksional, tetapi masih ada kaitannya dengan tujuan instruksional yang ditentukan	Beberapa gambar kurang sesuai dengan tujuan instruksional dan tidak kaitannya dengan tujuan yang ditentukan	Semua gambar tidak sesuai dengan tujuan instruksional, dan tidak ada kaitannya sama sekali
Ketepatan dengan tema	Semua gambar sesuai dengan tema yang dipelajari	Salah satu gambar kurang sesuai dengan tema, tetapi dapat mewakili tema yang dipelajari	Beberapa gambar kurang sesuai dengan tema, tetapi masih ada kaitannya dengan tema yang dipelajari	Beberapa gambar kurang sesuai dengan tema dan tidak ada kaitannya dengan tema yang dipelajari	Semua gambar tidak sesuai dengan tema yang dipelajari, dan tidak ada kaitannya sama sekali
Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar	Semua gambar sesuai dengan taraf berpikir pembelajar	Salah satu gambar tidak sesuai dengan taraf berpikir pembelajar, tetapi masih dapat dipahami oleh pembelajar	Beberapa gambar kurang sesuai dengan taraf berpikir pembelajar, tetapi masih dapat dipahami oleh pembelajar	Beberapa gambar kurang sesuai dengan taraf berpikir pembelajar dan tidak dapat dipahami oleh pembelajar	Semua gambar sama sekali tidak sesuai dengan taraf berpikir pembelajar
Meperjelas permasalahan yang sedang dibahas	Semua gambar dapat memperjelas permasalahan yang sedang dibahas pembelajar	Salah satu gambar kurang memperjelas permasalahan, tetapi masih berkaitan dengan materi	Beberapa gambar kurang memperjelas permasalahan, tetapi masih berkaitan dengan materi	Beberapa gambar kurang memperjelas permasalahan, dan tidak berkaitan dengan materi	Semua gambar tidak memperjelas permasalahan, dan tidak berkaitan dengan materi

Kejelasan gambar	Semua gambar jelas dan dapat dipahami	Salah satu gambar kurang jelas, tetapi masih dapat dipahami	Beberapa gambar kurang jelas, tetapi masih dapat dipahami	Beberapa gambar kurang jelas dan tidak dapat dipahami	Semua gambar tidak jelas dan tidak dapat dipahami sama sekali
Kesederhanaan gambar	Semua gambar praktis dan sederhana	Salah satu gambar kurang praktis tetapi sederhana	Beberapa gambar kurang praktis tetapi sederhana	Beberapa gambar kurang praktis dan tidak sederhana	Semua gambar tidak praktis dan sederhana
Kombinasi warna	Semua gambar memiliki kombinasi warna yang tepat dan serasi	Salah satu gambar memiliki kombinasi warna yang kurang serasi, tetapi masih menarik	Beberapa gambar memiliki kombinasi warna yang kurang serasi, tetapi masih menarik	Beberapa gambar memiliki kombinasi warna yang kurang serasi dan tidak menarik	Semua gambar memiliki kombinasi warna yang tidak serasi, dan sama sekali tidak menarik
Daya tarik gambar	Semua gambar menarik dan menimbulkan motivasi belajar para pembelajar	Salah satu gambar kurang menarik, tetapi dapat menimbulkan motivasi belajar para pembelajar	Beberapa gambar kurang menarik, tetapi dapat menimbulkan motivasi belajar para pembelajar	Beberapa gambar tidak menarik dan tidak dapat menimbulkan motivasi belajar para pembelajar	Semua gambar sama sekali tidak menarik dan tidak dapat menimbulkan motivasi belajar para pembelajar
Keautentikan gambar	Semua gambar sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan dapat mewakili pembelajar tanpa harus melihat yang sebenarnya	Salah satu gambar kurang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya tetapi dapat mewakili pembelajar tanpa harus melihat yang sebenarnya	Beberapa gambar kurang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya tetapi dapat mewakili pembelajar tanpa harus melihat yang sebenarnya	Beberapa gambar kurang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan tidak dapat mewakili pembelajar tanpa harus melihat yang sebenarnya	Semua gambar sama sekali tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dan tidak dapat mewakili pembelajar tanpa harus melihat yang sebenarnya
Keterpahaman gambar	Semua gambar dan dapat dipahami pembelajar	Salah satu gambar kurang tetapi dapat dipahami pembelajar	Beberapa gambar tetapi dapat dipahami pembelajar	Beberapa gambar tidak sesuai dengan kosa kata pembelajar dan tidak dapat dipahami pembelajar	Semua gambar sama sekali tidak sesuai dengan kosa kata pembelajar dan tidak dapat dipahami pembelajar



Nomor : 041 /Pnlt/Kajur/JPBS / III / 2004  
Lamp. : \_\_\_\_\_  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth. kabag. Bahasa Indonesia  
Lembaga Bahasa Puri Bahasa  
Yogyakarta

Dengan hormat,

Dengan ini kami memohonkan ijin bagi mahasiswa kami,

Nama : F. Lusi Veranita Hermawati  
No. Mhs : 991224025  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah  
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni  
Semester : 10 (sepuluh)

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

Lokasi : Lembaga bahasa Puri Bahasa Yogyakarta  
Waktu : Maret 2004  
Topik / Judul : Pengembangan Media Gambar Dalam Pembelajaran  
Bahasa Indonesia Bagi Pembelajar Asing Tingkat  
Dasar (Beginner) Di Puri Bahasa Yogyakarta

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

Yogyakarta, 11 Maret 2004

Dekan,

b. Ketua Jurusan PBS



A. Herujiyanto, M.A

NIP / NPP : P. 1203

Tembusan Yth:

1. ....
2. Dekan FKIP

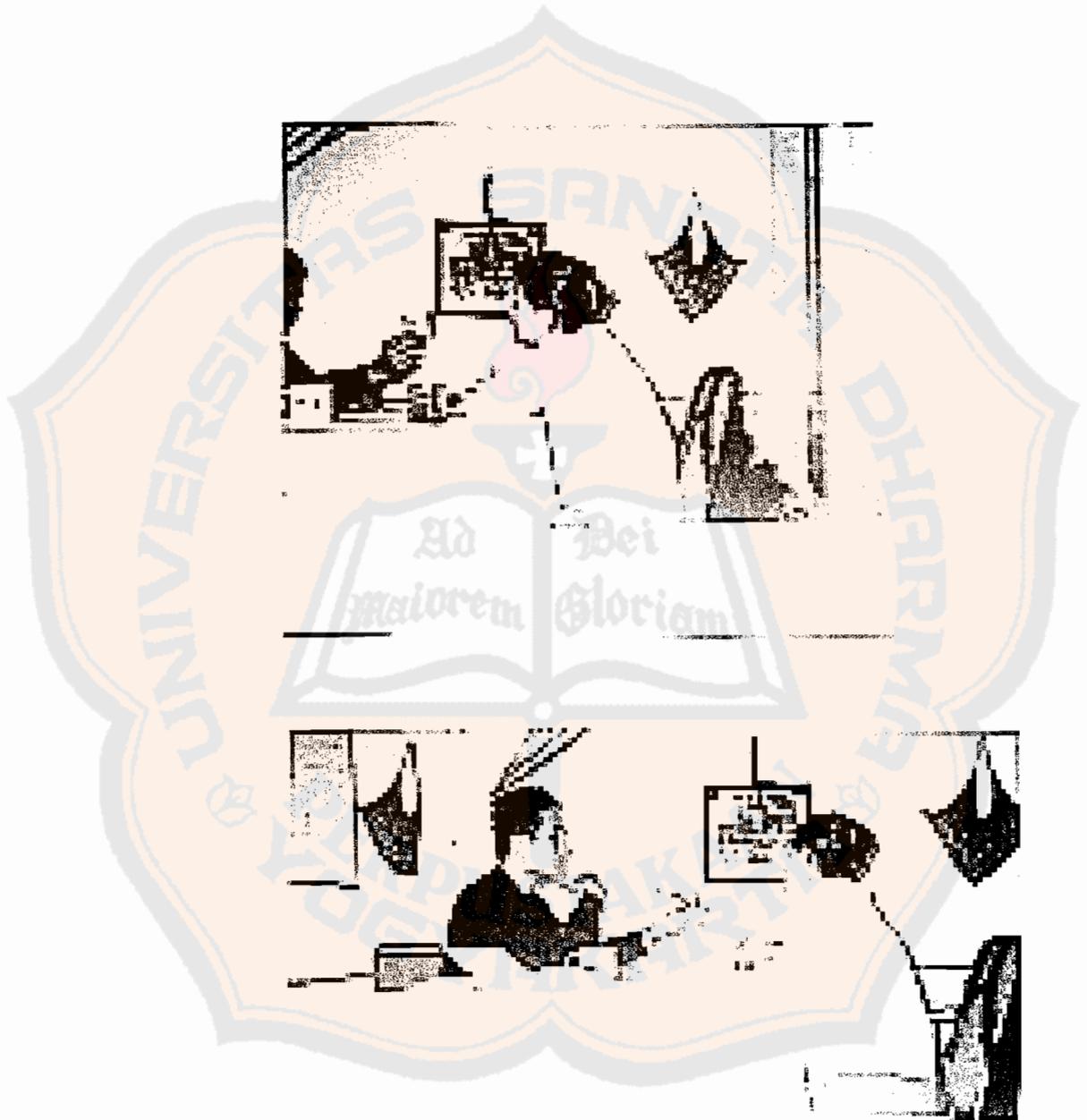
## Lampiran 8

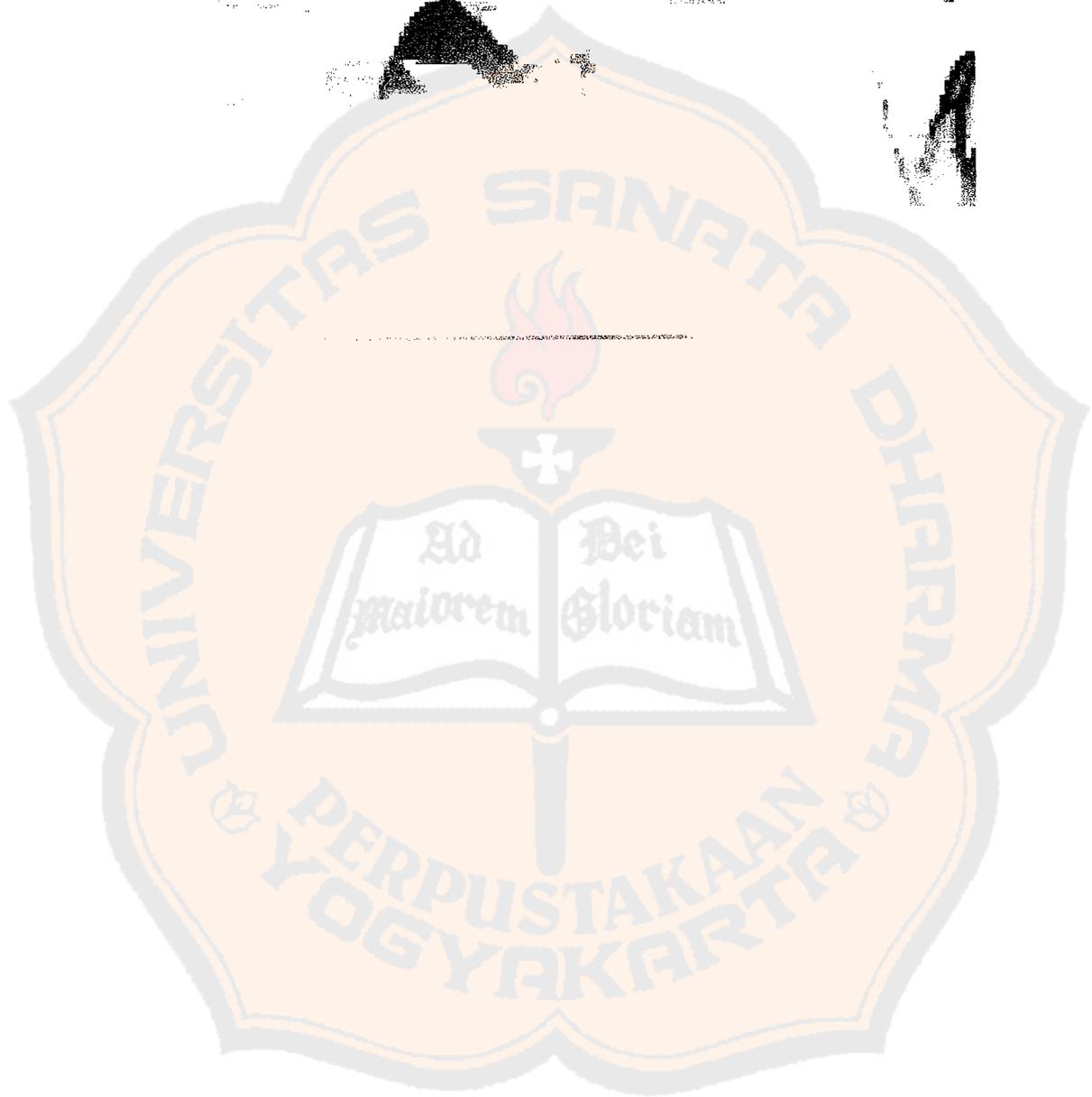
## BIOGRAFI



Penulis bernama lengkap Ferdinanda Lusi Veranita Hermawati. Lahir di Muntilan pada tanggal 06 Oktober 1980. Mengenyam pendidikan di Taman Kanak-kanak Kutilang Sayidan Yogyakarta. Sekolah dasar di SD N Bintaran II Yogyakarta, lulus pada tahun 1993. Melanjutkan ke SMP Maria Immaculata Marsudirini Yogyakarta, lulus pada tahun 1996.

Tahun 1996-1999 melanjutkan ke SMU Santa Maria Marsudirini Yogyakarta. Lalu pada tahun 1999 melanjutkan ke bangku kuliah di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan tercatat sebagai mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah (PBSID). Lulus tahun 2004 dengan menulis skripsi yang berjudul **Pengembangan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Bagi Pembelajar Asing Tingkat dasar (*Beginner*) Di Puri Bahasa Yogyakarta.**







			<p>b. Apakah Anda pernah/belum pernah ke ... ?</p> <p>c. Sesudah/Sebelum ... apa yang Anda lakukan?</p> <p>d. Kapan ... ?</p> <p>Struktur 2 ..., kan?</p>	<p>membaca, makan, menyapu, dll, selalu, biasanya, sering, kadang-kadang, jarang, pernah, belum pernah, tidak pernah, sedang, melakukan, jalan-jalan, piknik, nanti, tadi, WIB, sesudah, sebelum, tergantung, capai, cepat, pasti, latihan, PR, pekerjaan, bioskop, pacar, kolam renang</p>
<p>Pelajaran 11 (Anda Akan Berakhir Pekan Ke Mana?)</p>	<p>Akhir pekan</p>	<p>Pembelajar mampu mengenal makna kata akhir pekan</p> <p>Pembelajar dapat menggunakan kalimat sebab-akibat</p>	<p>Struktur 1 Apa rencana Anda ... ?</p> <p>Struktur 2 a. Anda akan berakhir pekan/berlibur/berhari minggu ke mana? b. Mengapa ... ?</p>	<p>Akhir pekan, minggu depan, berkemah, menginap, berakhir pekan, berlibur, berhari minggu, berulang tahun, mengajak, menjual, melihat,</p>



		mengenal makna kata langsung	<p>a. Ada .... langsung ke ... ?</p> <p>b. Sampai ke ... jam berapa?</p> <p>c. Kapan sampai di ... ?</p>	tempat, petugas, lalu, kalau, jalur, langsung
Pelajaran 9 (Silakan Masuk!)	Imperatif	Pembelajar dapat menggunakan kalimat-kalimat imperatif	<p>Struktur 1 Silakan .... !</p> <p>Struktur 2 a. Tolong ... ! b. Jangan ... ! c. Dilarang ... !</p>	Duduk, masuk, berdiri, keluar, tunggu, mengambil(kan), membuat(kan), meminjam(kan), membrsih(kan), membawa, membuka, minta, taruh, asrama, anjing, kipas angin, pembantu, undangan, rapat, silakan, jangan, tolong, dilarang, tentang, sebentar, mari, dingin, panas, ramai, bersih
Pelajaran 10 (Mau Nonton Dengan Saya?)	Frekuensi	Pembelajar mampu menggunakan kalimat frekuensi	<p>Struktur 1 a. Apakah Anda selalu/ biasanya/sering/ kadang-kadang/ jarang ... ?</p>	bermain catur, berenang, bermain tennis, menonton, menulis,

<p>Pelajaran 12 (Dia Tampan dan Sedikit Gemuk)</p>	<p>Deskripsi, komparasi, dan superlatif</p>	<p>Pembelajar dapat menggunakan kalimat deskriptif</p> <p>Pembelajar dapat menggunakan kalimat komparatif</p> <p>Pembelajar mampu menggunakan kalimat superlatif</p>	<p>Struktur 3 Siapa yang ... ?</p> <p>Struktur 1 a. Apakah dia ... ? b. Bagaimana orangnya?</p> <p>Struktur 2 a. Apakah ... lebih ... dari ... ? b. Mana yang lebih ..., ... atau ... ? c. Siapa yang lebih ..., ... atau ... ?</p> <p>Struktur 3 a. ... apa yang paling ... ? b. Siapa yang paling ..., ... atau ... ? c. Mana yang paling ..., ... atau ... ?</p>	<p>menarik, indah, suka, berbahaya, penuh, senang, terbenam, menawar</p> <p>gemuk, kurus, pendek, tinggi, panjang, tebal, tipis, tua, muda, laki-laki, perempuan, kulit, rambut, kumis, kaki, tangan, keriting, lurus, sipit, hidung mancung, hidung pesek, lupa, kemudian, masih, lebih, daripada, paling, sedangkan, candi, acara, mencari, melapor, menjelaskan</p>
--	---	--	---	--

## KOPERASI ? PURI ?

01. Pada tanggal 29 bulan April tahun 1995 sekelompok orang yang sebelumnya bekerja di Wisma Bahasa, sebuah lembaga yang menawarkan jasa pengajaran bahasa Indonesia untuk orang asing, mendirikan lembaga sendiri dengan jasa yang sama dengan Wisma Bahasa dengan nama Puri Indonesian Language Plus (yang dalam perjalanannya lebih dikenal dengan Puri Bahasa meskipun di Yogya ada lembaga lain yang menggunakan nama Puri Bahasa Indonesia yang munculnya belakangan).  
Mengapa nama Puri yang diambil?  
Puri itu artinya rumah. Kami ingin kegiatan yang kami lakukan ada dalam suasana rumah (tentu saja rumah yang baik, fisik maupun suasana hubungan antar manusianya. Kami juga bermaksud membawa pembelajar masuk ke dalam rumah Indonesia. Dari rumah tersebutlah pembelajar tadi selanjutnya bisa mengenal Indonesia lebih jauh lagi; budaya, kebiasaan-kebiasaan
02. Sekelompok orang tersebut kemudian bersepakat untuk memilih koperasi sebagai wadah aktivitasnya. Dengan bentuk koperasi, dimungkinkan semua orang yang bekerja di Puri menjadi anggota koperasi yang berarti menjadi pemilik koperasi. Selain itu, dengan bentuk koperasi tidak dimungkinkan adanya dominasi satu orang atau kelompok tertentu sebab masing-masing anggota mempunyai hak yang sama yaitu satu suara. Koperasi itu kami beri nama Koperasi Karyawab Swaloka. Sebenarnya kata “karyawan” tidaklah tepat, tetapi karena masalah teknis, apa yang diusulkan oleh Depkop itu kami terima. Pada tahun 2003, kami mengganti kata “karyawan” dengan “serba usaha”.  
Karena yang lebih ditonjolkan adalah usahanya, nama Koperasi swaloka kalah populer dibandingkan Puri. Orang luar tahunya Puri.
03. Visi Puri ILP, bahasa adalah alat yang ampuh untuk bisa mengenal bangsa lain. Ada semakin banyak orang asing yang akan tinggal untuk waktu yang relatif lama di Indonesia, dengan tujuan yang bermacam-macam. Selain itu, di beberapa universitas manca negara, Indonesia menjadi subjek pembelajaran, sementara belum banyak lembaga yang memberikan pelayanan pengajaran BIPA yang dikelola secara non formal dan dapat membantu secara cepat. Berdasarkan pandangan tersebut, Puri ILP dibangun dengan misi membantu orang-orang asing untuk mengenal Indonesia melalui bahasa dan budaya. Orang asing yang datang ke Puri tidak hanya dibantu agar bisa berbahasa Indonesia tetapi mengenal orang Indonesia, kebiasaan, budaya, cara berpikirnya. Karena itu kegiatan yang ada di Puri tidak melulu kegiatan belajar mengajar, tetapi juga kegiatan-kegiatan yang dapat mengajak orang melihat Indonesia. Begitu pula bahan ajar yang dipilih diupayakan yang memiliki kandungan budayanya.
04. Pengajaran bahasa Indonesia di Puri difokuskan pada kemampuan berbicara. Untuk itu Puri membuat program yang diberi nama *Communicative Beginner*, *Fluent Communicator*, *Natural Communicator* yang masing-masing ditargetkan dapat diselesaikan dalam 60 jam, dan Indonesian For Specific Purposes (ISP).

Jadi misi kami adalah membuat orang asing yang (akan) tinggal dan bekerja di Indonesia mampu berbahasa Indonesia sehingga dapat menjalin komunikasi dengan orang Indonesia dan dengan demikian dipermudah pelaksanaan pekerjaannya.

05. Pada tahun 1998 Puri ILP yang semula adalah satu-satunya unit kerja Koperasi Swaloka membuka sub unit baru yaitu bahasa Inggris yang kami beri nama Puri English Language Plus. Latar belakang pendirian sub unit bahasa Inggris karena pada tahun tersebut Indonesia masuk dalam situasi krisis. Orang yang mau belajar bahasa Indonesia merosot. Karena itu kami yang di dalamnya banyak juga personil yang berlatar belakang pendidikan bahasa Inggris, bersepakat untuk membuka pelayanan bahasa Inggris. Kami bertekad untuk mengembangkan pendekatan dan metode yang kami gunakan di pengajaran bahasa Indonesia untuk orang asing. Dengan adanya sub unit bahasa Inggris, tentu peluang “menganggur” kami berkurang.
06. Program yang dibuka pada awalnya adalah program untuk anak-anak yang kami beri nama Super Kids. Kami punya visi bahwa kemampuan berbahasa Inggris dalam era globalisasi sangat penting. Mempelajari suatu bahasa akan menjadi lebih mudah kalau orang menyenangkannya. Karena itu kami ingin menumbuhkan rasa senang dalam diri anak-anak untuk mempelajari bahasa asing, bahasa Inggris khususnya agar nantinya mereka tidak punya keengganan untuk mempelajari bahasa Inggris.
07. Selanjutnya kami membuka program bahasa Inggris untuk orang dewasa. Kami membuka program percakapan. Kami merasa bahwa kursus bahasa Inggris yang ada di Yogya, karena kebanyakan dilaksanakan secara klasikal, tidak memberikan kesempatan yang cukup bagi peserta untuk berlatih berbahasa Inggris. Kebanyakan hanya memfokuskan pada penguasaan tata bahasa, bukan berbicara. Karena itu kami hadir dengan konsep dan visi yang baru yaitu agar orang tidak mempelajari sistem tetapi berbahasa, menggunakan bahasa untuk berkomunikasi. Karena bertujuan agar masing peserta mempunyai kesempatan yang cukup untuk berbicara, jumlah peserta dalam kelas paling banyak 10 orang. Dan supaya kami tetap mendapatkan keuntungan, meskipun sedikit sekali, kami menentukan jumlah minimal dalam kelas adalah 6 orang.
08. Super Kids yang pada awalnya sampai 12 tingkat kemudian dimodifikasi. Untuk anak-anak sekarang Puri mempunyai program Star Kids yang diperuntukkan bagi anak-anak pra sekolah, sampai dengan level 6. Masing-masing level 20 jam, 20 kali pertemuan, 2 kali seminggu a 1 jam. Setelah Star Kids. Ada super Kids, sampai 8 level. Anak-anak yang menyelesaikan level 8 dan masih ingin meneruskan bisa mengambil program Junior. Program ini juga diperuntukkan bagi siswa-siswa yang masuk ke Puri ketika di sekolah formalnya sudah kelas 4, 5, atau 6, tetapi tentu saja dengan tes sebelumnya.. Junior sampai dengan level 6.

Untuk anak SMP, tentu saja dengan tes, atau yang sudah lulus Junior bisa mengambil program yang bernama Active. Program ini punya 6 level.

09. Program untuk dewasa awalnya kami beri nama EFC singkatan dari English For Communication. Awalnya hanya ada 3 level. Masing-masing level dapat diselesaikan dalam 30 jam, terdiri dari 20 kali pertemuan. Selanjutnya dengan melihat kondisi lapangan, kami mengembangkan menjadi 5 level, yaitu BeCom, EFC 1,2,3,dan 4.
10. Misi utama kami dalam menyelenggarakan kursus bahasa Inggris adalah agar peserta ajar mempunyai kesempatan berbahasa Inggris dan akhirnya bisa berbahasa Inggris dengan harga yang terjangkau dan dengan suasana yang menyenangkan. Dalam perkembangan selanjutnya kebanyakan orang yang dulunya guru bahasa Indonesia yang sekaligus mengajar bahasa Inggris merasa “berat”. Karena itu unit bahasa Inggris kemudian mempunyai guru sendiri.
11. Pada tahun 2000 Puri menerima tawaran untuk membeli franchise kursus mental aritmatika dengan sempoa dari AMMA Indonesia. Pertimbangannya kenapa tawaran tersebut diterima adalah karena Puri memiliki banyak peserta Kids, juga karena program tersebut punya nilai positif bagi perkembangan anak-anak. Pada mulanya program ini mempunyai 10 level. Perkembangan selanjutnya ada perubahan menjadi program Kids yang terdiri dari 6 level dan diperuntukkan bagi anak-anak TK dan SD kelas 1, dan program Reguler yang juga terdiri dari 6 level. Anak yang masuk program Kids dan telah menyelesaikan Kids 6 jika akan meneruskan ke reguler, langsung masuk ke reguler 3. Setelah menyelesaikan reguler 6 jika masih ingin terus, anak dapat mengambil program advance yaitu advance 7 dan 8.
12. Pada tahun 2002 Koperasi mengajak seluruh karyawan untuk mulai mencari visi yang bisa digunakan sebagai roh kegiatan Puri tahun 2003. Dan pada tahun 2003 koperasi berhasil membuat visi baru untuk tahun 2003 yaitu *More Professionally Comfortable*. Kami mau bahwa semua kegiatan yang kami lakukan dijiwai oleh semangat tersebut. Kami ingin pelanggan kami merasa lebih nyaman dengan pelayanan kami, sementara kami pun menginginkan agar kami juga dapat semakin nyaman dalam bekerja. Inilah roh yang ingin dikobarkan. Pada tahun ini pula Puri ILP mengubah namanya menjadi PURI BAHASA. Hal tersebut ditempuh karena orang lebih mengenal Puri ILP sebagai Puri Bahasa.
13. Pada tahun 2003 Koperasi sebagai pemilik Puri mulai merintis unit-unit lain. Ada dua unit yang akan diseriisi koperasi yaitu simpan pinjam dan kedai, dan membuka pintu bagi masuknya anggota-anggota baru.
14. Bagaimana perkembangan Puri ILP (Bahasa)?  
Dengan mudah kita bisa melihat bagaimana perkembangan Puri dari data jumlah jam pelayanan dari tahun ke tahun. Yang perlu dipahami adalah penurunan jumlah jam pelayanan dipengaruhi faktor eksternal. Masalah politik, keamanan

baik yang berskala nasional maupun yang berskala internasional sangat besar pengaruhnya terhadap jumlah jam pelayanan. Karena itu Puri mencoba mencari jalan lain yaitu dengan memberikan pelayanan di tempat murid tinggal/bekerja.

15. Ke mana unit bahasa Indonesia akan dibawa?

- Koperasi punya mimpi untuk tidak hanya menitikberatkan pelayanannya pada pengajaran bahasa di kelas. Sebenarnya kita bisa dan mampu membuat materi, materi pendukung yang langsung bisa dijual di luar baik untuk kepentingan pengajaran bahasa Indonesia di sekolah formal di Indonesia atau untuk orang-orang asing
- Pelayanan yang *on site* akan digencarkan promosinya supaya bisa menjadi alternative bagi murid.

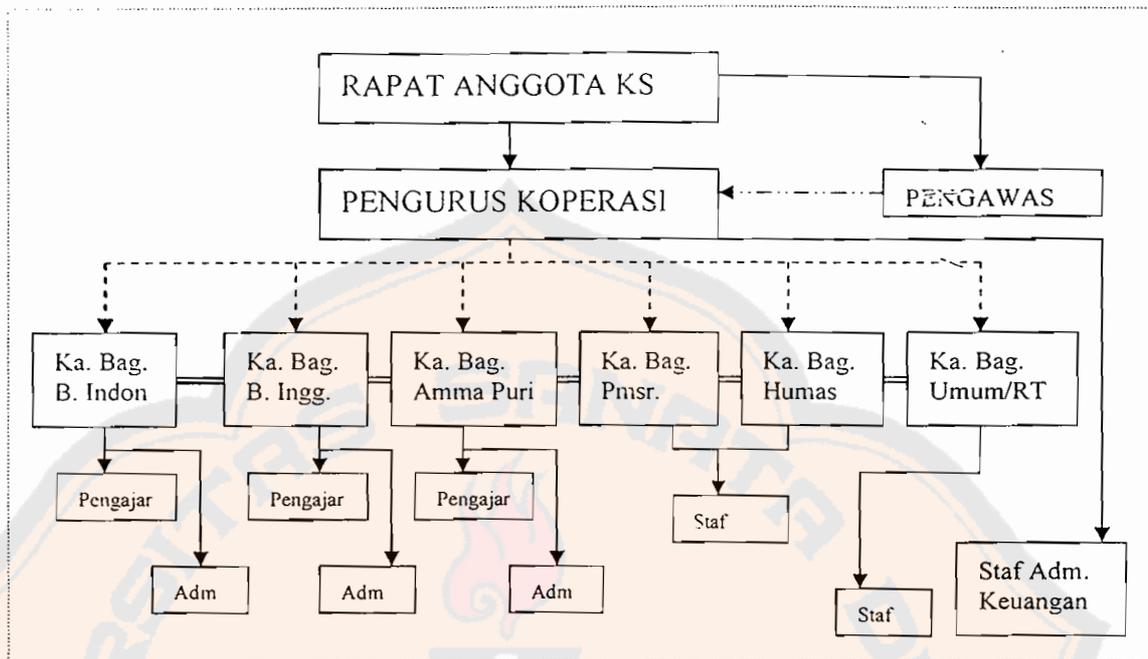
16. Bagaimana sistem kepegawaian di Koperasi?

Di koperasi ada 2 jenis karyawan, yaitu karyawan tetap dan karyawan tidak tetap. Karyawan tidak tetap ada dua jenis, yaitu yang berjam wajib kerja tetap dan yang berjam wajib kerja tidak tetap. Karyawan tidak tetap diikat dengan ikatan kerja yang jangka waktunya satu atau dua tahun. Seorang karyawan tidak tetap, sesudah mengalami perpanjangan kontrak satu kali, dan setelah itu Puri/Koperasi masih menghendaki yang bersangkutan bekerja di Koperasi, Koperasi dapat menawarkan kepada yang bersangkutan status sebagai karyawan tetap. Pengangkatan seseorang sebagai karyawan tetap didasarkan pada kebutuhan Koperasi, kemampuan Koperasi, kompetensi serta loyalitas karyawan yang bersangkutan.

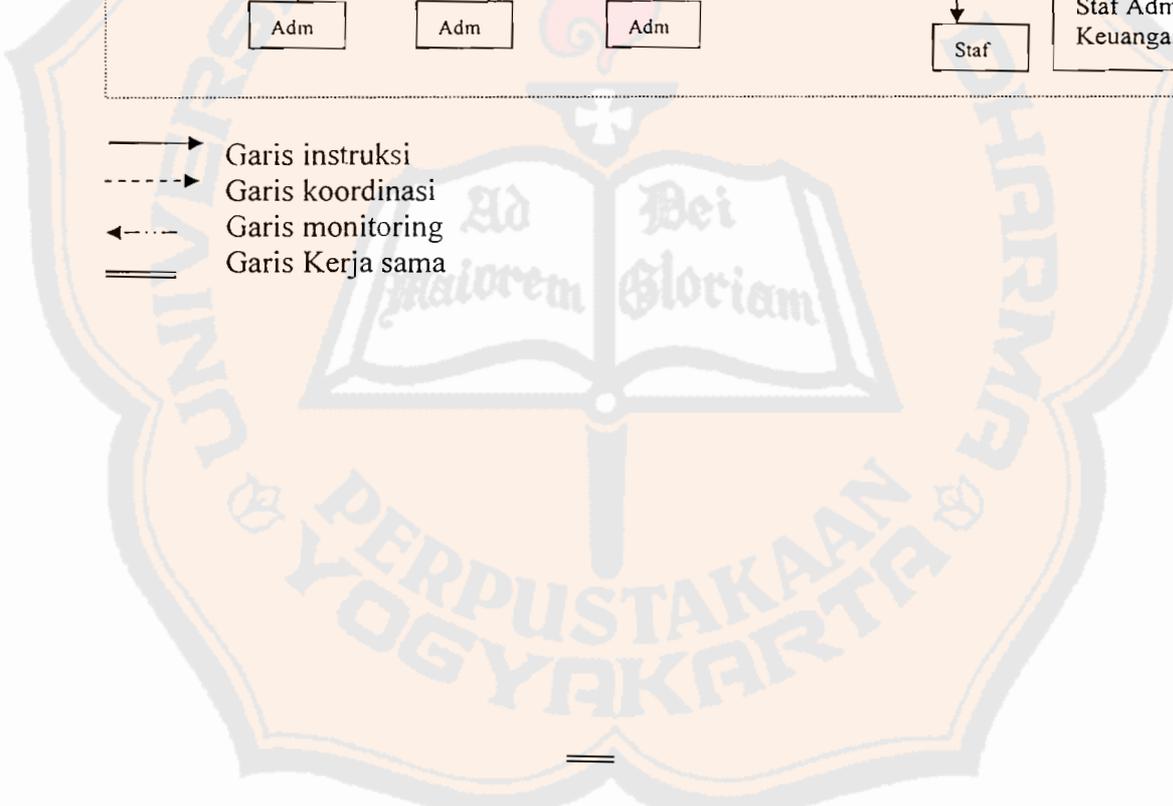
Dua bulan sebelum masa kontrak berakhir, karyawan tidak tetap yang masih ingin bergabung dengan Puri harus mengajukan surat permohonan perpanjangan kontrak yang ditujukan kepada kepala bagian. Terhadap surat permohonan tersebut, kepala bagian mengambil keputusan satu dari tiga alternatif yang ada, yaitu menolak permohonan, menolak permohonan dan menawarkan pembaharuan kontrak, atau menerima surat permohonan tersebut. Keputusan yang diambil tentu saja berdasarkan penilaian ka. Bag. terhadap kinerja karyawan yang bersangkutan.

Sampai saat ini karyawan tetap menerima balas karya yang terdiri dari 2 komponen yaitu gaji pokok dan tunjangan fungsional. Karyawan tetap memiliki ruang dan golongan tertentu. Balas karya mereka disesuaikan dengan ruang dan golongan mereka. Untuk bisa memperoleh kenaikan ruang/golongan harus mencapai sejumlah kredit tertentu.

17. Bagaimana struktur organisasi Koperasi?



- > Garis instruksi
- - -> Garis koordinasi
- ← - - - Garis monitoring
- ==== Garis Kerja sama



Media Gambar

untuk

Pembelajar Asing Tingkat Dasar

(Beginner)

F. Lusi Veranita Hermawati

## KATA PENGANTAR

Penyusun ucapkan terima kasih pada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat dan rahmat-Nya atas terwujudnya penyusunan buku dengan judul **Media Gambar untuk Pembelajar Asing Tingkat Dasar (*Beginner*)** ini. Dalam usaha membantu pengajar (khususnya pengajar untuk pembelajar asing) dalam meningkatkan kompetensi mengajar, kehadiran buku **Media Gambar untuk Pembelajar Asing Tingkat Dasar (*Beginner*)** ini kiranya dapat menjadi salah satu jalan walaupun hanya sebagian kecil.

Buku ini bertujuan untuk memberikan variasi-variasi dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia untuk pembelajar asing. Dengan menggunakan media gambar, maka proses pembelajaran akan semakin kondusif, kreatif, dan hidup. Selain itu, media gambar juga dapat menanggulangi kejenuhan baik dari pembelajar maupun pengajar. Dengan warna-warna yang menarik dapat menambah motivasi pembelajar dalam mengikuti materi, sehingga proses pembelajaran akan semakin berkualitas. Hal-hal tersebutlah yang memotivasi penyusun untuk menyusun buku ini.

Buku ini diharapkan dapat menambah kekreatifan bagi para dosen, calon dosen, pengajar, calon pengajar khususnya bidang studi bahasa Indonesia, atau siapapun yang membacanya.

Kepada para pembaca yang bersedia memberikan saran, masukan, atau kritik yang bersifat membangun penyusun ucapkan terima kasih. Demikian sebagai kata pengantar dari penyusun, semoga buku ini dapat berguna bagi para pembaca.

Agustus 2004

Penyusun

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul</b> .....	<b>i</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>ii</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>iii</b>
<b>Daftar pelajaran, topik, struktur, tahap, tujuan, kosa kata</b> .....	<b>vi</b>
<b>Catatan untuk pengajar</b> .....	<b>1</b>
<b>Pelajaran 7 – Di Mana Guntingmu?</b> .....	<b>1</b>
Struktur 1 – Pengenalan .....	1
Struktur 1 – Drill .....	2
Struktur 1 – Penguatan .....	2
Struktur 2 – Pengenalan .....	3
Struktur 2 – Drill .....	4
Struktur 2 – Penguatan .....	4
Struktur 3 – Pengenalan .....	5
Struktur 3 – Drill .....	6
Struktur 3 – Penguatan .....	6
Pelajaran 7 – Review .....	6
<b>Pelajaran 8 Saya Bisa Naik Apa?</b> .....	<b>7</b>
Struktur 1 – Pengenalan .....	7
Struktur 1 – Drill .....	8
Struktur 1 – Penguatan .....	9
Struktur 2 – Pengenalan .....	9
Struktur 2 – Drill .....	10
Struktur 2 – Penguatan .....	11
Pelajaran 8 – Review .....	12
<b>Pelajaran 9 Silakan Masuk!</b> .....	<b>12</b>
Struktur 1 – Pengenalan .....	12
Struktur 1 – Drill .....	13
Struktur 1 – Penguatan .....	14

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Struktur 2 – Pengenalan .....	15
Struktur 2 – Drill .....	15
Struktur 2 – Penguatan .....	16
Pelajaran 9 – Review .....	17

### **Pelajaran 10 Mau Nonton dengan Saya?**

Struktur 1 – Pengenalan .....	18
Struktur 1 – Drill .....	20
Struktur 1 – Penguatan .....	20
Struktur 2 – Pengenalan .....	22
Struktur 2 – Drill .....	23
Struktur 2 – Penguatan .....	24
Pelajaran 10 – Review .....	24

### **Pelajaran 11 Anda akan Berakhir Pekan Ke Mana?**

Struktur 1 – Pengenalan .....	25
Struktur 1 – Drill .....	26
Struktur 1 – Penguatan .....	27
Struktur 2 – Pengenalan .....	27
Struktur 2 – Drill .....	28
Struktur 2 – Penguatan .....	29
Struktur 3 – Pengenalan .....	30
Struktur 3 – Drill .....	31
Struktur 3 – Penguatan .....	31
Pelajaran 11 – Review .....	32

### **Pelajaran 12 Dia Tampan dan Sedikit Gemuk**

Struktur 1 – Pengenalan .....	32
Struktur 1 – Drill .....	32
Struktur 1 – Penguatan .....	33
Struktur 2 – Pengenalan .....	34
Struktur 2 – Drill .....	34
Struktur 2 – Penguatan .....	35
Struktur 3 – Pengenalan .....	36

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Struktur 3 – Drill .....	37
Struktur 3 – Penguatan .....	38
Pelajaran 12 – Review .....	40

## Media gambar

### Pelajaran 7 – Di Mana Guntingmu?

Pelajaran 7 – Struktur 1 – Pengenalan .....	42
Pelajaran 7 – Struktur 1 – Drill .....	43
Pelajaran 7 – Struktur 1 – Penguatan .....	45
Pelajaran 7 – Struktur 2 – Pengenalan .....	46
Pelajaran 7 – Struktur 2 – Drill .....	47
Pelajaran 7 – Struktur 2 – Penguatan .....	49
Pelajaran 7 – Struktur 3 – Pengenalan .....	50
Pelajaran 7 – Struktur 3 – Drill .....	51
Pelajaran 7 – Struktur 3 – Penguatan .....	53
Pelajaran 7 – Review .....	54

### Pelajaran 8 Saya Bisa Naik Apa?

Pelajaran 8 – Struktur 1 – Pengenalan .....	56
Pelajaran 8 – Struktur 1 – Drill .....	59
Pelajaran 8 – Struktur 1 – Penguatan .....	61
Pelajaran 8 – Struktur 2 – Pengenalan .....	62
Pelajaran 8 – Struktur 2 – Drill .....	63
Pelajaran 8 – Struktur 2 – Penguatan .....	65
Pelajaran 8 – Review .....	66

### Pelajaran 9 Silakan Masuk!

Pelajaran 9 – Struktur 1 – Pengenalan .....	67
Pelajaran 9 – Struktur 1 – Drill .....	68
Pelajaran 9 – Struktur 1 – Penguatan .....	70
Pelajaran 9 – Struktur 2 – Pengenalan .....	72
Pelajaran 9 – Struktur 2 – Drill .....	74
Pelajaran 9 – Struktur 2 – Penguatan .....	76

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pelajaran 9 – Review .....	78
<b>Pelajaran 10 Mau Nonton dengan Saya?</b>	
Pelajaran 10 – Struktur 1 – Pengenalan .....	80
Pelajaran 10 – Struktur 1 – Drill .....	83
Pelajaran 10 – Struktur 1 – Penguatan .....	85
Pelajaran 10 – Struktur 2 – Pengenalan .....	90
Pelajaran 10 – Struktur 2 – Drill .....	91
Pelajaran 10 – Struktur 2 – Penguatan .....	93
Pelajaran 10 – Review .....	94
<b>Pelajaran 11 Anda akan Berakhir Pekan Ke Mana?</b>	
Pelajaran 11 – Struktur 1 – Pengenalan .....	95
Pelajaran 11 – Struktur 1 – Drill .....	97
Pelajaran 11 – Struktur 1 – Penguatan .....	99
Pelajaran 11 – Struktur 2 – Pengenalan .....	100
Pelajaran 11 – Struktur 2 – Drill .....	102
Pelajaran 11 – Struktur 2 – Penguatan .....	105
Pelajaran 11 – Struktur 3 – Pengenalan .....	106
Pelajaran 11 – Struktur 3 – Drill .....	107
Pelajaran 11 – Struktur 3 – Penguatan .....	109
Pelajaran 11 – Review .....	110
<b>Pelajaran 12 Dia Tampan dan Sedikit Gemuk</b>	
Pelajaran 12 – Struktur 1 – Pengenalan .....	111
Pelajaran 12 – Struktur 1 – Drill .....	113
Pelajaran 12 – Struktur 1 – Penguatan .....	114
Pelajaran 12 – Struktur 2 – Pengenalan .....	115
Pelajaran 12 – Struktur 2 – Drill .....	116
Pelajaran 12 – Struktur 2 – Penguatan .....	117
Pelajaran 12 – Struktur 3 – Pengenalan .....	118
Pelajaran 12 – Struktur 3 – Drill .....	119
Pelajaran 12 – Struktur 3 – Penguatan .....	120
Pelajaran 12 – Review .....	121

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pelajaran	Topik	Struktur	Tahap	Tujuan	Kosa kata
Pelajaran 7 (Di mana Guntingmu?)	Preposisi dan arah	1. Di mana ...?	Pengenalan	Pembelajar dapat mengenal posisi dengan benar.	Pertigaan, perempatan, perlimaanan, Utara, Selatan, Barat, Timur, belok, pertama, kedua, ketiga, jauh, dekat, cukup jauh, belok kiri, jalan terus, belok kanan, lewat (mana), dari sini, ke sana, di depan, di belakang, di sebelah, di antara, kiri, kanan, bertanya.
			Drill	Pembelajar dapat menggunakan struktur <i>Di mana ... saya/Anda?</i> Dalam kalimat dengan tepat.	
			Penguatan		
		2. Di depan ... ada apa? Di belakang ... ada apa? Di sebelah ... ada apa? Di tengah ... ada apa? Di antara ... ada apa?	Pengenalan	Pembelajar dapat mengenal struktur <i>Di depan ... ada apa? Di belakang ... ada apa? Di sebelah ... ada apa? Di tengah ... ada apa? Di antara ... ada apa?</i> Dengan tepat.	
			Drill	Pembelajar dapat menggunakan struktur <i>Di depan ... ada apa? Di belakang ... ada apa? Di sebelah ... ada apa? Di tengah ... ada apa? Di antara ... ada apa?</i> Dalam kalimat dengan tepat.	
			Penguatan		
		3. Di mana ...? Jauh/dekat dari sini? Kira-kira berapa jauhnya dari ...? Ke ... lewat mana?	Pengenalan	Pembelajar dapat mengenal struktur <i>Di mana ...? Jauh/dekat dari sini? Kira-kira berapa jauhnya dari ...? Ke ... lewat mana?</i> dengan benar.	
			Drill	Pembelajar dapat menggunakan struktur <i>Di mana ...? Jauh/dekat dari sini?</i>	

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			Penguatan	<i>Kira-kira berapa jauhnya dari ...? Ke ... lewat mana? Dalam kalimat dengan benar.</i>	
		1, 2, dan 3	Review	Pembelajar dapat menggunakan struktur 1, 2, dan 3 untuk berkomunikasi dengan tepat.	
Pelajaran 8 (Saya Bisa Naik Apa?)	Transportsi	1. Kalau ke ... Saya bisa naik apa Kalau ke ... bagaimana? Kalau naik ... berapa ongkosnya? Apa fasilitasnya?	Pengenalan	Pembelajar dapat mengenal alat-alat transportasi di Indonesia dan fasilitasnya dengan benar.	Bus, kereta api, pesawat, travel, bajaj, rakit, kapal, perahu, motor, mobil, sepeda, becak, andong, taksi, naik, turun, duduk, fasilitas, makanan, minuman, tempat, petugas, lalu, kalau, jalur, langsung.
			Drill	Pembelajar dapat menggunakan struktur <i>Kalau ke ... Saya bisa naik apa? Kalau ke ... bagaimana? Kalau naik ... berapa ongkosnya? Apa fasilitasnya?</i> Dalam kalimat dengan tepat.	
			Penguatan		
			Pengenalan	Pembelajar dapat mengenal struktur <i>Ada ... langsung ke ...?, Sampai di ... jam berapa? Kapan sampai di ...?</i> Dengan tepat.	
		2. Ada ... langsung ke ...? Sampai di ... jam berapa? Kapan sampai di ...?	Drill	Pembelajar dapat menggunakan struktur <i>Ada ... langsung ke ...?, Sampai di ... jam berapa?, Kapan sampai di ...?</i> Dalam kalimat dengan tepat.	
			Penguatan		

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		1 dan 2	Review	Pembelajar dapat menggunakan struktur 1 dan 2 untuk berkomunikasi dengan benar.	
Pelajaran 9 (Silakan Masuk!)	Imperatif	1. Silakan ...!	Pengenalan	Pembelajar dapat mengenal struktur <i>Silakan...!</i> dengan benar.	Duduk, masuk, keluar, berdiri, tunggu, mengambil(kan), membuat(kan), meminjam(kan), membersihkan(kan), membawa, membuka, minta, kipas angin, silakan, jangan, tolong, dilarang, sebentar, mari, dingin, panas, ramai, bersih.
			Drill	Pembelajar dapat menggunakan struktur <i>Silakan...!</i> Dalam kalimat dengan tepat.	
			Penguatan		
		2. Tolong ...! Jangan ...! Dilarang ...!	Pengenalan	Pembelajar dapat mengenal struktur <i>Tolong...! Jangan ...! Dilarang ...!</i> Dengan tepat.	
			Drill	Pembelajar dapat menggunakan struktur <i>Tolong...! Jangan ...! Dilarang ...!</i>	
			Penguatan	Dalam kalimat dengan tepat.	
		1 dan 2	Review	Pembelajar dapat menggunakan struktur 1 dan 2 untuk berkomunikasi dengan benar.	
Pelajaran 10 (Mau Nonton dengan Saya?)	Frekuensi	1. Apakah Anda selalu/biasanya a/sering/kadang-kadang/jarang ...? Apakah Anda pernah/ belum pernah ...?	Pengenalan	Pembelajar dapat mengenal struktur <i>Apakah Anda selalu/biasanya/ sering/kadang-kadang/jarang ...?, Apakah Anda pernah/ belum pernah ...?, Sesudah/</i>	Selalu, biasanya, sering, kadang-kadang, jarang, pernah, belum pernah, tidak pernah, sedang, bermain, menonton, mendengarkan,

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

		Sesudah/ sebelum ... apa yang Anda lakukan?		<i>sebelum ... apa yang Anda lakukan? dengan benar.</i>	berenang, mengajar, melakukan, jalan- jalan, piknik, memasak, nanti, tadi, WIB, sesudah, sebelum, tergantung, capai, cepat, pasti, latihan, PR, pekerjaan, bioskop, catur, pasar, kolam renang.
			Drill	Pembelajar dapat menggunakan struktur <i>Apakah Anda selalu biasanya sering kadang- kadang jarang ...?</i> <i>Apakah Anda pernah belum pernah ...?</i> , <i>Sesudah/ sebelum ... apa yang Anda lakukan?</i>	
			Penguatan	Dalam kalimat dengan tepat.	
		2. ..., kan?	Pengenalan	Pembelajar dapat mengetahui struktur ..., <i>kan?</i> Dengan tepat.	
			Drill	Pembelajar dapat menggunakan struktur ..., <i>kan?</i>	
			Penguatan	Dalam kalimat dengan tepat.	
		1 dan 2	Review	Pembelajar dapat menggunakan struktur 1 dan 2 untuk berkomunikasi dengan benar.	
Pelajaran 11 (Anda akan berakhir pekan ke mana?)	Akhir pekan	1. Apa rencana Anda ...?	Pengenalan	Pembelajar dapat mengetahui makna akhir pekan dan macam-macam kegiatan akhir pekan/ liburan.	Akhir pekan, Minggu depan, berkemah, memancing, menginap, berakhir pekan, berlibur, berhari Minggu, berulang tahun, mengajak, menjual,
			Drill	Pembelajar dapat menggunakan	

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			Penguatan	struktur <i>Apa rencana Anda ...?</i> Dalam kalimat dengan tepat.	melihat, menarik, indah, suka, berbahaya, penuh, senang, terbenam, menawar.
		2. Anda akan berakhir pekan/berlibur /berhari Minggu ke mana? Mengapa ...?	Pengenalan	Pembelajar dapat mengenal struktur <i>Anda akan berakhir pekan/berlibur berhari Minggu ke mana?, Mengapa ...?</i> Dengan tepat.	
			Drill	Pembelajar dapat menggunakan struktur <i>Anda akan berakhir pekan/berlibur berhari Minggu ke mana?, Mengapa ...?</i>	
			Penguatan	Dalam kalimat dengan tepat.	
		3. Siapa yang ...?	Pengenalan	Pembelajar dapat mengenal struktur <i>Siapa yang ...?</i> dengan benar.	
			Drill	Pembelajar dapat menggunakan struktur <i>Siapa yang ...?</i> Dalam kalimat dengan benar.	
			Penguatan	Dalam kalimat dengan benar.	
		1, 2, dan 3	Review	Pembelajar dapat menggunakan struktur 1, 2, dan 3 untuk berkomunikasi dengan tepat.	
Pelajaran 12 (Dia Tampan dan Sedikit Gemuk)	Deskriptif, komparasi, superlatif	1. Apakah dia ...? Bagaimana orangnya?	Pengenalan	Pembelajar dapat mengenal cirri-ciri seseorang atau suatu benda dengan benar.	Gemuk, kurus, pendek, tinggi, panjang, tehal, tua, lupa, lurus, kemudian, masih, lebih, daripada, paling, sedangkan,
			Drill	Pembelajar dapat menggunakan	

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

			Penguatan	struktur <i>Apakah dia ...? Bagaimana orangnya?</i> Dalam kalimat dengan tepat.	laki-laki, kulit, rambut, kumis, candi, acara, mencari, melapor, menjelaskan.
		2. Apakah ... lebih ... daripada ...? Mana yang lebih ...? Siapa yang lebih ...?	Pengenalan	Pembelajar dapat mengenal struktur <i>Apakah ... lebih ... daripada ...? Mana yang lebih ...? Siapa yang lebih ...?</i> Dengan tepat.	
			Drill	Pembelajar dapat menggunakan struktur <i>Apakah ... lebih ... daripada ...? Mana yang lebih ...? Siapa yang lebih ...?</i>	
			Penguatan	Dalam kalimat dengan tepat.	
		3. ... apa yang paling ...? Siapa yang paling ...? Mana yang paling ...?	Pengenalan	Pembelajar dapat mengenal struktur <i>... apa yang paling ...? Siapa yang paling ...? Mana yang paling ...?</i> dengan benar.	
			Drill	Pembelajar dapat menggunakan struktur <i>... apa yang paling ...? Siapa yang paling ...? Mana yang paling ...?</i>	
			Penguatan	Dalam kalimat dengan benar.	
		1, 2, dan 3	Review	Pembelajar dapat menggunakan struktur 1, 2, dan 3 untuk berkomunikasi dengan tepat.	

## Catatan Untuk Guru

### 1. Pelajaran 7- Di Mana Guntingmu?

#### Metode

Metode Langsung

#### Jumlah Pembelajar

Perorangan, kelompok kecil

#### Topik

Preposisi dan arah

#### Struktur 1

Di mana ...?

#### Tahap

Pengenalan

#### Tujuan

Pembelajar dapat mengenal posisi dengan tepat.

#### Bahan dan Persiapan

Gandakan gambar sesuai dengan kebutuhan (minimal untuk Anda dan satu orang pembelajar), lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!**

Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

#### Teknik Penyajian

- Pegang kartu/letakkan kartu pertama terlebih dahulu (urutan acak/bebas) di atas meja.
- Bacakan situasi gambar yang ada dalam kartu

berdasarkan struktur *di mana ...?*. (**Ingat!!** Saat membaca situasi dalam gambar, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud). *Misalnya:* **Gb. Situasi botol di atas kardus.** Tunjuk gambar *botol* saat menyebutkan kata botol, lalu saat menyebutkan kata *di atas*, beri tekanan nada pada kata tersebut, kemudian saat menyebut *kardus*, tunjuk gambar kardus.

- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk mengulangi kalimat tersebut.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Tahap

Drill

## Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Di mana ...?* dalam kalimat dengan benar.

## Bahan dan Persiapan

Gandakan gambar sesuai dengan kebutuhan (minimal untuk Anda dan satu orang pembelajar), lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

## Teknik Penyajian

- Pegang kartu/letakkan kartu di atas meja.
- Beritahu pembelajar bahwa Anda dan pembelajar akan melakukan tanya jawab dengan menggunakan kartu. Misalnya:  
A: "*Di mana* (botol itu?)"  
B: "(botol itu) di atas kardus."
- Letakkan satu kartu terlebih dahulu, tunjukkan pada pembelajar.
- Berikan pertanyaan dengan berdasarkan

struktur *di mana ...?*.

**(Ingat!!** Saat

memberikan

pertanyaan, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud)

- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Arahkan pembelajar untuk menjawab dengan *... ada di ...*.
- Selanjutnya, lakukan secara bergantian. Sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

## Tahap

Penguatan

## Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Di mana ...?* dalam kalimat dengan benar.

## Bahan dan Persiapan

Gandakan gambar sebanyak satu kali, lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas).

**Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut.

## Teknik Penyajian

- Anda mempunyai 2 kartu, yaitu kartu A dan kartu B. Berikan salah

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

satu kartu pada pembelajar, yang lain Anda pegang.

- Jelaskan pada pembelajar, bahwa kali ini Anda ingin mencari beberapa benda (ada di bawah gambar situasi kamar).
- Katakan bahwa kegiatan berupa tanya jawab.
- Sebaiknya Anda yang mengawali untuk membuat pertanyaan berdasarkan struktur *di mana ...?*. (Ingat!! tekanan nada saat memberikan pertanyaan, lebih baik pertanyaan dilafalkan lebih lambat).
- Untuk membuat pertanyaan, perhatikan gambar benda yang ada di bawah gambar situasi kamar.
- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar dan mendengarkan Anda dengan teliti.
- Minta pembelajar untuk menjawab pertanyaan

Anda berdasarkan gambar dalam kartu.

- Lakukan secara bergantian sampai pertanyaan habis.
- Berikan contoh bila perlu.

### Struktur 2

Di depan ... ada apa?

Di belakang ... ada apa?

Di sebelah ... ada apa?

Di tengah ... ada apa?

Di antara ... ada apa?

### Tahap

Pengenalan

### Tujuan

Pembelajar dapat mengenal struktur *Di depan ... ada apa?*, *Di belakang ... ada apa?*, *Di sebelah ... ada apa?*, *Di tengah ... ada apa?*, *Di antara ... ada apa?* Dengan benar.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan gambar sesuai dengan kebutuhan (minimal untuk Anda dan satu orang pembelajar), lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). Ingat!! Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Teknik Penyajian

- Pegang kartu/letakkan kartu pertama terlebih dahulu (urutan acak/bebas) di atas meja.
- Bacakan situasi gambar yang ada dalam kartu berdasarkan struktur *Di depan ... ada apa?, Di belakang ... ada apa?, Di sebelah ... ada apa?, Di tengah ... ada apa?, dan Di antara ... ada apa?*. Misalnya: **Gb. Situasi sepatu di belakang gelas.** Kalimat pertama yang harus Anda ucapkan adalah *Di belakang (sepatu) ada apa?* lalu *Di belakang (gelas) ada (sepatu).* (**Ingat!!** Saat membaca situasi dalam gambar, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud).
- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk mengulangi kalimat tersebut.

- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu

## Tahap

### Drill

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Di depan ... ada apa?, Di belakang ... ada apa?, Di sebelah ... ada apa?, Di tengah ... ada apa?, Di antara ... ada apa?* Dalam kalimat dengan benar.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu pertanyaan dan kartu jawaban masing-masing satu kali. Lalu beri tanda untuk membedakan kedua kartu. Misalnya, kartu pertanyaan (hijau) dan kartu jawaban (merah). Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai setumpuk kartu pertanyaan dan kartu jawaban. Pisahkan.
- Tumpuk kartu pertanyaan dalam keadaan tertutup, dan

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

acak kartu jawaban di sekitar meja (letak bebas).

- Jelaskan pada pembelajar, bahwa kali ini kegiatan berupa tanya jawab.
- Sebaiknya Anda yang mengawali untuk memberi pertanyaan dengan berdasarkan struktur *Di depan ... ada apa?*, *Di belakang ... ada apa?*, *Di sebelah ... ada apa?*, *Di tengah ... ada apa?*, dan *Di antara ... ada apa?*.
- Untuk melakukannya, pertama ambil kartu pertanyaan paling atas, lalu bacakan situasi yang terdapat dalam gambar pertanyaan tersebut. (**Ingat!!** Saat membacakan pertanyaan, Anda harus memberi tekanan pada kata yang dimaksud, lebih baik bila pelafalan diperlambat).
- Minta pembelajar untuk mencari jawaban yang sesuai, dalam kartu jawaban.

- Setelah kartu tersebut ditemukan, minta pembelajar untuk membacakan situasi dalam gambar.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

### Tahap

Penguatan

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Di depan ... ada apa?*, *Di belakang ... ada apa?*, *Di sebelah ... ada apa?*, *Di tengah ... ada apa?*, *Di antara ... ada apa?* Dalam kalimat dengan benar.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan gambar sebanyak dua kali. Satu untuk Anda yang lain untuk pembelajar. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut.

### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu yang sama, yaitu kartu A dan kartu B. Berikan salah satu kartu pada pembelajar, yang lain

Anda pegang sebagai penuntun pembelajar.

- Jelaskan pada pembelajar bahwa kartu tersebut adalah situasi di atas meja makan dan Anda ingin pembelajar mendeskripsikan benda-benda tersebut secara lisan dengan berdasarkan struktur *Di depan ... ada ... , Di belakang ... ada ... , Di sebelah ... ada ... , Di tengah ... ada ... , Di antara ... ada ...*.
- Bila perlu Anda memberikan contoh. Misalnya situasi "*Di antara sendok dan garpu ada piring*" atau yang lain.
- Lalu minta pembelajar untuk mendeskripsikan situasi lain yang ada dalam gambar pada kartu tersebut.
- Gunakan kartu Anda sebagai pembantu dan penuntun pembelajar.

### Struktur 3

Di mana ...?

Jauh/dekat dari sini?

Kira-kira berapa jauh dari sini?

Ke ... lewat mana?

### Tahap

Pengenalan

### Tujuan

Pembelajar dapat mengenal direksi/arah.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan gambar sesuai dengan kebutuhan (minimal untuk Anda dan 1 orang pembelajar), lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). Ingat!!

Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Pegang kartu/letakkan kartu di atas meja.

- Lalu Anda membacakan gambar yang ada dalam kartu. *Misalnya:*

**Gb.perempatan jalan.**

(Ingat!! Saat membaca gambar, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud). Anda menunjuk gambar *perempatan* saat



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

menyebutkan kata perempatan.

- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk menirukan Anda.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

## Tahap

Drill

## Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Di mana ...?, Jauh dekat dari sini?, Kira-kira berapa jauh dari sini?, Ke ... lewat mana?* Dalam kalimat dengan benar.

## Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu sesuai dengan kebutuhan (minimal untuk Anda dan 1 orang pembelajar), lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Setelah digandakan, potong-potong kartu lalu tempelkan kartu berisi gambar pertanyaan dengan kartu berisi gambar jawaban yang sesuai. Sajikan sudah terpotong-potong.

## Teknik Penyajian

- Dalam kartu, masing-masing sisi terdapat gambar, yaitu gambar pertanyaan dan gambar jawaban
- Pegang kartu, posisikan kartu tepat di antara Anda dan pembelajar.
- Sebelumnya, lebih baik jelaskan pada pembelajar, bahwa kegiatan kali ini adalah tanya jawab berdasarkan struktur *Di mana ...?, Jauh dekat dari sini?, Kira-kira berapa jauh dari sini?, Ke ... lewat mana?*
- Sebaiknya Anda yang memulai memberi pertanyaan.
- Anda arahkan sisi kartu dengan gambar pertanyaan ke arah Anda, sebaliknya sisi bergambarkan jawaban pada pembelajar. Dengan demikian pembelajar dapat menjawab dengan memperhatikan gambar yang Anda pegang. Demikian sebaliknya

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Lakukan terus secara bergantian.
- Lakukan sampai semua kartu habis.
- Ulangi jika perlu.

## Tahap

Penguatan

## Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Di mana ...?*, *Jauh dekat dari sini?*, *Kira-kira berapa jauh dari sini?*, *Ke ... lewat mana?* Dalam kalimat dengan benar.

## Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu, lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut.

## Teknik Penyajian

- Pegang kartu/letakkan kartu di atas meja.
- Minta pembelajar untuk mendeskripsikan situasi gambar yang ada dalam kartu tersebut berdasarkan struktur *Di mana ...?*, *Jauh/dekat dari sini?*, *Kira-kira berapa jauh dari sini?*, *Ke ... lewat mana?*

Dalam bahasa Indonesia yang tepat.

- Ada baiknya kalau Anda memberi contoh, kemudian minta mereka untuk mendeskripsikan kartu yang lain.
- Demikian seterusnya. Lakukan sampai kartu habis.

## Struktur

1,2, dan 3

## Tahap

Review

## Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur 1, 2, dan 3 Untuk berkomunikasi dengan benar.

## Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu denah dan kartu pertanyaan. Lebih baik perbesar ukuran denah (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Untuk kartu pertanyaan, ada baiknya ukuran tulisan diperbesar, di sisi sebaliknya beri nomor dari nomor 1 – 15. Sajikan sudah terpotong-potong.

## Teknik Penyajian

- Letakkan denah dan kartu situasi di atas meja. Sebarkan kartu

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

situasi dalam keadaan tertutup di sekitar meja, usahakan jangan sampai isi pertanyaan dilihat oleh pembelajar.

- Jelaskan pada bahwa pembelajar harus menjawab pertanyaan dari Anda berdasarkan struktur 1, 2, dan 3.
- Jelaskan pula bahwa untuk mendapat pertanyaan, pembelajar boleh memilih pertanyaan yang ada dengan memilih nomor yang ada di sisi lembar belakang kartu pertanyaan. Pemilihan nomor secara acak.
- Setelah pembelajar memilih nomor, Anda ambil nomor tersebut, lalu bacakan pertanyaan yang ada dalam kartu.
- Minta pembelajar untuk menjawab pertanyaan dengan melihat denah.
- Beri contoh bila perlu.

## 2. Pelajaran 8- Saya Bisa Naik Apa?

### Metode

Metode Langsung

### Jumlah Pembelajar

Perorangan, kelompok kecil

### Topik

Transportasi

### Struktur 1

Kalau ke ... Saya bisa naik apa?

Kalau naik ... berapa ongkosnya?

Apa fasilitasnya?

### Tahap

Pengenalan

### Tujuan

Pembelajar dapat mengenal alat-alat transportasi di Indonesia dan fasilitasnya dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu, lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Letakkan kartu di atas meja.
- Lalu Anda membacakan gambar yang ada dalam kartu. *Misalnya: Gb. bajaj atau gb. kereta api, minuman ringan, dll. (Ingat!! Saat membaca gambar, Anda*

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud). Anda menunjuk gambar *hajaj* saat menyebutkan kata *bajaj*

- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk menirukan Anda.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

## Tahap

Drill

## Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Kalau ke ... Saya bisa naik apa? Kalau naik ... berapa ongkosnya? Apa fasilitasnya?*

Dalam kalimat dengan tepat.

## Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu, lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Setelah digandakan, potong-potong kartu lalu tempelkan kartu berisi gambar pertanyaan dengan kartu berisi gambar jawaban yang sesuai. Sajikan sudah terpotong-potong.

## Teknik Penyajian

- Dalam kartu, masing-masing sisi terdapat gambar, yaitu gambar pertanyaan dan gambar jawaban
- Pegang kartu, posisikan kartu tepat di antara Anda dan pembelajar.
- Sebelumnya, lebih baik jelaskan pada pembelajar, bahwa kegiatan kali ini adalah tanya jawab berdasarkan struktur *Kalau ke ... Saya bisa naik apa? Kalau naik ... berapa ongkosnya? Apa fasilitasnya?*
- Sebaiknya Anda yang memulai memberi pertanyaan.
- Anda arahkan sisi kartu dengan gambar pertanyaan ke arah Anda, sebaliknya sisi bergambarkan jawaban pada pembelajar. Dengan demikian pembelajar dapat menjawab dengan memperhatikan gambar yang Anda pegang. Demikian sebaliknya

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Lakukan terus secara bergantian.
- Lakukan sampai semua kartu habis.
- Ulangi jika perlu.

*Saya bisa naik apa?  
Kalau naik ... berapa  
ongkosnya?. Apa  
fasilitasnya?.*

- Beri contoh bila perlu.

## Tahap

Penguatan

## Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Kalau ke ... Saya bisa naik apa? Kalau naik ... berapa ongkosnya?. Apa fasilitasnya?*

Dalam kalimat dengan tepat.

## Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu berisi gambar berseri sebanyak dua lembar. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut.

## Teknik Penyajian

- Berikan gambar berseri pada pembelajar.
- Sebelumnya jelaskan bahwa Anda mempunyai gambar berseri.
- Minta pembelajar untuk membuat cerita berdasarkan gambar tersebut berdasarkan struktur *Kalau ke ...*

## Struktur 2

Ada ... langsung ke ... ?

Sampai di ... jam berapa?

Kapan sampai di ... ?

## Tahap

Pengenalan

## Tujuan

Pembelajar dapat mengenal struktur *Ada ... langsung ke ... ?, Sampai di ... jam berapa?, Kapan sampai di ... ?* dengan tepat.

## Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu, lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

## Teknik Penyajian

- Pegang kartu/letakkan kartu di atas meja.
- Lalu Anda membacakan gambar yang ada dalam kartu berdasarkan struktur *Ada ... langsung ke ... ?, Sampai di ... jam*

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

*berapa?, Kapan sampai di ... ?.*

*Misalnya: Gb. Situasi bus di antara tulisan Puri dan Malioboro.*

*Di bawah gambar bus ada tanda panah.*

*(Ingat!! Saat membaca gambar, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud). Anda menunjuk gambar bus saat menyebutkan kata 'bus'. Tunjuk tanda panah saat Anda menyebutkan kata 'langsung', demikian juga dengan tulisan Puri dan malioboro.*

- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk menirukan Anda.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

### Tahap

Drill

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Ada ... langsung ke ...*

*?, Sampai di ... jam berapa?, Kapan sampai di ... ?* dalam kalimat dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu, lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Setelah digandakan, potong-potong kartu lalu tempelkan kartu berisi gambar pertanyaan dengan kartu berisi gambar jawaban yang sesuai. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Dalam kartu, masing-masing sisi terdapat gambar, yaitu gambar pertanyaan dan gambar jawaban.
- Pegang kartu, posisikan kartu tepat di antara Anda dan pembelajar.
- Jelaskan pada pembelajar, bahwa kegiatan kali ini adalah tanya jawab berdasarkan struktur *Ada ... langsung ke ... ?*, *Sampai di ... jam berapa?*, *Kapan sampai di ... ?*.

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Sebaiknya Anda yang memulai memberi pertanyaan.
- Anda arahkan sisi kartu dengan gambar pertanyaan ke arah Anda, sebaliknya sisi bergambarkan jawaban pada pembelajar. Dengan demikian pembelajar dapat menjawab dengan memperhatikan gambar yang Anda pegang. Demikian sebaliknya
- Lakukan terus secara bergantian.
- Lakukan sampai semua kartu habis.
- Ulangi jika perlu.

### Tahap

Penguatan

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Ada ... langsung ke ... ?*, *Sampai di ... jam berapa?*, *Kapan sampai di ... ?* dalam kalimat dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan

usia pembelajar yang sudah lanjut.

### Teknik Penyajian

- Berikan gambar berseri pada pembelajar.
- Sebelumnya jelaskan bahwa Anda mempunyai gambar berseri.
- Minta pembelajar untuk membuat cerita berdasarkan gambar tersebut berdasarkan struktur *Ada ... langsung ke ... ?*, *Sampai di ... jam berapa?*, *Kapan sampai di ... ?*.
- Beri contoh bila perlu

### Struktur

1 dan 2

### Tahap

Review

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur 1 dan 2 untuk berkomunikasi dengan benar.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah

lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

## Teknik Penyajian

- Berikan gambar berseri (susun secara acak) pada pembelajar.
- Minta pembelajar untuk membuat cerita yang menarik.
- Jelaskan pada pembelajar bahwa sebelum membuat cerita, pembelajar harus terlebih dahulu menyusun gambar sehingga menjadi rangkaian yang tepat.
- Setelah itu minta pembelajar untuk membuat cerita menggunakan bahasa Indonesia yang tepat berdasarkan struktur 1 dan 2.

### 3. Pelajaran 9 – Silakan Masuk!

Metode

Metode Langsung

Jumlah Pembelajar

Perorangan, kelompok kecil

Topik

Imperatif

Struktur 1

Silakan ...!

Tahap

Pengenalan

Tujuan

Pembelajar dapat mengenal struktur *Silakan ...!*

Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

Teknik Penyajian

- Pegang kartu/letakkan kartu di atas meja.
- Lalu Anda membacakan gambar yang ada dalam kartu berdasarkan struktur *Silakan ...!*.  
*Misalnya: Gb. Situasi orang mempersilakan orang lain duduk di kursi. (Ingat!! Saat membaca gambar, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kalimat tersebut.*
- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar dan untuk menirukan Anda.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Ulangi bila perlu

## Tahap

### Drill

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Silakan ...!* dalam kalimat dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Anda letakkan kartu pertama terlebih dahulu (urutan acak/bebas) di atas meja.
- Lalu tunjuk gambar. Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar dan menyebutkan kalimat imperatif yang ada dalam gambar tersebut.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

## Tahap

### Penguatan

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Silakan ...!* dalam kalimat dengan benar.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas), demikian juga untuk kartu situasi, lebih baik perbesar ukuran tulisan. **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Letakkan kartu-kartu berisikan gambar imperatif (secara acak/sebarkan) di atas meja. Pegang kartu situasi.
- Ambil kartu pertama (secara acak). Bacakan situasi yang ada dalam kartu.
- Minta pembelajar untuk mencari gambar imperatif yang sesuai dengan situasi tersebut.
- Selanjutnya minta pembelajar untuk membacakan kalimat

imperatif yang tepat sesuai dengan gambar.

- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Berikan contoh bila perlu.
- Ulangi bila perlu.

## Struktur 2

Tolong ... !

Jangan ... !

Dilarang ... !

### Tahap

#### Pengenalan

#### Tujuan

Pembelajar dapat mengenal struktur *Tolong ... !*, *Jangan ... !*, *Dilarang ... !* dengan benar.

#### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

#### Teknik Penyajian

- Pegang kartu/letakkan kartu di atas meja.
- Bacakan gambar yang ada dalam kartu berdasarkan struktur *Tolong ... !*, *Jangan ... !*, *Dilarang ... !* Misalnya:

**Gb. Situasi orang**

**melarang orang lain duduk di atas meja.**

(**Ingat!!** Saat membaca gambar, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud). Anda menunjuk gambar saat menyebutkan jangan duduk di atas meja.

- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk menirukan Anda.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

### Tahap

#### Drill

#### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Tolong ... !*, *Jangan ... !*, dan *Dilarang ... !* dalam kalimat dengan tepat.

#### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Teknik Penyajian

- Anda letakkan kartu pertama terlebih dahulu (urutan acak/bebas) di atas meja.
- Lalu tunjuk gambar.
- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk menyebutkan kalimat imperatif yang ada dalam gambar tersebut berdasarkan struktur *Tolong ... !, Jangan ... !, Dilarang ...*.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

## Tahap

### Penguatan

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Tolong ... !, Jangan ... !, dan Dilarang ... !* dalam kalimat dengan benar.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas), demikian juga untuk kartu situasi, lebih baik perbesar ukuran tulisan. **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar

yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

## Teknik Penyajian

- Letakkan kartu-kartu berisikan gambar imperatif (secara acak/sebarkan) di atas meja. Pegang kartu situasi.
- Ambil kartu pertama (secara acak). Bacakan situasi yang ada dalam kartu.
- Minta pembelajar untuk mencari gambar imperatif yang sesuai dengan situasi tersebut.
- Selanjutnya minta pembelajar untuk membacakan kalimat imperatif yang tepat sesuai dengan gambar berdasarkan struktur *Tolong ... !, Jangan ... !, dan Dilarang ... !*.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Berikan contoh bila perlu.
- Ulangi bila perlu.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Struktur

1 dan 2

### Tahap

Review

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur 1 dan 2 untuk berkomunikasi dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Berikan gambar berseri (susun secara acak) pada pembelajar.
- Minta pembelajar untuk membuat cerita yang menarik.
- Jelaskan pada pembelajar bahwa sebelum membuat cerita, pembelajar harus terlebih dahulu menyusun gambar sehingga menjadi rangkaian yang tepat.
- Setelah itu minta pembelajar untuk membuat cerita menggunakan bahasa

Indonesia yang tepat berdasarkan struktur 1 dan 2.

## 4. Pelajaran 10 – Mau Nonton dengan Saya?

### Metode

Metode Langsung

### Jumlah Pembelajar

Perorangan, kelompok kecil

### Topik

Frekuensi

### Struktur 1

Apakah Anda selalu/ biasanya/ sering/ kadang-kadang/ jarang ... ?

Apakah Anda pernah/ belum pernah ... ?

Kapan ... ?

Sesudah/ sebelum ... apa yang Anda lakukan?

### Tahap

Pengenalan

### Tujuan

Pembelajar dapat mengenal struktur *Apakah Anda selalu biasanya sering kadang-kadang jarang ... ?, Apakah Anda pernah belum pernah ... ?, Kapan ...?, Sesudah sebelum ... apa yang Anda lakukan?*

Dengan tepat

### Bahan dan Persiapan

Gandakan gambar sesuai dengan kebutuhan (minimal untuk Anda

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dan 1 orang pembelajar), lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). Ingat!! Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu bergambar hobi, kalender bulan Mei, dan kartu berangkai. Pegang kartu/letakkan kartu di atas meja.
- kenalkan lebih dulu gambar hobi. Anda letakkan kartu pertama terlebih dahulu (urutan acak/bebas) di atas meja.
- Lalu Anda membacakan gambar yang ada dalam kartu (**Ingat!!** Saat membaca gambar, Anda harus menunjuk gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud).  
*Misalnya: Gb. Situasi orang naik sepeda,* maka kalimat yang Anda ucapkan adalah “naik sepeda”. Tunjuk gambar, beri tekanan pada kata pada kalimat tersebut.
- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk menirukan Anda.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.
- Selanjutnya, untuk mengenalkan struktur *selalu biasanya/sering/ kadang-kadang/jarang, pernah belum pernah,* dan *Kapan* gunakan kalender dan kartu hobi.
- Letakkan kalender di atas meja
- Lalu ambil dan tunjukkan kartu hobi pada pembelajar (**misal: Gb. Situasi orang naik sepeda**).
- Anda cari gambar tersebut dalam kalender.
- Prekdisikan apakah hobi tersebut termasuk selalu/biasanya/sering/ kadang-kadang/jarang, pernah/belum pernah, dan Kapan dilakukan.
- Sebutkan kalimat yang dimaksud, misalnya: “Dia jarang naik sepeda”.

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk menirukan Anda.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.
- Demikian juga untuk kartu berangkai. Gunakan kartu ini untuk mengenalkan struktur *sesudah/sebelum*.
- Gunakan gambar di tengah sebagai patokan. Kiri untuk kata *sebelum*, dan sebelah kanan untuk kata *sesudah*.

### Tahap

Drill

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Apakah Anda selalu biasanya sering kadang-kadang jarang ... ?*, *Apakah Anda pernah belum pernah ... ?*, *Kapan ...?*, *Sesudah/sebelum ... apa yang Anda lakukan?* Dalam kalimat dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan

usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu Agenda Dino pada hari Minggu dan kalender bulan Mei. Pegang kartu/letakkan kartu di atas meja.
- Minta pembelajar untuk membuat kalimat-kalimat dengan berdasarkan struktur tersebut di atas dengan gambar yang ada.
- Beri contoh bila perlu.

### Tahap

Penguatan

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Apakah Anda selalu biasanya sering kadang-kadang jarang ... ?*, *Apakah Anda pernah belum pernah ... ?*, *Kapan ...?*, *Sesudah/sebelum ... apa yang Anda lakukan?* Dalam kalimat dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan gambar sesuai dengan kebutuhan (minimal untuk Anda dan 1 orang pembelajar), lebih baik perbesar ukuran kartu

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

(ukuran bebas). Ingat!!  
Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

## Teknik Penyajian

- Anda mempunyai 2 kartu, yaitu kartu A dan kartu B. Berikan salah satu kartu pada pembelajar, yang lain Anda pegang. Selain itu, Anda mempunyai agenda Doni tahun 2004 dan kartu hobi.
- Jelaskan pada pembelajar, bahwa kali ini Anda ingin mencari informasi tentang frekuensi kegiatan Dino bulan Juni dan tahun 2004.
- Katakan bahwa kegiatan berupa tanya jawab.
- Sebaiknya Anda yang mengawali untuk membuat pertanyaan berdasarkan struktur *Apakah Anda selalu biasanya sering kadang-kadang jarang ... ?, Apakah Anda pernah belum pernah ... ?, Kapan ...?, Sesudah/sebelum ... apa* yang Anda lakukan? (Ingat!! tekanan nada saat memberikan pertanyaan, lebih baik pertanyaan dilafalkan lebih lambat).
- Untuk membuat pertanyaan, perhatikan gambar benda yang ada di bawah gambar situasi kamar.
- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar dan mendengarkan Anda dengan teliti.
- Minta pembelajar untuk menjawab pertanyaan Anda berdasarkan gambar dalam kartu yang dipegangnya.
- Lakukan secara bergantian sampai pertanyaan habis.
- Ulangi bila perlu.
- Selanjutnya, gunakan Agenda Doni tahun 2004. Kombinasikan dengan kartu-kartu hobi (bisa juga gunakan kartu hobi tahap pengenalan).
- Berikan agenda Doni tahun 2004 pada

pembelajar (bisa hanya diletakkan di atas meja)

- Jelaskan pada pembelajar, bahwa kegiatan berikutnya masih tanya jawab menggunakan kartu-kartu tersebut.
- Buat pertanyaan dengan menunjukkan kartu hobi pada pembelajar, misalnya: “Apakah Doni sering main golf tahun 2004?”; “Kapan Doni main Tennis?” atau yang lain.
- Minta pembelajar menjawab pertanyaan berdasarkan agenda tersebut. (Ingat!! Saat memberikan pertanyaan, Anda harus memberi tekanan nada pada benda yang dimaksud. Akan lebih baik apabila pertanyaan dilafalkan lebih lambat).
- Demikian seterusnya sampai kartu hobi habis.
- Ulangi bila perlu.

## Struktur 2

..., kan?

### Tahap

Pengenalan

### Tujuan

Pembelajar dapat mengenal struktur ..., *kan?* Dengan benar.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Pegang kartu/letakkan kartu di atas meja.
- Bacakan situasi gambar yang ada dalam kartu berdasarkan struktur ..., *kan?* (Ingat!! Saat membaca situasi dalam gambar, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud). *Misalnya:*  
**Gb. Situasi Dita makan. Di atas gambar Dita ada tulisan 11.00. Di sebelah Dita ada tanda tanya. Tunjuk gambar tulisan 11.00 saat**

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

membaca “jam 11.00”, lalu tunjuk **gambar situasi Dita makan**, saat menyebutkan “Dita makan”, dan menunjuk **tanda tanya** saat Anda menyebutkan “... kan?”, beri tekanan nada pada kata tersebut.

- Untuk menjawab “ya/tidak” tunjuk jam pada gambar di sebelahnya, Bila jam tidak sesuai, maka jawaban yang ada adalah “tidak” atau sebaliknya.
- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk mengulangi kalimat tersebut.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

**Tahap**

**Drill**

**Tujuan**

Pembelajar dapat menggunakan struktur .... *kan?* Dalam kalimat dengan benar.

**Bahan dan Persiapan**

Gandakan kartu jawaban sebanyak dua lembar, dan kartu pertanyaan cukup satu kali. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

**Teknik Penyajian**

- Anda mempunyai kartu dengan gambar pertanyaan dan kartu dengan gambar jawaban. Letakkan kartu pertanyaan tumpuk tertutup di atas meja.
- Anda dan pembelajar memegang kartu jawaban masing-masing satu lembar.
- Sebelumnya jelaskan pada pembelajar bahwa kegiatan kali ini adalah tanya jawab
- Untuk memberikan pertanyaan, harus mengambil kartu, lalu lawan menjawab berdasarkan kartu jawaban masing-masing yang dipegang.
- Sebaiknya Anda yang mengawali memberikan pertanyaan, kemudian

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

minta pembelajar menjawab.

- Lakukan secara bergantian.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

## Tahap

### Penguatan

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur ..., *kan*? Dalam kalimat dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu jawaban dan kartu pertanyaan, masing-masing satu kali. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu dengan gambar pertanyaan dan kartu dengan gambar jawaban.
- Berikan kartu pertanyaan pada pembelajar. Pegang kartu jawaban.

- Jelaskan pada pembelajar bahwa kegiatan kali ini adalah tanya jawab.

- Untuk memberikan pertanyaan, harus membaca kartu, lalu lawan menjawab berdasarkan kartu jawaban yang dipegang.

- Lakukan sampai pertanyaan habis.
- Beri contoh bila perlu.

## Struktur

### 1 dan 2

## Tahap

### Review

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur 1 dan 2 untuk berkomunikasi dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan gambar dua kali. Lebih baik perbesar ukuran gambar. **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut.

### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai dua lembar gambar percakapan. Berikan salah satu gambar pada pembelajar.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Anda dan pembelajar akan mengadakan percakapan.
- Sebelumnya, bagi peran antara Anda dan pembelajar berdasarkan situasi dalam gambar.
- Lebih baik Anda mengawali percakapan tersebut.
- Beri contoh bila perlu.

## 5. Pelajaran 11 – Anda akan Berakhir

### Pekan Ke Mana?

#### Metode

Metode Langsung.

#### Jumlah Pembelajar

Perorangan, kelompok kecil.

#### Topik

Akhir pekan

#### Struktur 1

Apa rencana Anda ...?

#### Tahap

Pengenalan

#### Tujuan

Pembelajar dapat mengenal macam-macam kegiatan akhir pekan/liburan dan makna akhir pekan.

#### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah

lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

#### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu kegiatan akhir pekan dan kalender. Letakkan kartu di atas meja.
- Letakkan gambar kalender bulan Juli.
- Tunjuk hari Sabtu dan Minggu untuk menjelaskan makna akhir pekan. **Ingat!!** Saat menyebutkannya, beri tekanan nada pada kata tersebut.
- Minta pembelajar untuk memperhatikan lalu menirukan apa yang Anda ucapkan.
- Ulangi bila perlu.
- Selanjutnya, letakkan kartu pertama terlebih dahulu (urutan acak/bebas) kegiatan akhir pekan di atas meja.
- Bacakan gambar yang ada dalam kartu (**Ingat!!** Saat membaca gambar, Anda harus menunjuk gambar dan beri tekanan pada kata

yang dimaksud).

*Misalnya:* Gb. Situasi orang jalan-jalan di taman". Tunjuk gambar, sebutkan "jalan-jalan"; Gb. Situasi orang memancing. Tunjuk gambar, sebutkan "memancing", dll.

- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- minta pembelajar untuk menirukan Anda.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

**Tahap**

**Drill**

**Tujuan**

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Apa rencana Anda ...?* dalam kalimat dengan tepat.

**Bahan dan Persiapan**

Gandakan gambar sebanyak satu kali. Potong-potong gambar, lalu tempelkan kartu pertanyaan dan kartu jawaban masing-masing menghadap keluar. Sebaiknya perbesar ukuran gambar. **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut.

**Teknik Penyajian**

- Dalam kartu, masing-masing sisi terdapat gambar, yaitu gambar pertanyaan dan gambar jawaban. Pegang kartu, posisikan kartu tepat di antara Anda dan pembelajar.
- Pegang kartu, posisikan tepat di antara Anda dan pembelajar.
- Jelaskan pada pembelajar, bahwa kegiatan kali ini adalah tanya jawab.
- Sebaiknya Anda yang memulai memberi pertanyaan berdasarkan struktur *Apa rencana Anda ...?*
- Dalam memberi pertanyaan, Anda arahkan sisi kartu dengan gambar pertanyaan ke arah Anda, sebaliknya sisi bergambarkan jawaban pada pembelajar. Dengan demikian pembelajar dapat menjawab dengan memperhatikan gambar yang Anda pegang.

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Demikian sebaliknya.
- Lakukan terus secara bergantian.
- Lakukan sampai semua kartu habis.
- Ulangi jika perlu.

### Tahap

Penguatan

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Apa rencana Anda ...?* dalam kalimat dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut.

### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai gambar pasangan. Berikan pada pembelajar (sebaiknya Anda juga memegang gambar yang sama).
- Sebelumnya jelaskan pada pembelajar, bahwa kegiatan kali ini adalah menjodohkan gambar.
- Minta pembelajar untuk mencari pasangan gambar pertanyaan

dengan gambar jawabannya, dengan cara mengikuti garis yang ada.

- Kemudian minta pembelajar untuk membuat kalimat berdasarkan struktur *Apa rencana Anda ...?* berdasarkan gambar tersebut.
- Berikan contoh bila perlu.

### Struktur 2

Anda akan berakhir pekan/berlibur/berhari Minggu ke mana?

Mengapa ...?

### Tahap

Pengenalan

### Tujuan

Pembelajar dapat mengenal struktur *Anda akan berakhir pekan/berlibur/berhari Minggu ke mana?, Mengapa ...?* dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Teknik Penyajian

- Dalam kartu, masing-masing sisi terdapat gambar, yaitu gambar pertanyaan dan gambar jawaban.
- Pegang kartu pertama terlebih dahulu (urutan acak/bebas), posisikan kartu tepat di antara Anda dan pembelajar.
- Lalu Anda membacakan gambar yang ada dalam kartu pertanyaan (**Ingat!!** Saat membaca gambar, Anda harus memberi tekanan nada pada kata yang dimaksud).
- Tunggu sampai pembelajar memahami gambar.
- Lalu balik kartu, tunjukkan kartu jawaban pada pembelajar.
- Bacakan gambar tersebut, (**Ingat!!** Tekanan nada).
- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk menirukan Anda.

- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

## Tahap

### Drill

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Anda akan berakhir pekan/berlibur/berhari Minggu ke mana?, Mengapa ...?* dalam kalimat dengan benar.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Dalam kartu, masing-masing sisi terdapat gambar, yaitu gambar pertanyaan dan gambar jawaban.
- Pegang kartu, posisikan kartu tepat di antara Anda dan pembelajar.
- Sebelumnya, lebih baik Anda jelaskan pada pembelajar, bahwa kegiatan kali ini adalah tanya jawab

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Sebaiknya Anda yang memulai memberi pertanyaan.
- Dalam memberi pertanyaan, Anda arahkan sisi kartu dengan gambar pertanyaan ke arah Anda, sebaliknya sisi bergambarkan jawaban pada pembelajar. Dengan demikian pembelajar dapat menjawab dengan memperhatikan gambar yang Anda pegang. Demikian sebaliknya.
- Lakukan terus secara bergantian.
- Lakukan sampai semua kartu habis.
- Ulangi jika perlu.

### Tahap

Penguatan

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Anda akan berakhir pekan berlibur berhari Minggu ke mana?, Mengapa ...?* dalam kalimat dengan benar.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran

bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong. Untuk kartu 'mengapa' dan 'karena' lebih baik beri ciri masing-masing (misalnya kertas untuk menempel berbeda warna).

### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu mengapa dan kartu karena. Pegang kartu 'mengapa'.
- Sebarkan kartu 'karena' secara acak di sekitar meja dalam keadaan terbuka.
- Sebelumnya jelaskan pada pembelajar bahwa kegiatan kali ini adalah tanya jawab.
- Berikan pertanyaan dengan menunjukkan kartu 'mengapa' pada pembelajar, sambil menanyakan situasi yang ada dalam kartu. *Misalnya:* "Mengapa Tono sakit gigi?", (**Ingat!!** Berikan tekanan nada pada kalimat tersebut)
- Kemudian minta pembelajar untuk

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

mencari jawaban dalam kartu 'karena'.

- Minta pembelajar untuk membacakan situasi dalam kartu itu
- Demikian seterusnya sampai gambar habis.
- Beri contoh bila perlu.
- Ulangi bila perlu.

## Struktur 3

Siapa yang ...?

### Tahap

Pengenalan

### Tujuan

Pembelajar dapat mengenal struktur *Siapa yang ...?* dengan benar.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan gambar, lalu tempelkan gambar pertanyaan dan gambar jawaban masing-masing di sebaliknya. Perbesar ukuran gambar, ingat!! Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut.

### Teknik Penyajian

- Dalam kartu, masing-masing sisi terdapat gambar, yaitu gambar pertanyaan dan gambar jawaban.

- Pegang kartu pertama terlebih dahulu (urutan acak/bebas), posisikan kartu tepat di antara Anda dan pembelajar.

- Bacakan gambar yang ada dalam kartu pertanyaan (**Ingat!!** Saat membaca gambar, Anda harus memberi tekanan nada pada kata yang dimaksud).

- Tunggu sampai pembelajar memahami gambar.

- Lalu balik kartu, tunjukkan kartu jawaban pada pembelajar.

- Bacakan gambar tersebut, (**Ingat!!** Tekanan nada).

- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.

- Minta pembelajar untuk menirukan Anda.

- Demikian seterusnya sampai kartu habis.

- Ulangi bila perlu.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Tahap

Drill

## Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *siapa yang ...?* dalam kalimat dengan tepat.

## Bahan dan Persiapan

Gandakan gambar, lalu tempelkan gambar pertanyaan dan gambar jawaban masing-masing di sebaliknya. Perbesar ukuran gambar, **ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut.

## Teknik Penyajian

- Anda mempunyai gambar pertanyaan dan gambar jawaban.
- Tumpuk gambar pertanyaan dalam keadaan tertutup di antara Anda dan pembelajar.
- Sebarkan kartu jawaban secara acak di atas meja.
- Jelaskan pada pembelajar, bahwa kegiatan kali ini adalah tanya jawab.
- Lebih baik Anda yang memberikan pertanyaan terlebih dahulu.

- Lakukan dengan mengambil kartu paling atas.
- Bacakan situasi yang ada dalam kartu pertanyaan.
- Minta pembelajar untuk mencari jawaban di meja.
- Minta pembelajar untuk membacakan situasi yang ada dalam kartu jawaban.
- Lakukan secara bergantian.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Berikan contoh bila perlu

## Tahap

Penguatan

## Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *siapa yang ...?* dalam kalimat dengan benar.

## Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Perbesar ukuran gambar, **ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut.



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Teknik Penyajian

- Anda mempunyai gambar pasangan. Berikan pada pembelajar (sebaiknya Anda juga memegang gambar yang sama).
- Sebelumnya jelaskan pada pembelajar, bahwa kegiatan kali ini adalah menjodohkan gambar.
- Minta pembelajar untuk mencari pasangan gambar pertanyaan dengan gambar jawabannya, dengan cara mengikuti garis yang ada.
- Kemudian minta pembelajar untuk membuat kalimat dengan struktur *siapa yang ...?* berdasarkan gambar tersebut.
- Berikan contoh bila perlu.

## Struktur

1, 2, dan 3

## Tahap

Review

## Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur 1, 2, dan 3 untuk berkomunikasi dengan tepat.

## Bahan dan Persiapan

Gandakan gambar dua kali. Lebih baik perbesar ukuran gambar. **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut.

## Teknik Penyajian

- Anda mempunyai dua lembar gambar percakapan. Berikan salah satu gambar pada pembelajar.
- Jelaskan pada pembelajar, bahwa kegiatan kali ini adalah mengadakan percakapan.
- Sebelumnya, bagi peran antara Anda dan pembelajar berdasarkan situasi dalam gambar.
- Lebih baik Anda mengawali percakapan tersebut.
- Beri contoh bila perlu.

## 6. Pelajaran 12 – Dia Tampan dan Sedikit Gemuk

### Metode

Metode Langsung

### Jumlah Pembelajaran

Perorangan, kelompok kecil

### Topik

Deskripsi, komparasi, superlatif

### Struktur 1

Apakah dia ...?

Bagaimana orangnya?

#### Tahap

Pengenalan

#### Tujuan

Pembelajar dapat mengenal ciri-ciri dan keadaan seseorang atau benda dengan tepat.

#### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

#### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu dengan gambar benda-benda dan orang.
- Letakkan kartu pertama terlebih dahulu (urutan acak/bebas) di atas meja.
- Bacakan gambar yang ada dalam kartu.

*Misalnya: Gb. Orang perempuan,*

*disebelahnya orang laki-laki. Tunjuk*

*gambar orang*

*perempuan saat*

*menyebutkan kata*

*”perempuan”, lalu saat*

*menyebutkan kata*

*“laki-laki”, tunjuk*

*gambar orang laki-laki.*

*(Ingat!! Saat membaca*

*gambar, Anda harus*

*menunjuk benda pada*

*gambar dan beri tekanan*

*pada kata yang*

*dimaksud).*

- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk menirukan Anda.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu

#### Tahap

Drill

#### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Apakah dia ... ?* dan *bagaimana orangnya?* Dalam kalimat dengan tepat.

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

## Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu berisikan gambar ciri-ciri seseorang.
- Letakkan kartu pertama terlebih dahulu (urutan acak/bebas) di atas meja.
- Bacakan gambar yang ada dalam kartu.  
*Misalnya: Gb. Orang tua, disebelahnya anak muda* Tunjuk gambar orang tua saat menyebutkan kata "tua", lalu saat menyebutkan kata "muda", tunjuk gambar anak muda (**Ingat!!** Saat membaca gambar, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud).
- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.

- Minta dia/mereka untuk menirukan Anda.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

## Tahap

Penguatan

## Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Apakah dia ... ? dan bagaimana orangnya?* Dalam kalimat dengan tepat.

## Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

## Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu berisikan gambar seseorang dengan identitasnya.
- Letakkan kartu pertama terlebih dahulu (urutan acak/bebas) di atas meja
- Minta pembelajar untuk menyebutkan ciri-ciri seseorang yang sesuai

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

dengan identitas dalam gambar dengan tepat.

- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Beri contoh bila perlu.
- Ulangi bila perlu.

## Struktur 2

Apakah ... lebih ... dari pada ...?

Mana yang lebih ...?

Siapa yang lebih ...?

### Tahap

Pengenalan

### Tujuan

Pembelajar dapat membandingkan seseorang dan sesuatu dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu perbandingan. Letakkan kartu pertama terlebih dahulu (urutan acak/bebas) di atas meja.
- Bacakan gambar yang ada dalam kartu. *Misalnya: Gb. Sepatu*

**baru** **disebelahnya** **sepatu** **lama**. Tunjuk gambar **sepatu** **baru** saat menyebutkan kata "sepatu baru", lalu saat menyebutkan kata "**sepatu** **lama**", tunjuk gambar **sepatu** **lama**. (**Ingat!!** Saat membaca gambar, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud).

- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk menirukan Anda.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

### Tahap

Drill

### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Apakah ... lebih ... dari pada ...?*, *Mana yang lebih ...?*, *Siapa yang lebih ...?* dalam kalimat dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu perbandingan. Letakkan kartu di atas meja. Tumpuk dalam keadaan tertutup.
- Jelaskan pada pembelajar bahwa kegiatan kali ini adalah tanya jawab.
- Ambil kartu pertama. *Misalnya: Gb. Sepatu baru disebelahnya sepatu lama.* Tunjuk gambar saat Anda memberikan pertanyaan. Tunjuk **sepatu baru** saat menyebutkan kata "sepatu baru", lalu saat menyebutkan kata "sepatu lama", tunjuk gambar sepatu lama. (**Ingat!!** Saat membaca gambar, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud).
- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.

- Minta pembelajar untuk menjawab pertanyaan berdasarkan gambar.
- Lakukan secara bergantian.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

### Tahap

#### Penguatan

#### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur *Apakah ... lebih ... dari pada ...?, Mana yang lebih ...?, Siapa yang lebih ...?* dalam kalimat dengan tepat.

#### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

#### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu perbandingan. Letakkan kartu di atas meja (tumpuk dalam keadaan tertutup).
- Jelaskan pada pembelajar bahwa

kegiatan kali ini adalah tanya jawab.

- Ambil kartu pertama.  
*Misalnya: Gb. Celana baru disebelahnya celana lama.* Tunjuk gambar saat Anda memberikan pertanyaan. Tunjuk **baru** saat menyebutkan kata "celana baru", lalu saat menyebutkan kata "**celana lama**", tunjuk gambar celana lama. (**Ingat!!** Saat membaca gambar, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud).
- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk menjawab pertanyaan berdasarkan gambar.
- Lakukan secara bergantian.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

### Struktur 3

... apa yang paling ...?

Siapa yang paling ...?

Mana yang paling ...?

### Tahap

Pengenalan

### Tujuan

Pembelajar dapat mengenal struktur ... *apa yang paling ...?*, *Siapa yang paling ...?*, *Mana yang paling ...?* dengan baik.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu perbandingan. Letakkan kartu pertama terlebih dahulu (urutan acak/bebas) di atas meja
- Bacakan gambar yang ada dalam kartu berdasarkan struktur ... *apa yang paling ...?*, *Siapa yang paling ...?*, *Mana yang paling ...?*.  
*Misalnya: Gb. Sepatu A berukuran besar disebelahnya sepatu B*

berukuran sedang dan sepatu C berukuran kecil. Maka kalimat yang harus Anda ucapkan, misalnya "Mana yang paling besar?" dan "Sepatu A paling besar dari pada sepatu B dan sepatu C". (Ingat!! Saat membaca gambar, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud).

- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk menirukan Anda.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

## Tahap

### Drill

### Tujuan

Pembelajar menggunakan struktur ... *apa yang paling ...?*, *Siapa yang paling ...?*, *Mana yang paling ...?* dalam kalimat dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran

bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu perbandingan. Letakkan kartu di atas meja. Tumpuk dalam keadaan tertutup.
- Jelaskan pada pembelajar bahwa kegiatan kali ini adalah tanya jawab.
- Ambil kartu pertama. *Misalnya: Gb. Sepatu A berukuran besar disebelahnya sepatu B berukuran sedang dan sepatu C berukuran kecil.* Tunjuk gambar saat Anda memberikan pertanyaan. *Misalnya: "Mana yang paling besar?"* (Ingat!! Saat membaca gambar, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud).
- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

- Minta pembelajar untuk menjawab pertanyaan berdasarkan gambar.
- Arahkan pembelajar untuk menjawab dengan struktur **“Sepatu A paling besar dari pada sepatu B dan sepatu C”**.
- Lakukan secara bergantian.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

### Tahap

Penguatan

### Tujuan

Pembelajar menggunakan struktur *... apa yang paling ...?*, *Siapa yang paling ...?*, *Mana yang paling ...?* dalam kalimat dengan tepat.

### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu perbandingan. Letakkan

kartu di atas meja. Tumpuk dalam keadaan tertutup.

- Jelaskan pada pembelajar bahwa kegiatan kali ini masih tanya jawab.
- Ambil kartu pertama. *Misalnya: Gb. Buku A berharga Rp. 1.500,00 disebelahnya buku B berharga Rp. 20.000,00 dan buku C berharga Rp. 5.000,00.* Tunjuk gambar saat Anda memberikan pertanyaan. *Misalnya: “Mana yang paling mahal?” (Ingat!! Saat membaca gambar, Anda harus menunjuk benda pada gambar dan beri tekanan pada kata yang dimaksud).*
- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk menjawab pertanyaan berdasarkan gambar.
- Arahkan pembelajar untuk menjawab dengan struktur **“Buku B paling mahal dari**

## PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

pada buku B dan buku C”.

- Lakukan secara bergantian.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

### Struktur

1, 2, dan 3

#### Tahap

Review

#### Tujuan

Pembelajar dapat menggunakan struktur 1, 2, dan 3 untuk berkomunikasi dengan tepat.

#### Bahan dan Persiapan

Gandakan kartu. Lebih baik perbesar ukuran kartu (ukuran bebas). **Ingat!!** Pertimbangkan usia pembelajar yang sudah lanjut. Sajikan sudah terpotong-potong.

#### Teknik Penyajian

- Anda mempunyai kartu perbandingan. Letakkan kartu di atas meja (tumpuk dalam keadaan tertutup).
- Ambil kartu pertama. *Misalnya: Gb. Buku A* berharga Rp. 1.500,00 disebelahnya buku B berharga Rp. 6.000,00

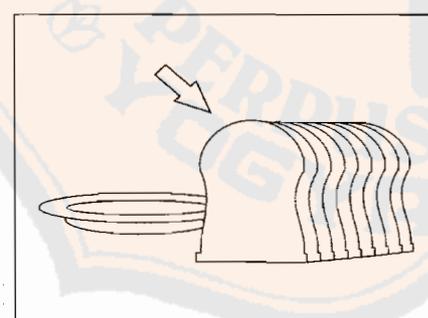
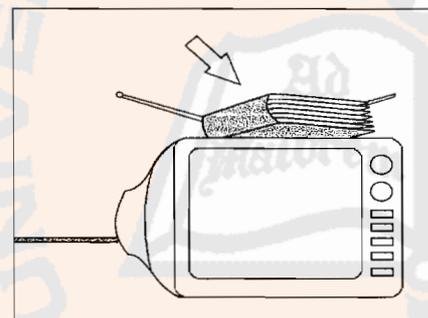
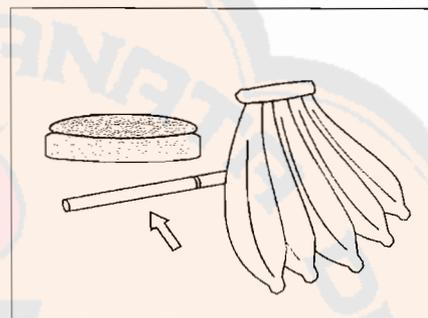
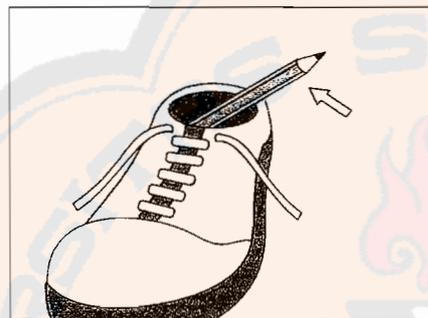
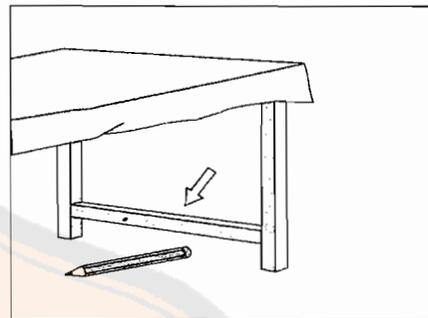
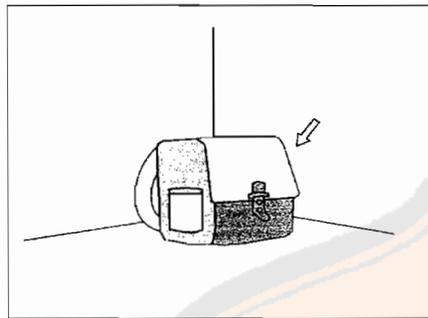
dan buku C berharga Rp. 5.000,00.

- Minta pembelajar untuk memperhatikan gambar.
- Minta pembelajar untuk mendeskripsikan gambar berdasarkan struktur 1, 2 dan 3.
- Demikian seterusnya sampai kartu habis.
- Ulangi bila perlu.

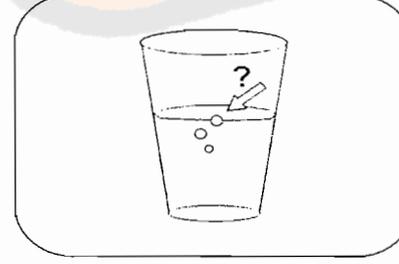
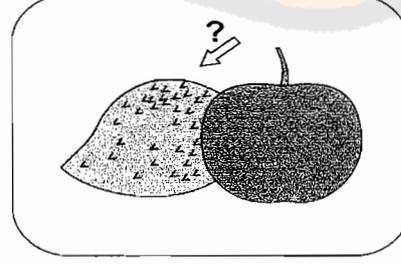
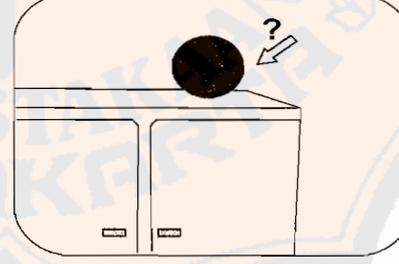
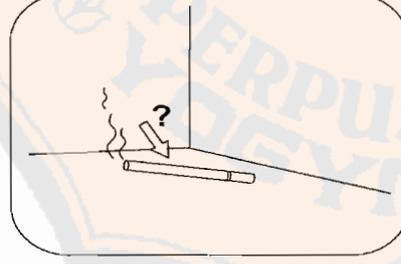
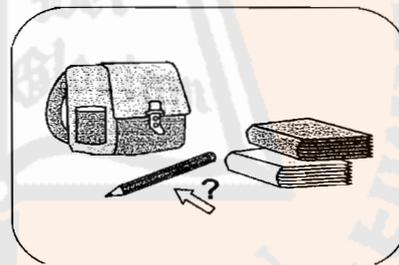
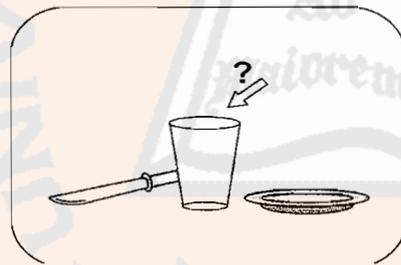
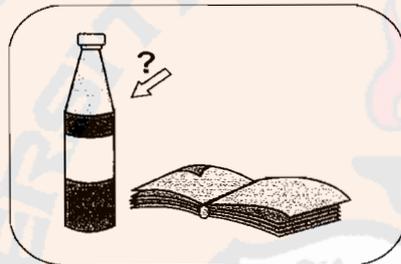
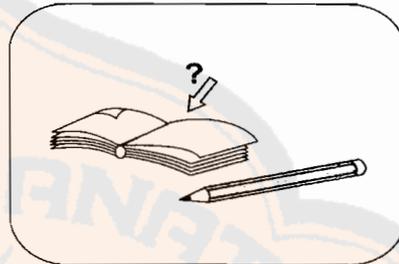
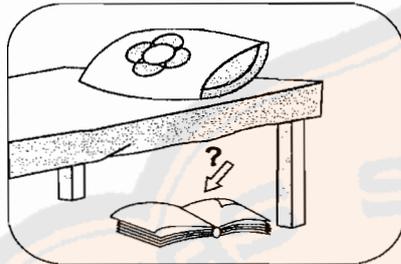
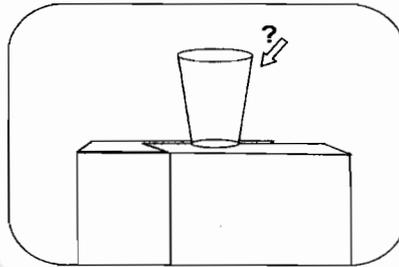
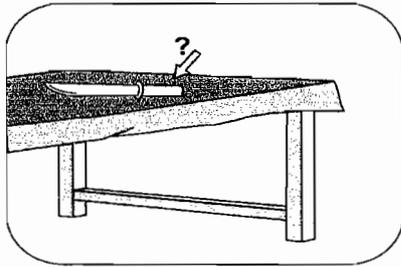
Pembelajar Asing Untuk Tingkat Dasar (Beginner)



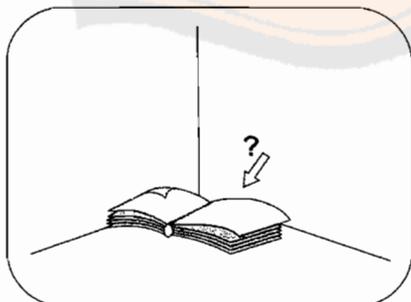
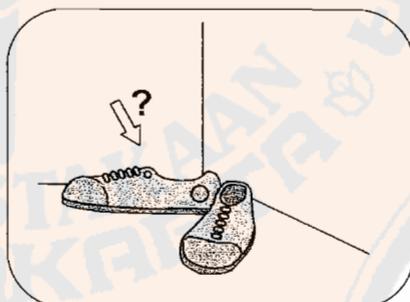
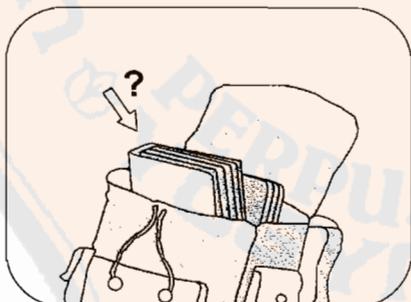
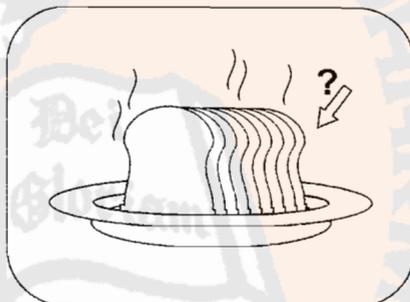
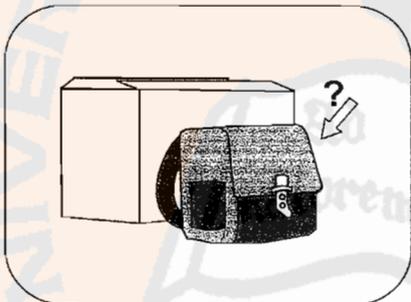
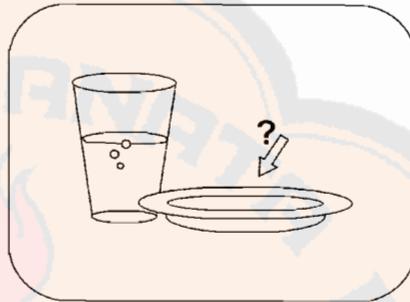
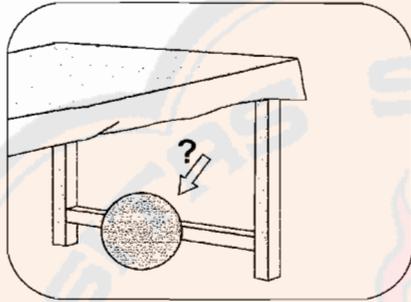
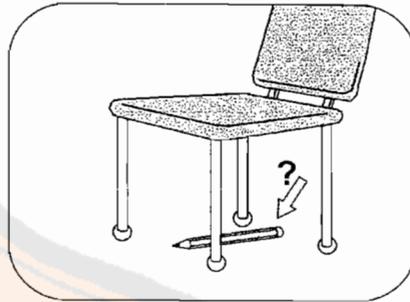
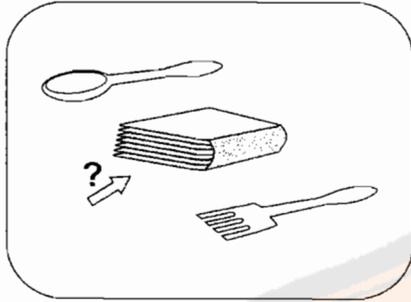
Pelajaran 7- struktur 1 - Pengenalan



Pelajaran 7- struktur 1 - Drill

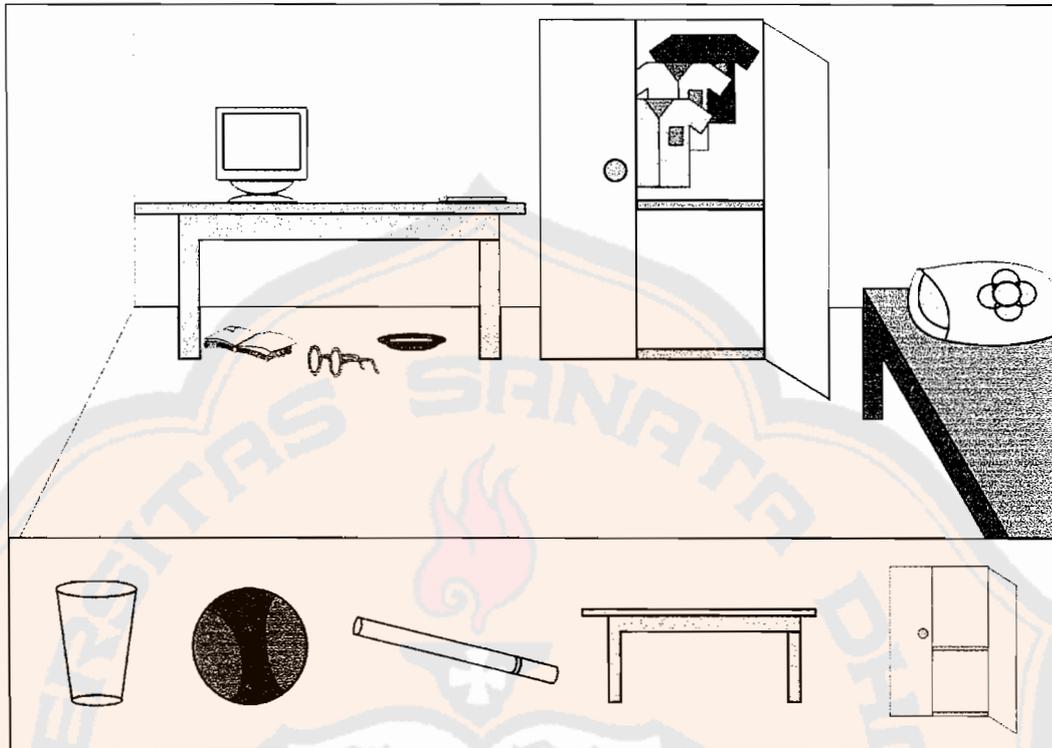


# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

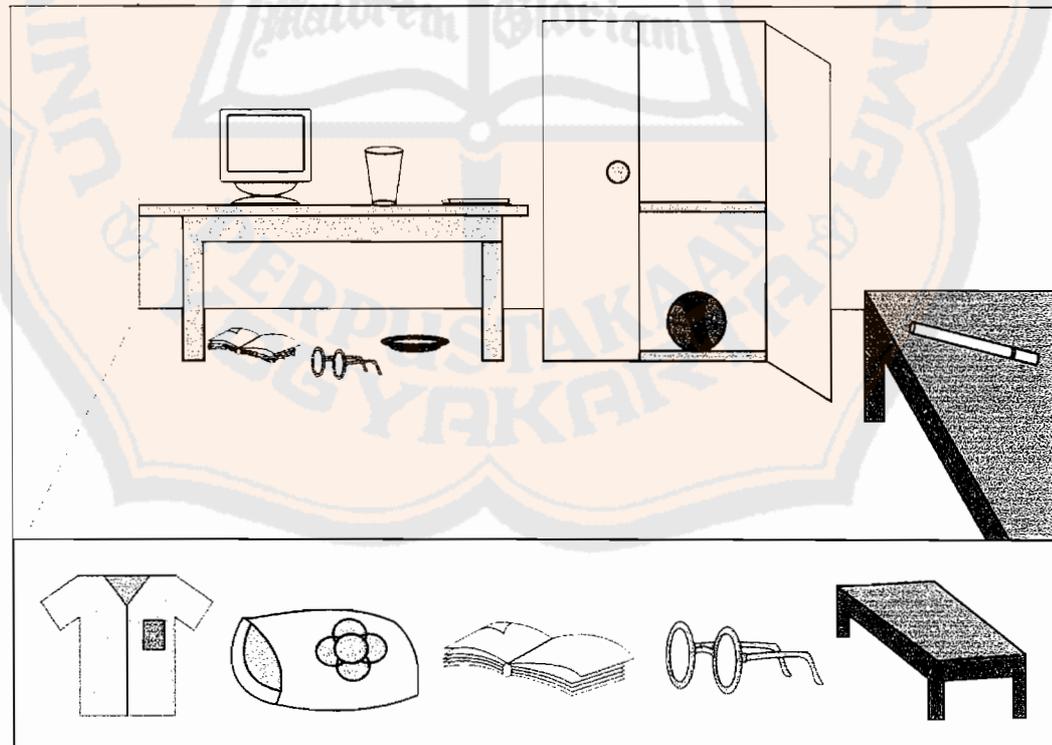


Pelajaran 7- struktur 1 - Penguatan

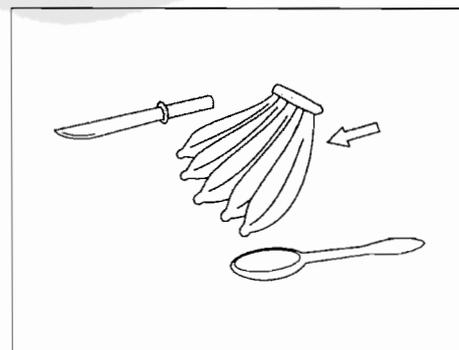
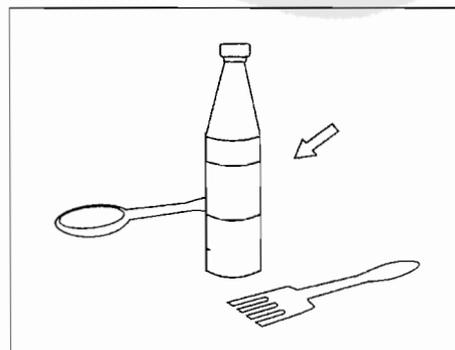
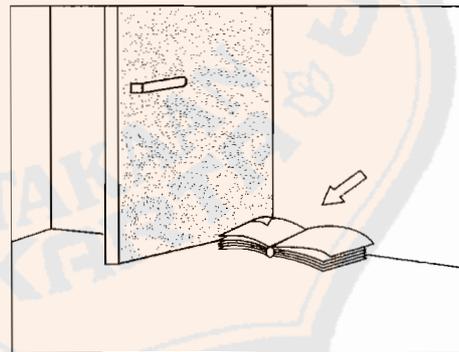
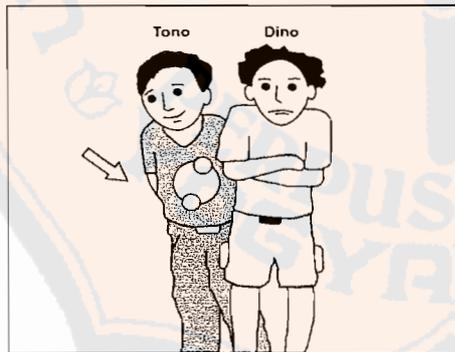
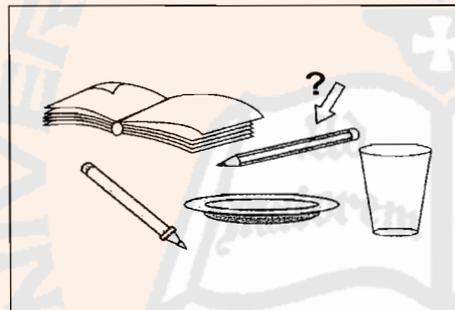
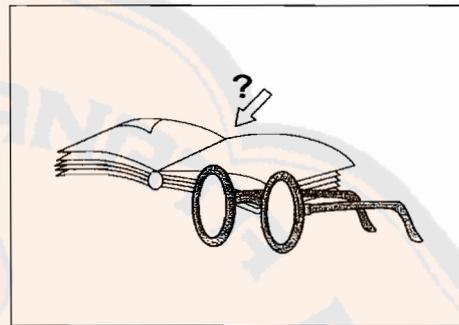
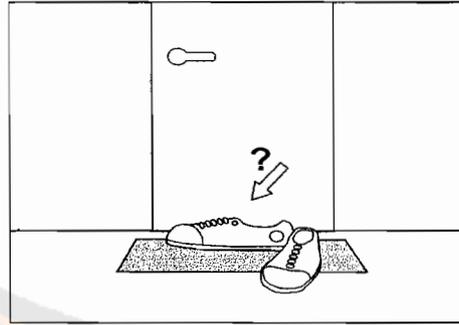
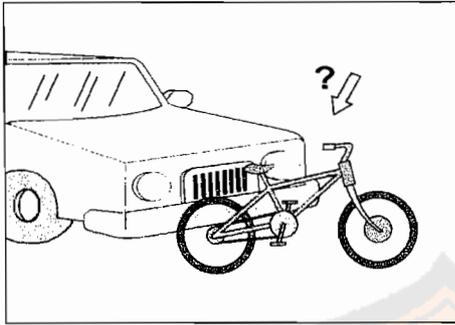
Gambar A



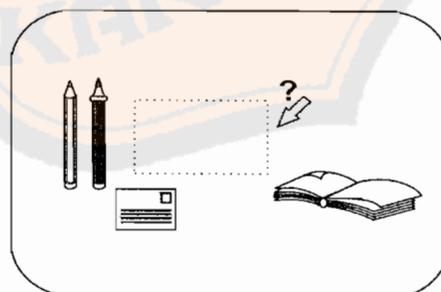
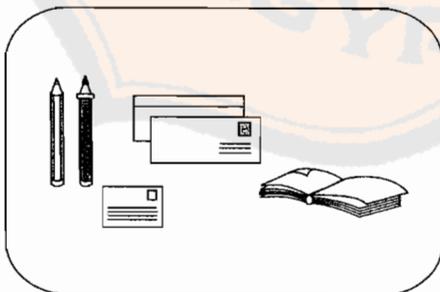
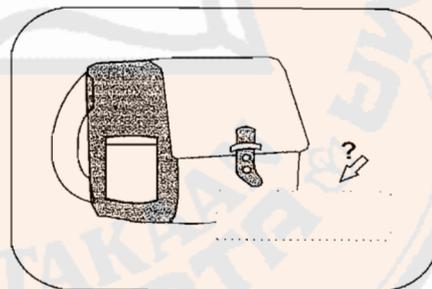
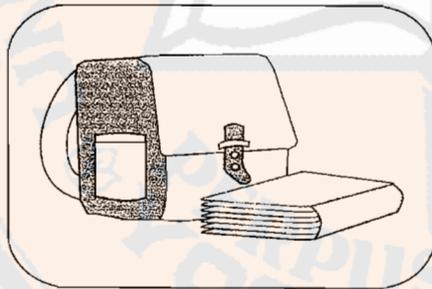
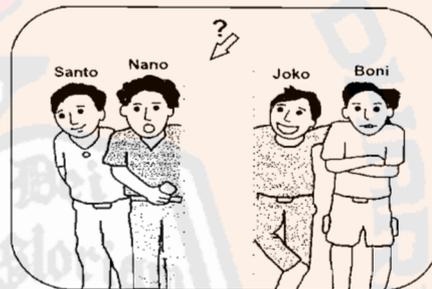
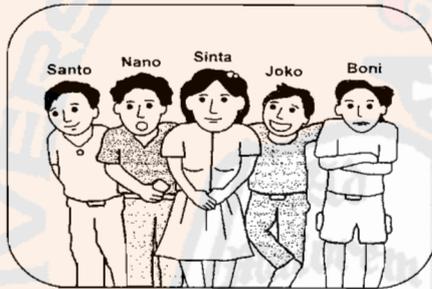
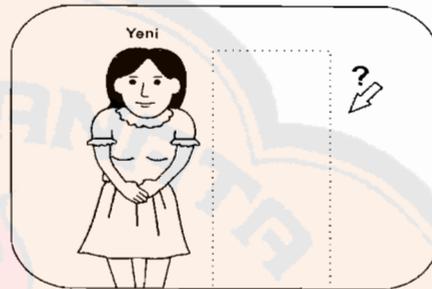
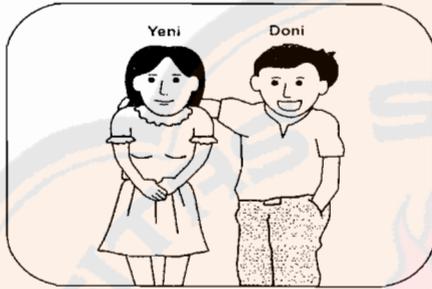
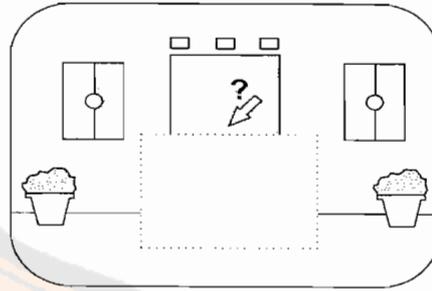
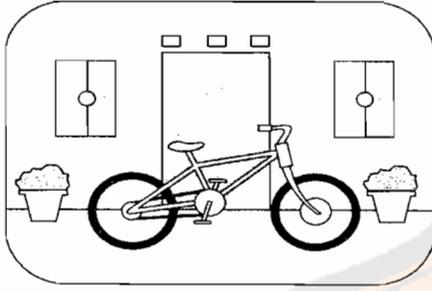
Gambar B



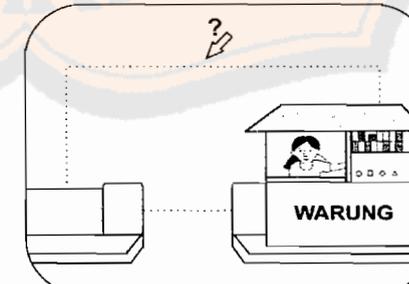
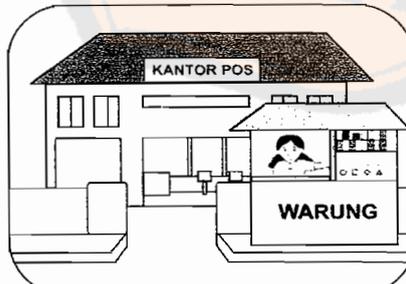
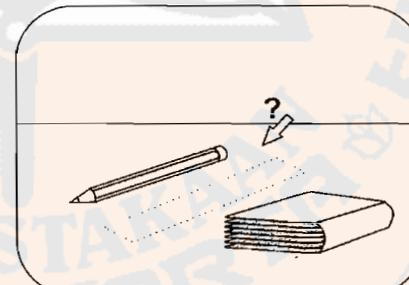
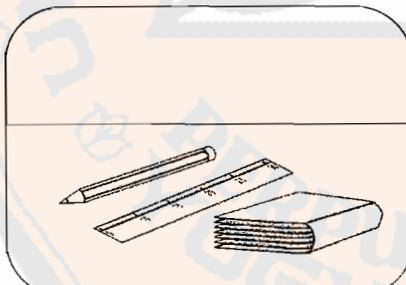
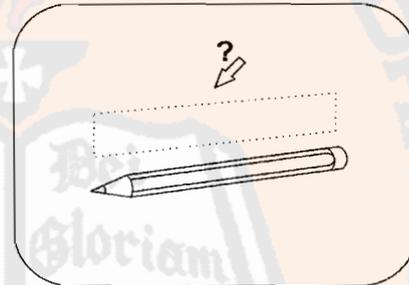
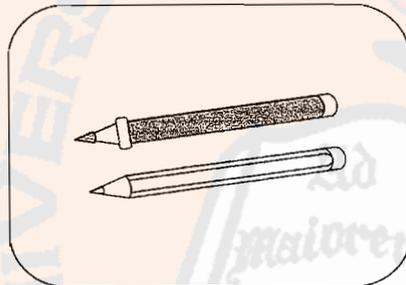
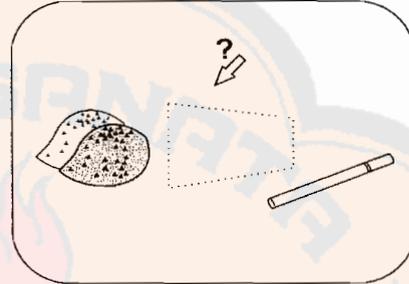
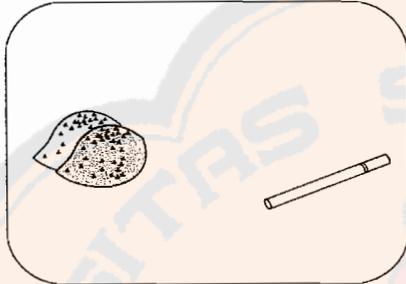
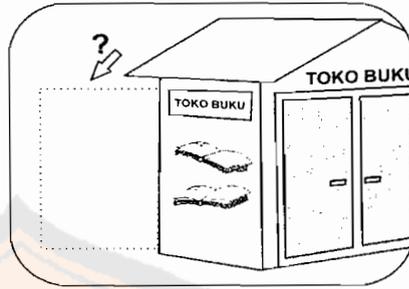
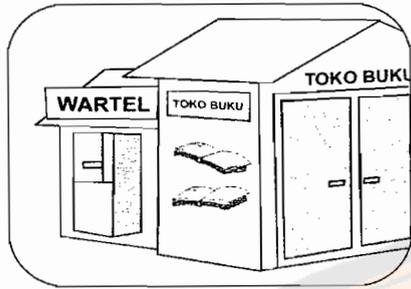
Pelajaran 7- struktur 2 - Pengenalan



### Pelajaran 7-Struktur 1-Drill



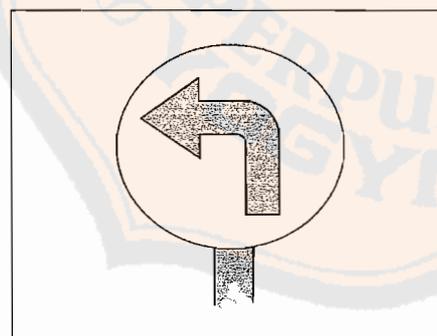
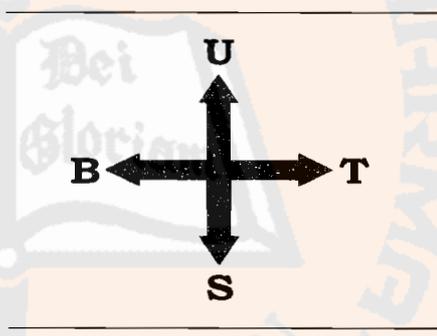
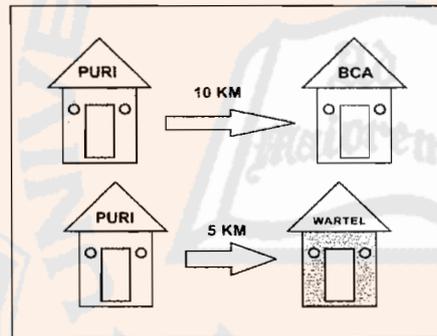
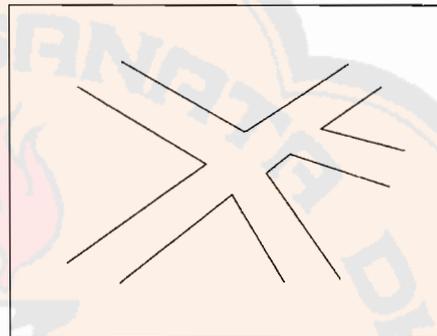
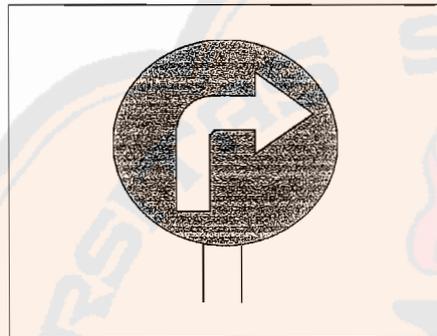
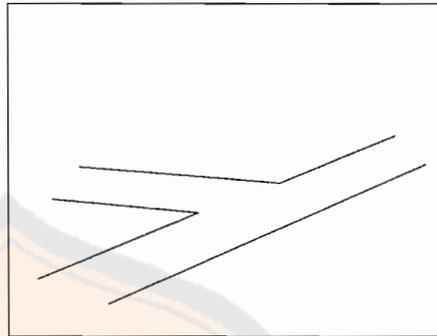
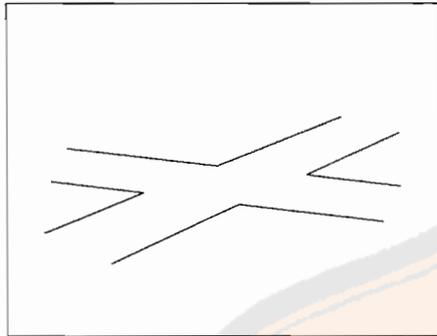
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



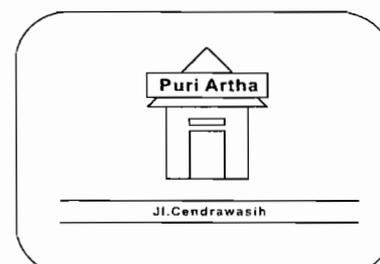
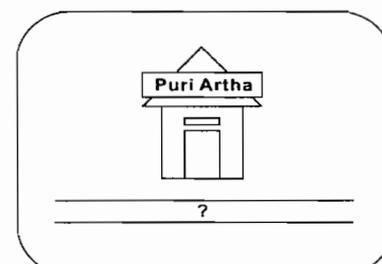
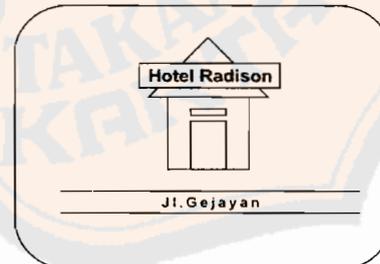
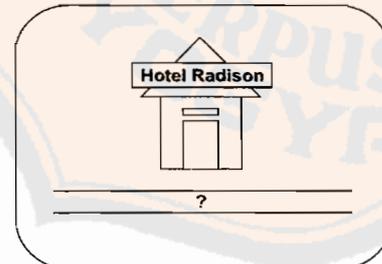
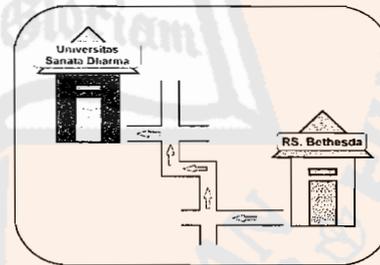
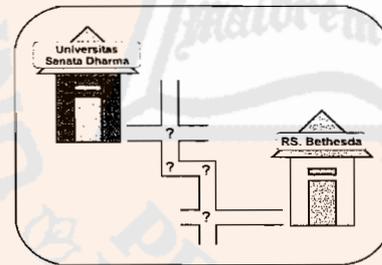
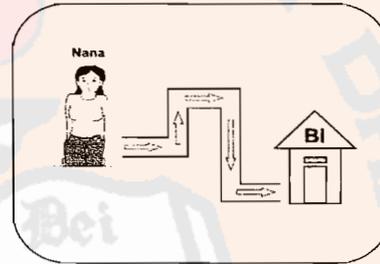
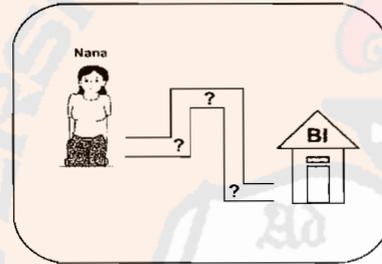
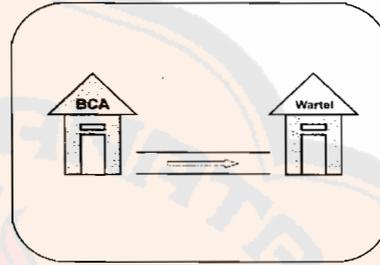
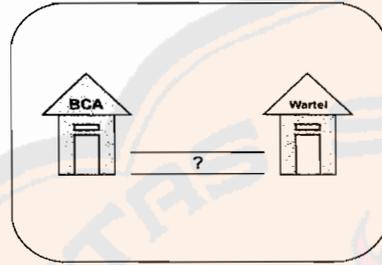
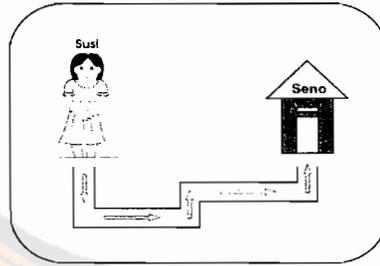
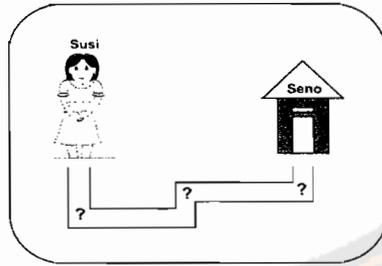
## Pelajaran 7- struktur 2 - Penguatan



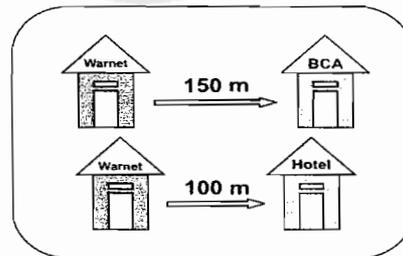
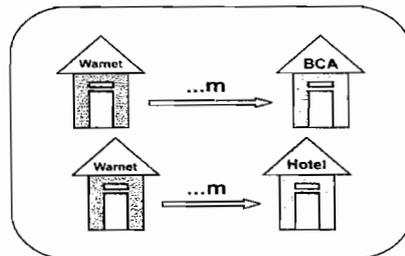
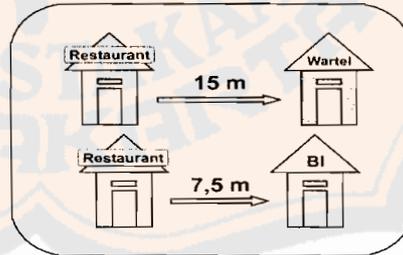
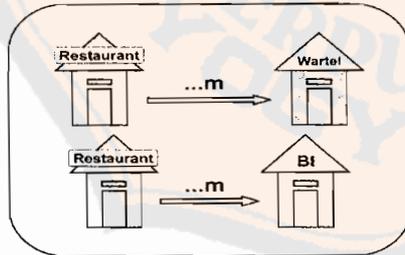
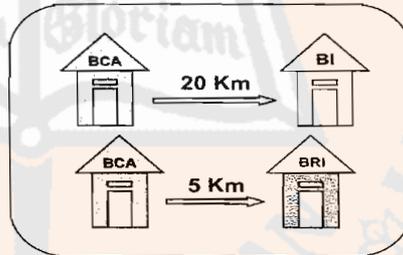
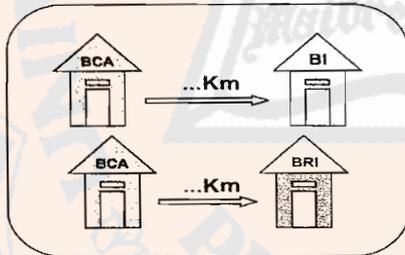
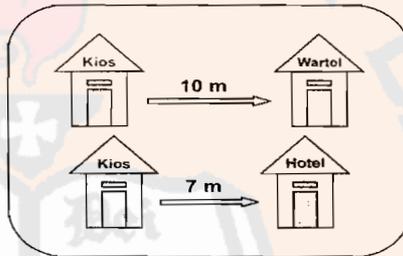
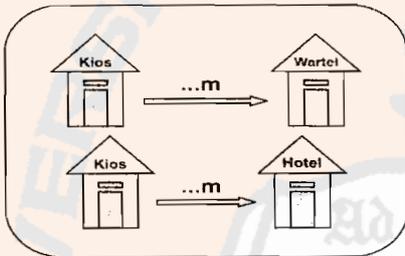
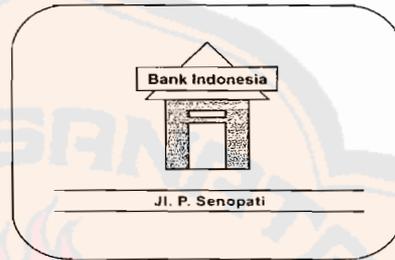
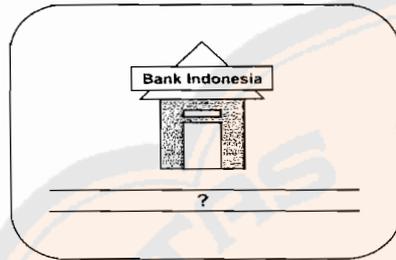
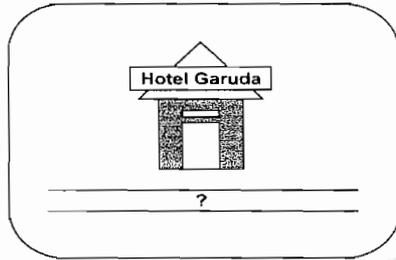
Pelajaran 7- struktur 3 - Pengenalan



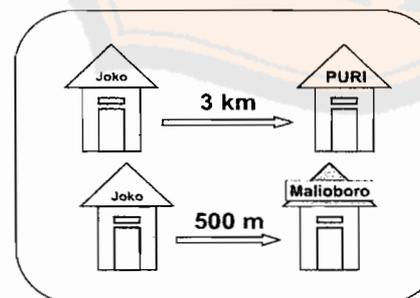
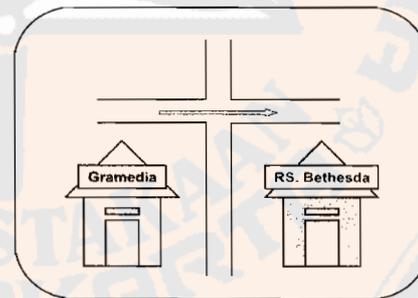
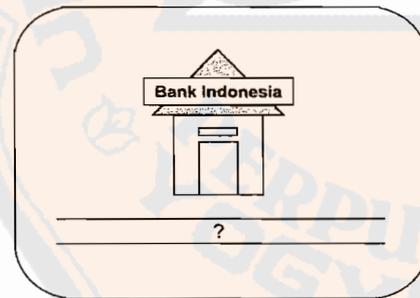
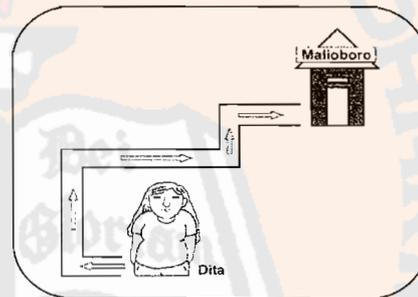
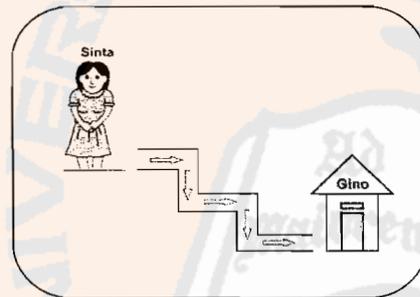
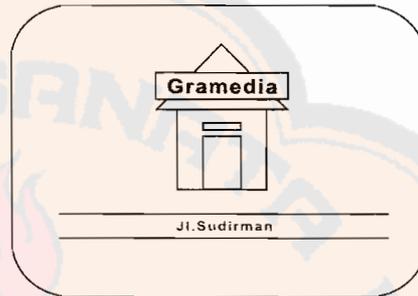
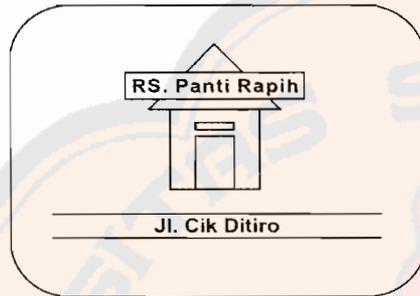
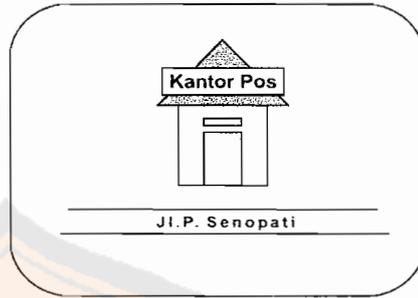
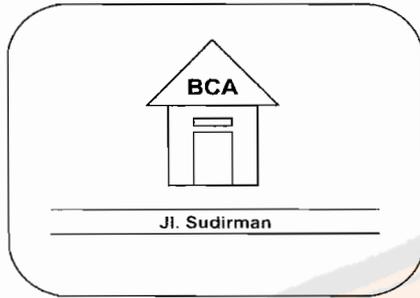
### Pelajaran 7- struktur 3 - Drill



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Pelajaran 7- struktur 3 - Penguatan



## Review Pelajaran 7

### Kartu Pertanyaan

Apotik ada di mana ?

Pak Cahyono dari restaurant,  
dia akan pulang.  
Dia bisa lewat mana ?

Anda ada di BI, anda akan  
ke bioskop.  
Dari BI ke bioskop lewat mana ?

Di depan wartel ada apa ?

Dari Bethesda ke Kantor Pos  
lewat mana ?

Dari rumah pak Johan ke apotik  
lewat mana ?

Dari rumah pak Cahyono  
ke Gramedia kira-kira  
berapa jauhnya ?

Anda ada di butik, anda akan ke rumah  
pak Johan.  
Anda lewat mana ?

Di seberang apotik  
ada apa?

Dari wartel ke Gramedia  
lewat mana ?

Dari wartel ke Kantor Pos  
lewat mana?

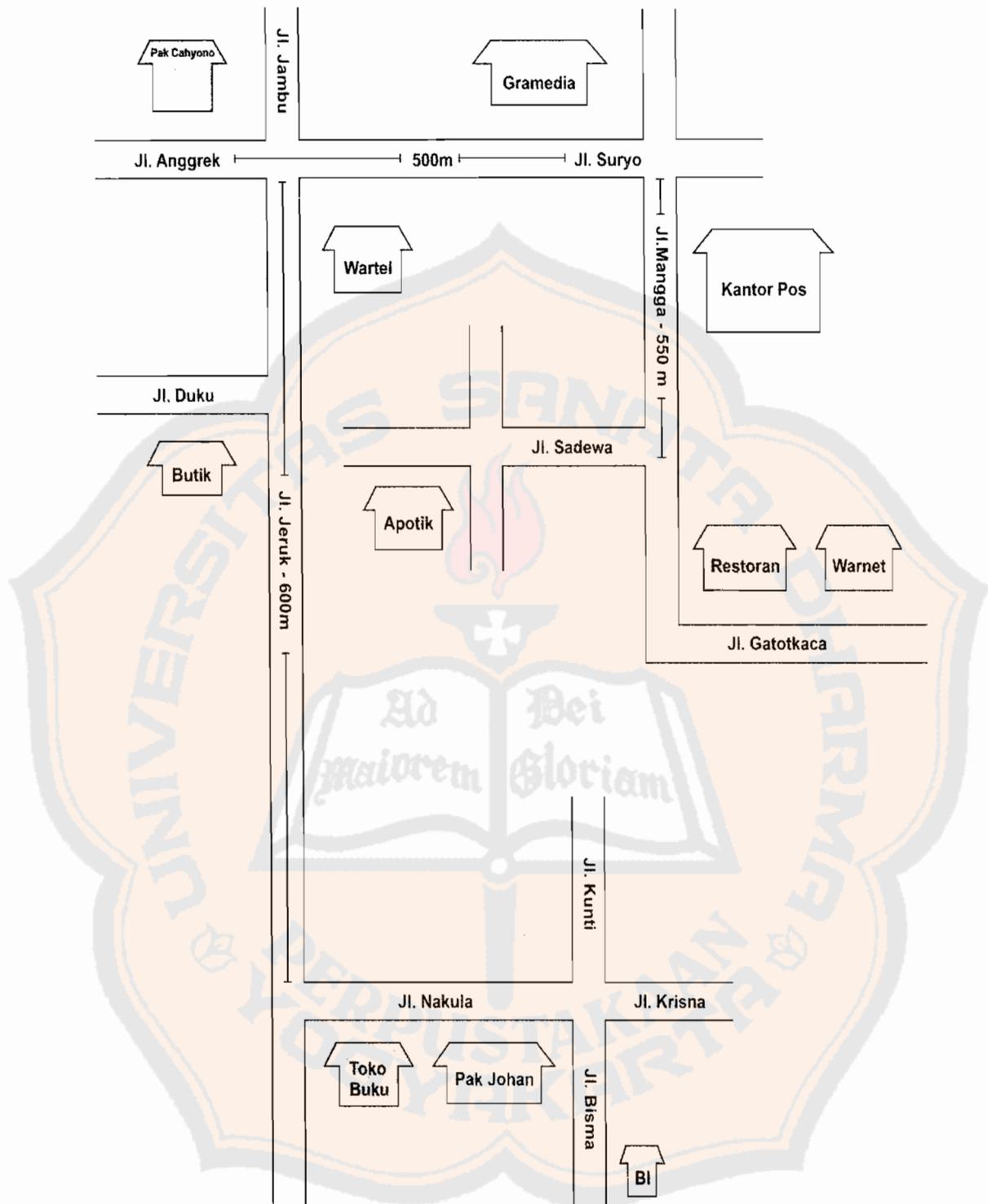
Dari toko buku ke Apotik  
lewat mana?

Di mana rumah  
pak Johan ?

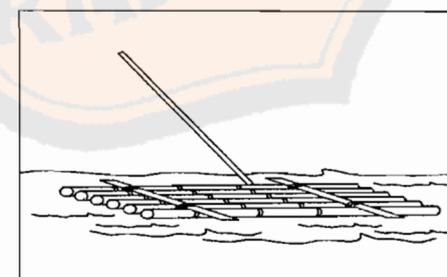
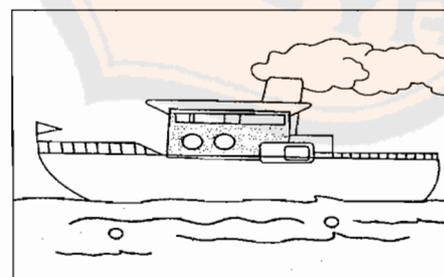
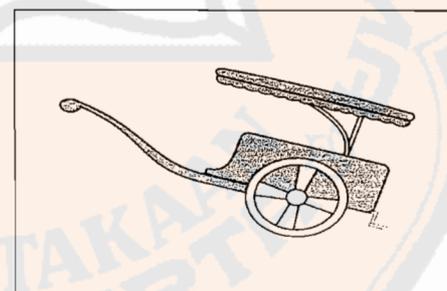
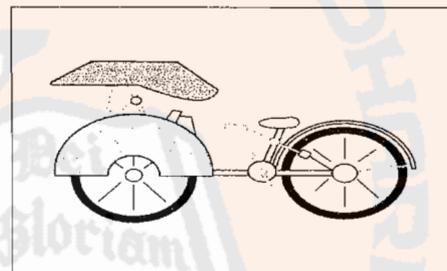
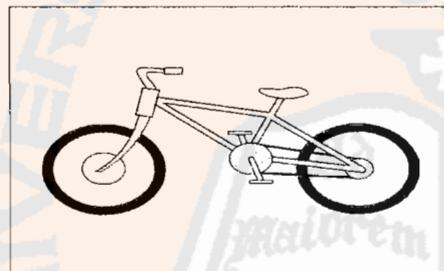
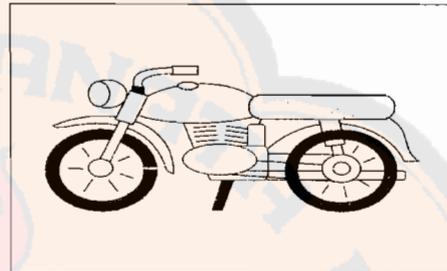
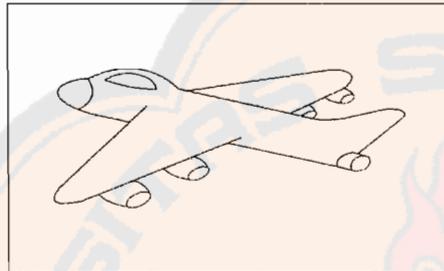
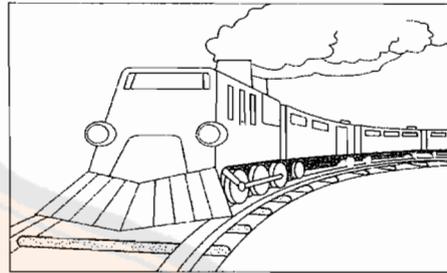
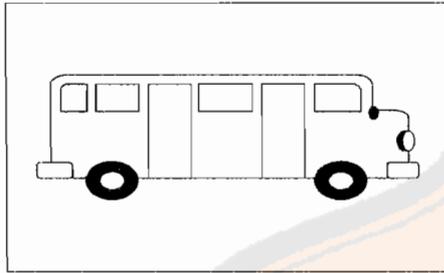
Di mana toko buku ?

Gramedia ada di mana ?

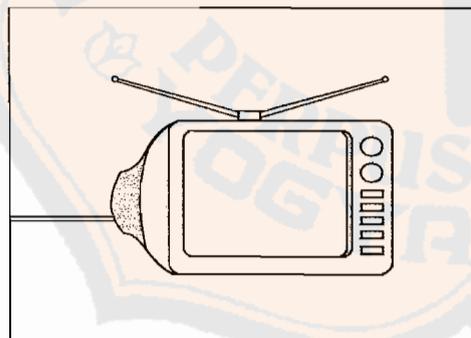
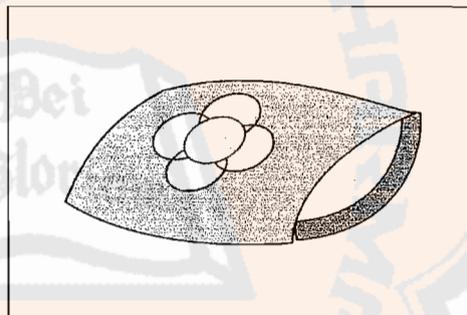
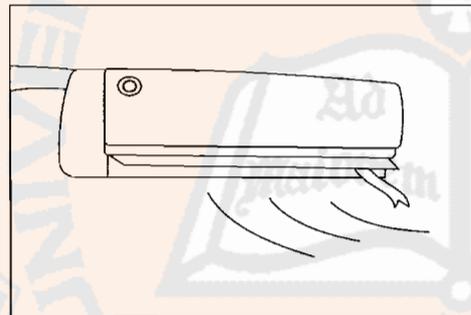
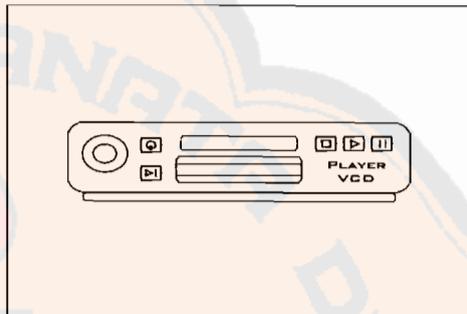
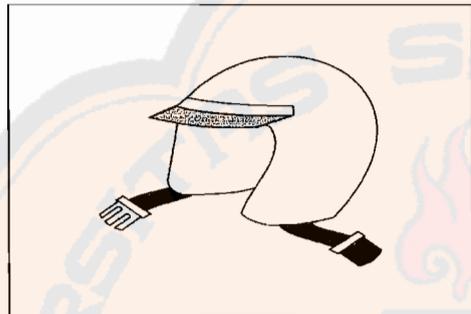
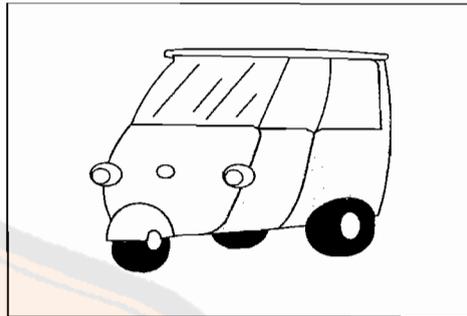
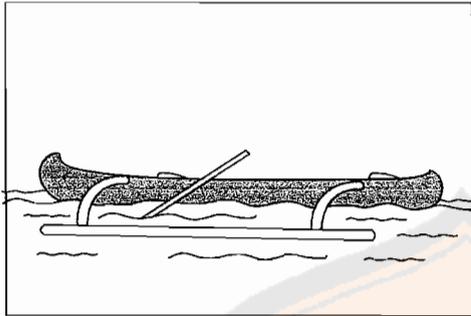
# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



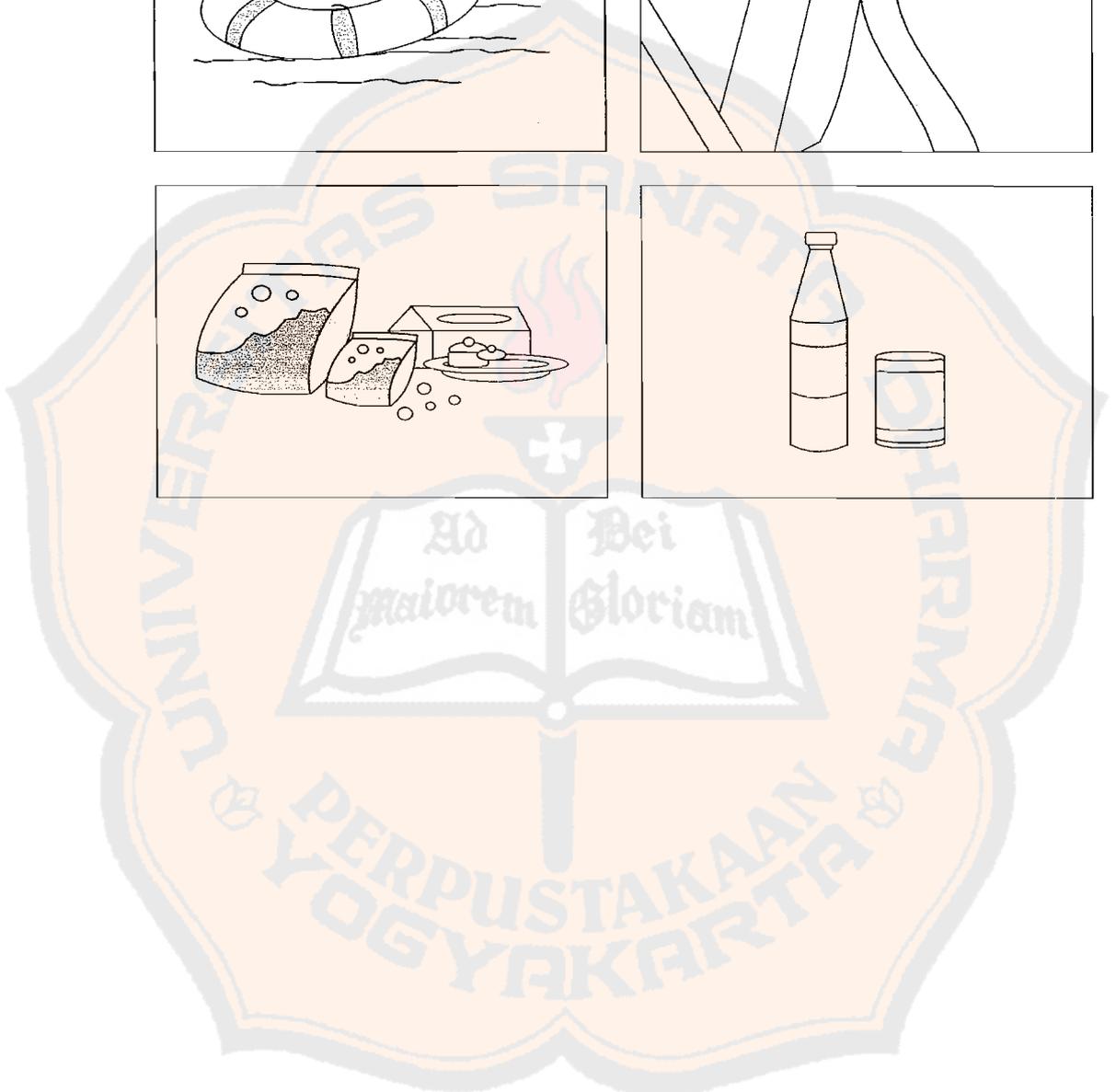
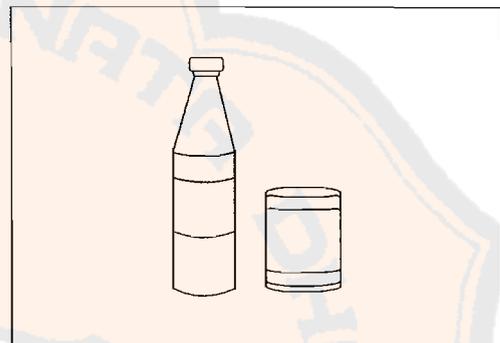
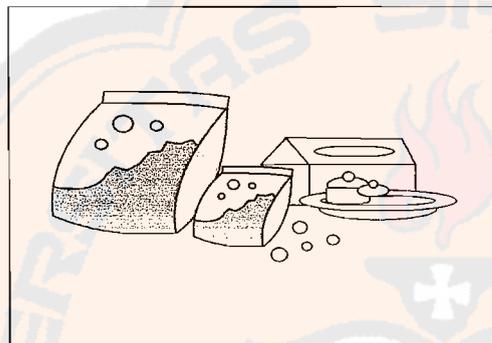
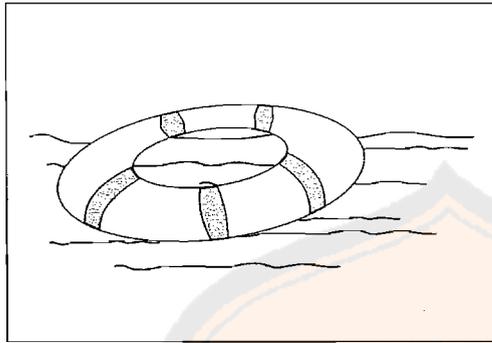
## Struktur 1- Pelajaran 8 - Pengenalan



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



### Struktur 1-pelajaran 8-Drill

MALIOBORO

Retno ?

MALIOBORO

Retno

SURABAYA

Yudi ?

SURABAYA

Yudi

SEMARANG

Lisa ?

SEMARANG

Lisa

PURI

Lusi ?

PURI

Lusi

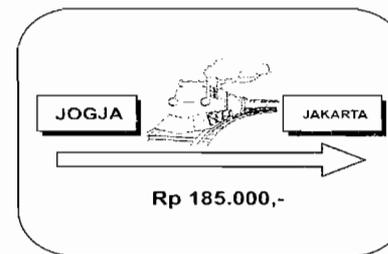
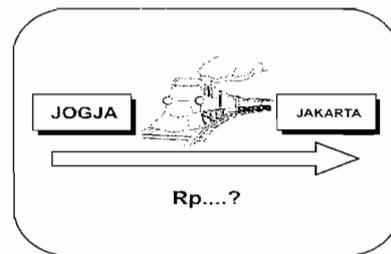
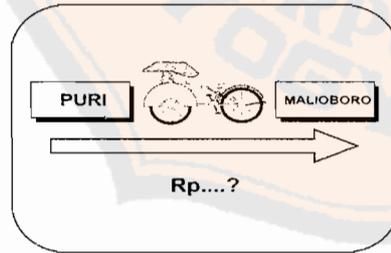
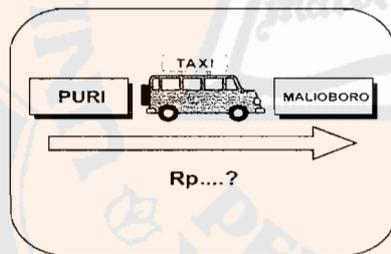
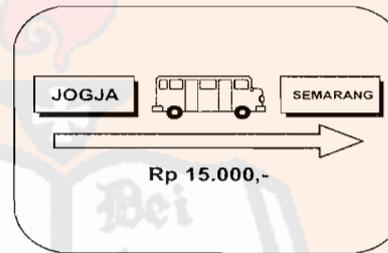
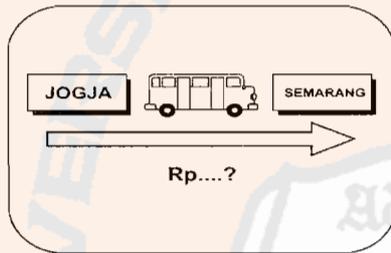
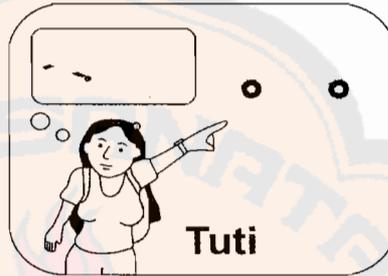
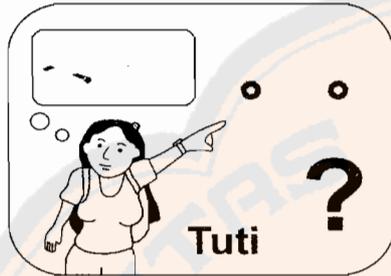
Santi ?

Santi

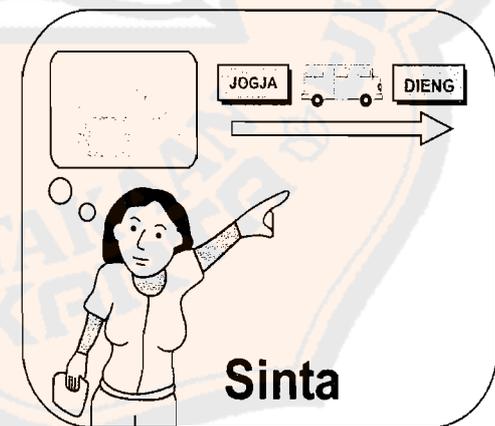
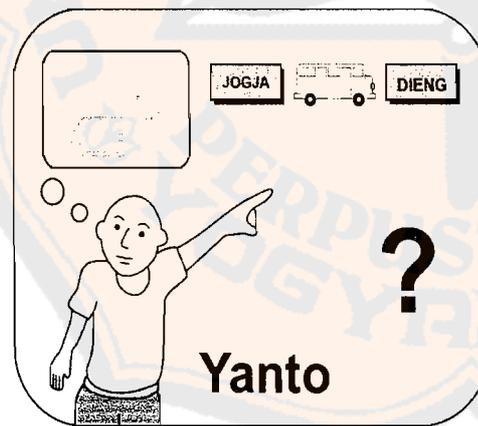
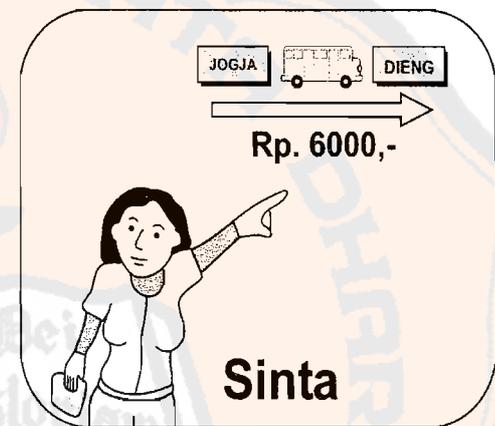
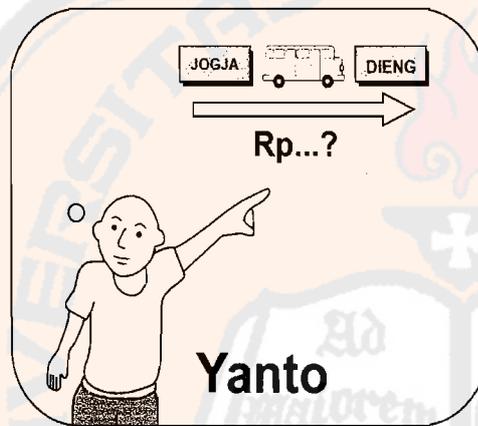
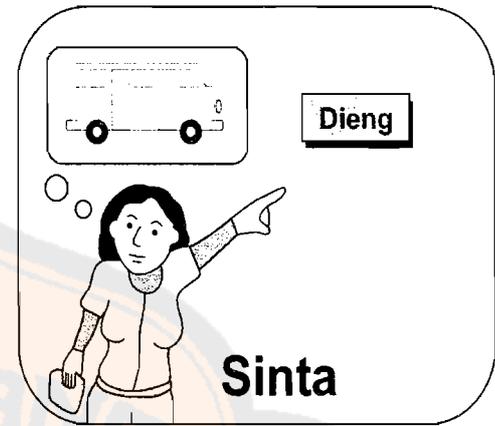
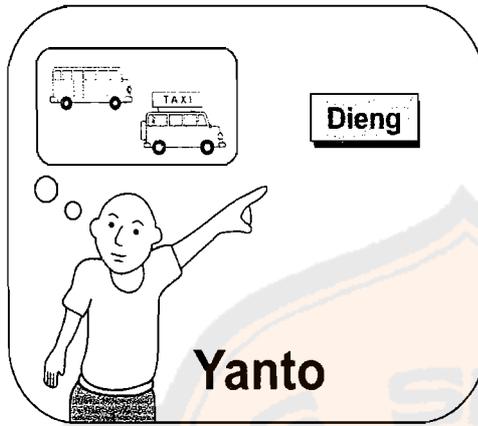
Doni ?

Doni

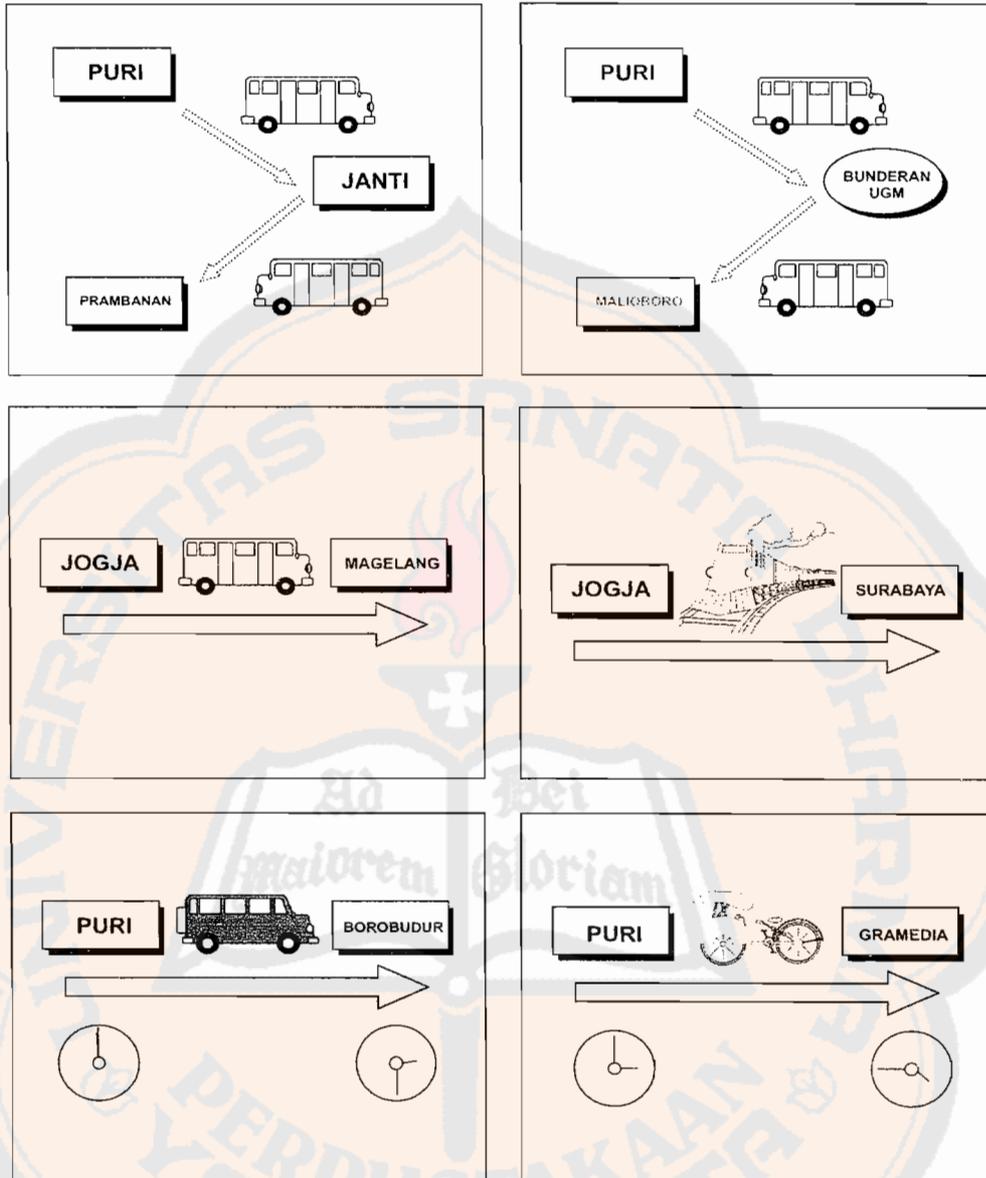
# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



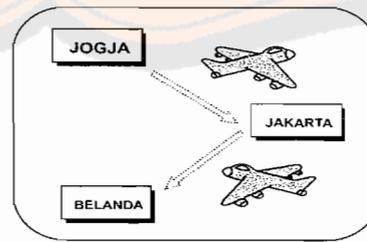
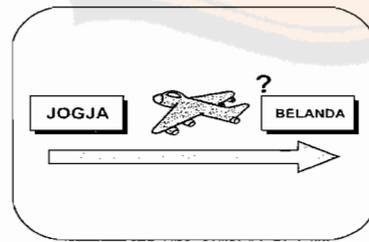
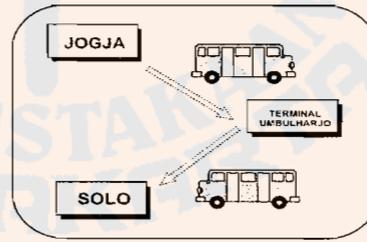
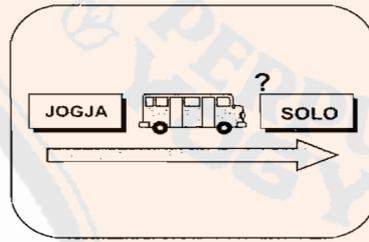
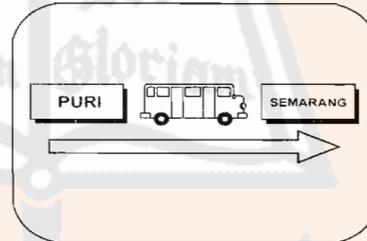
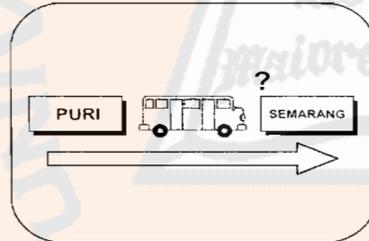
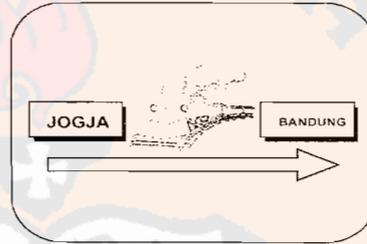
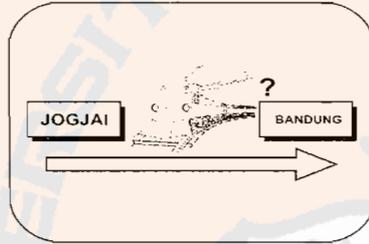
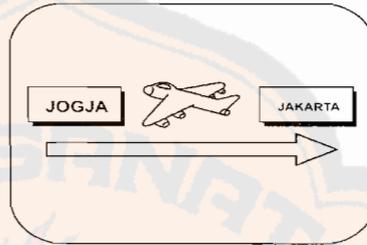
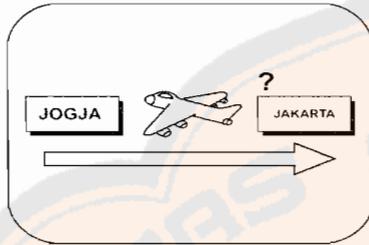
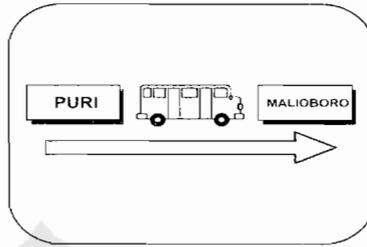
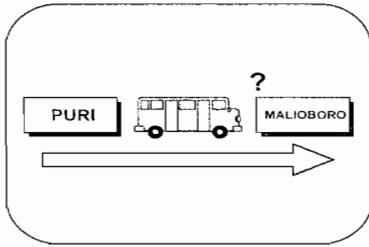
Struktur 1- Pelajaran 8 - Penguatan



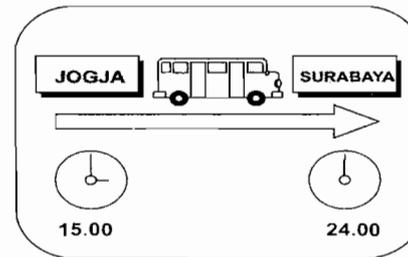
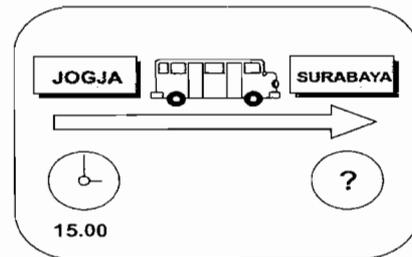
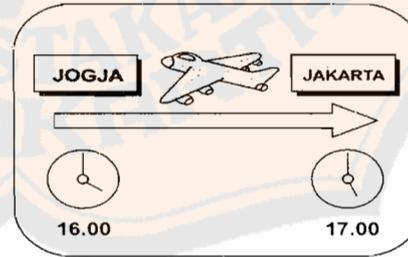
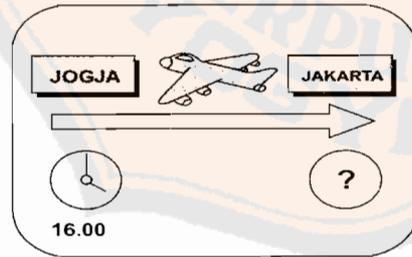
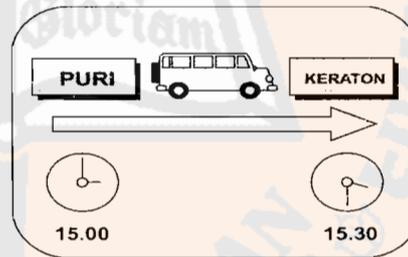
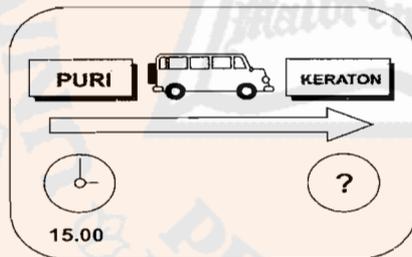
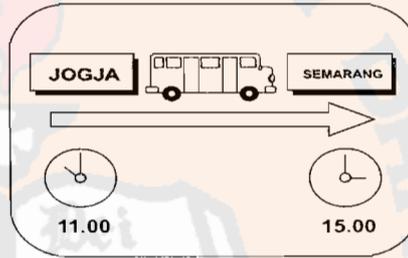
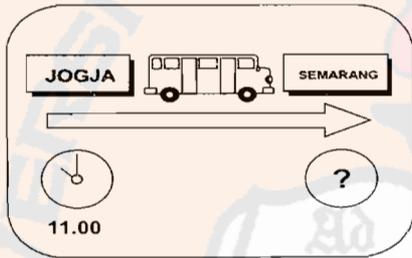
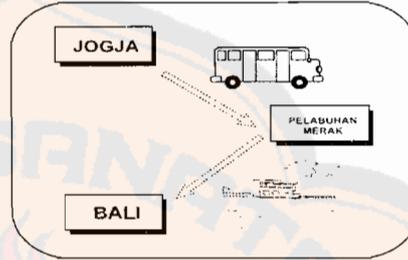
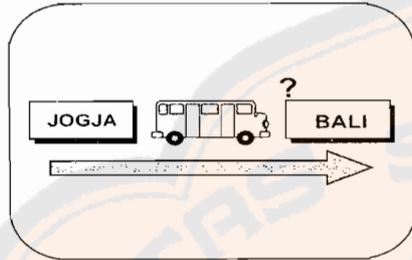
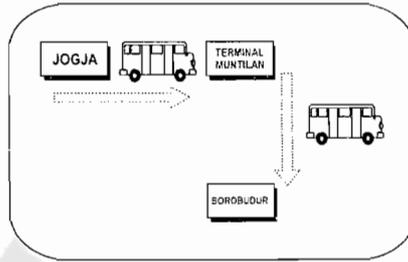
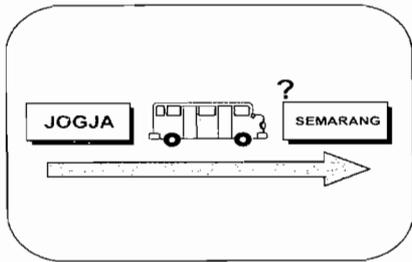
## Struktur 2- Pelajaran 8 - Pengenalan



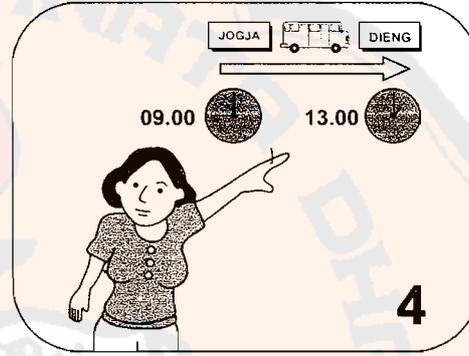
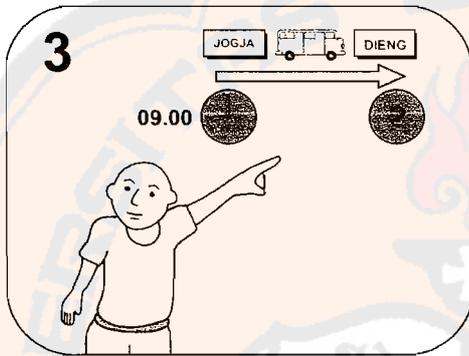
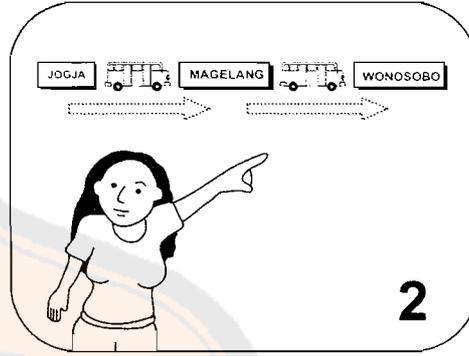
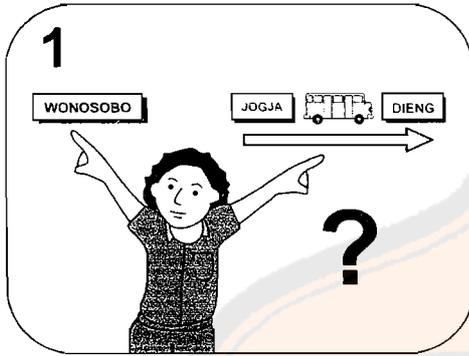
## Struktur 2- Pelajaran 8 - Drill



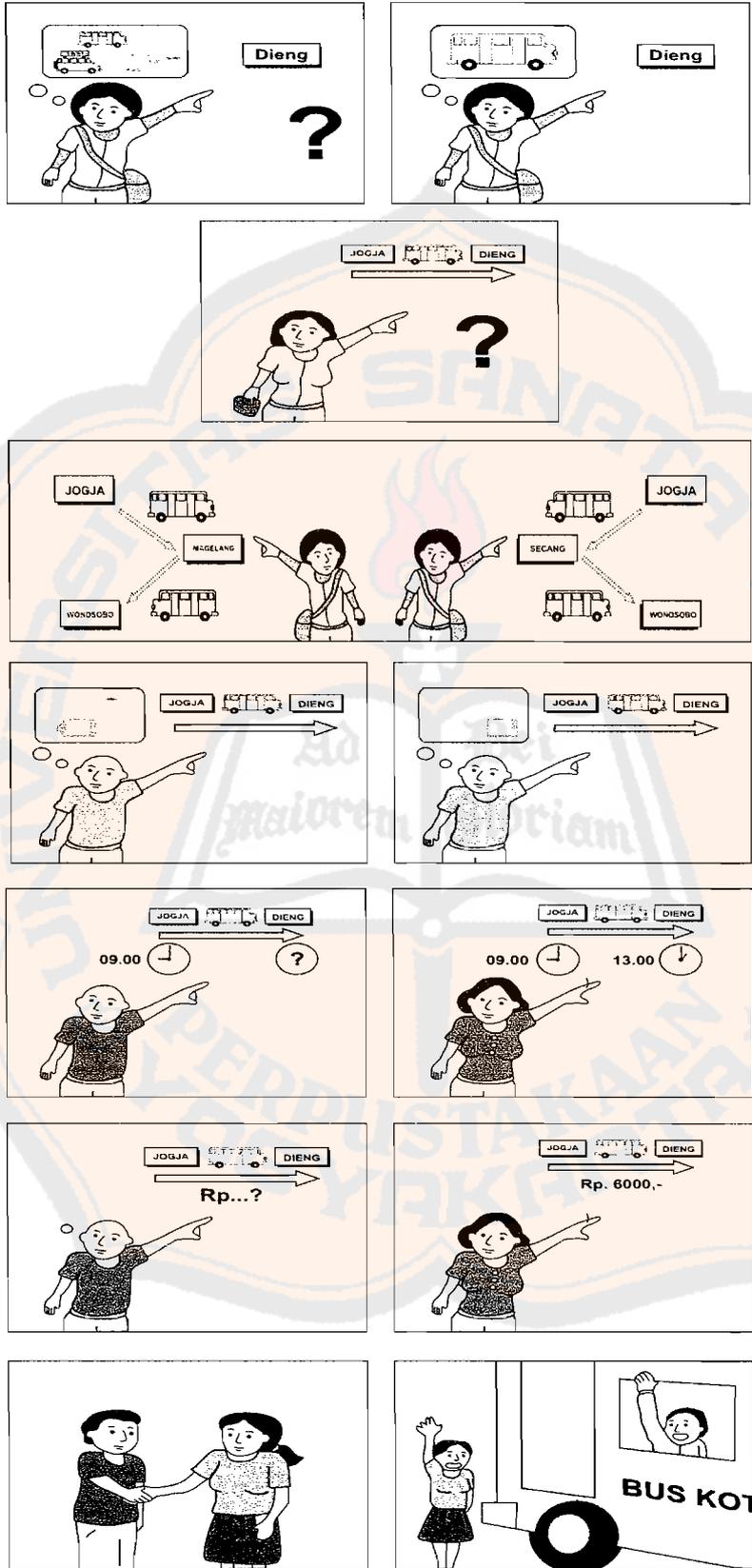
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



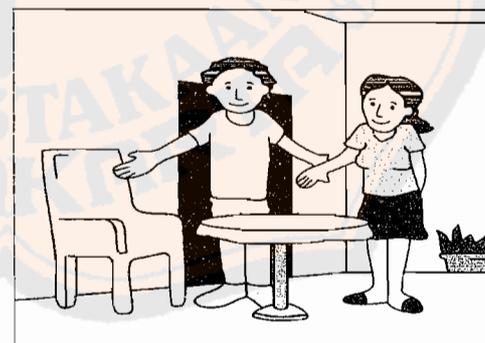
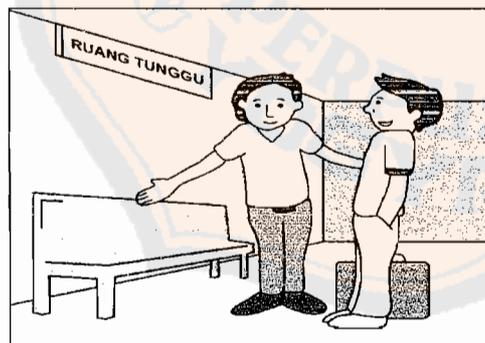
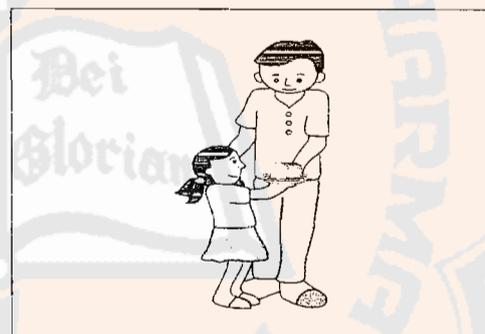
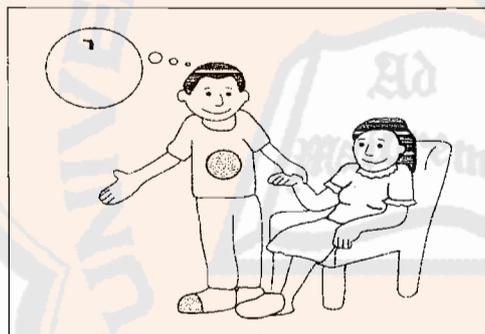
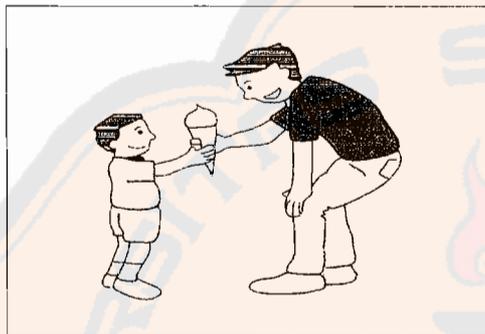
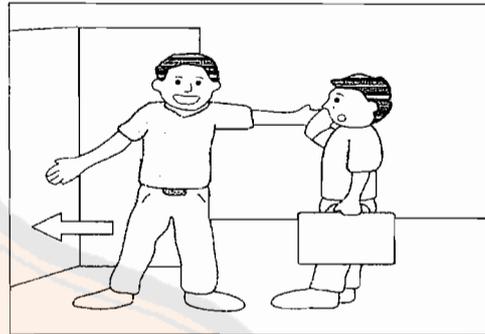
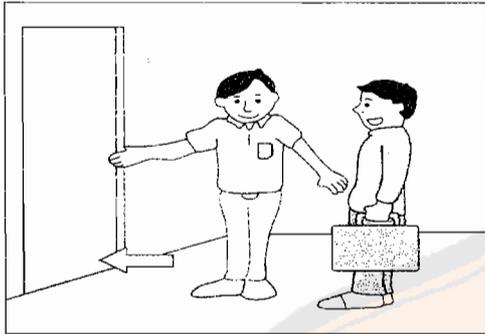
Struktur 2- Pelajaran 8 - Penguatan



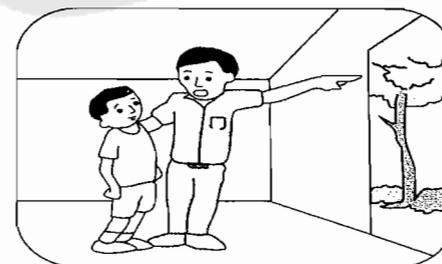
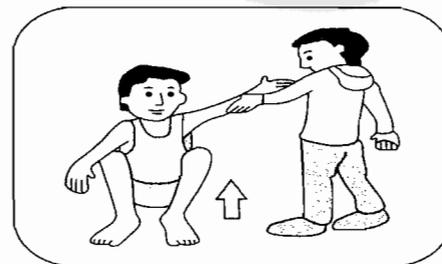
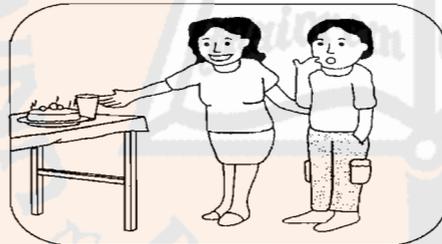
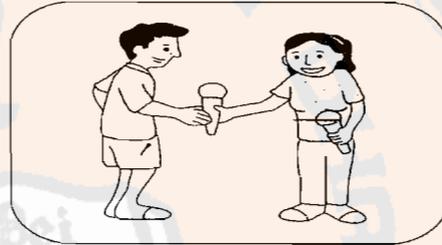
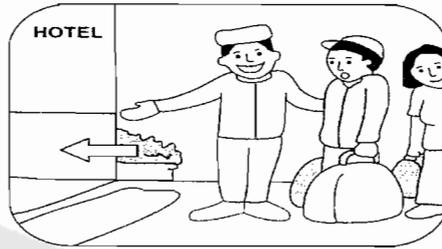
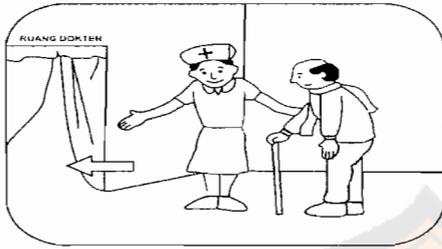
Pelajaran 8- Review



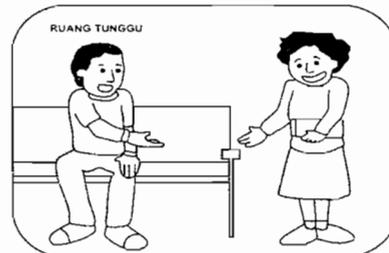
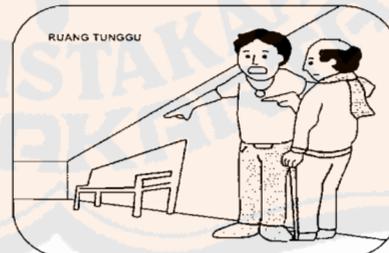
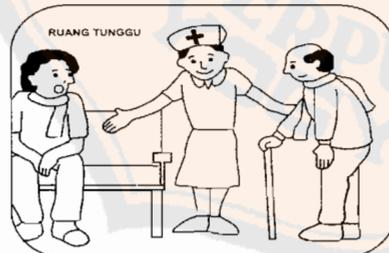
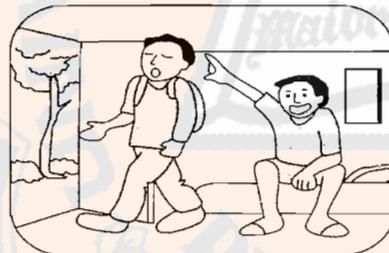
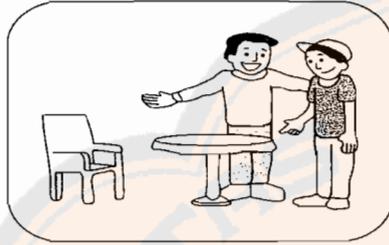
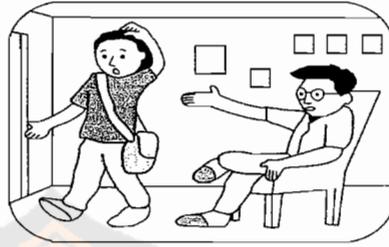
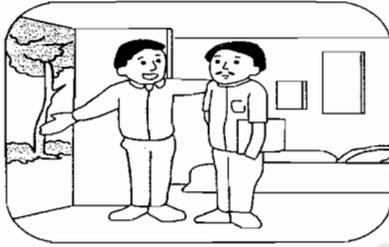
### Stuktur 1 - Pelajaran 9 - Pengenalan



Struktur 1 - Pelajaran 9 - Drill



# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



**Stuktur 1 - Pelajaran 9 - Penguatan**

**Kartu Situasi**

**Pak Johan pergi ke rumah Tono.  
Pak Johan mau masuk  
ke rumah Tono**

**Lucy pergi ke rumah Lisa,  
Lusi mau duduk.**

**Mbak Nana capek, dia ingin tidur.**

**Mbak Ita lapar dia ingin makan.**

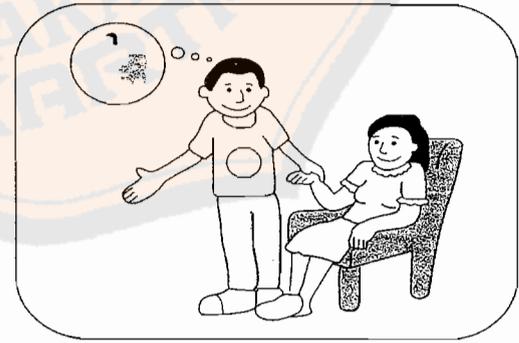
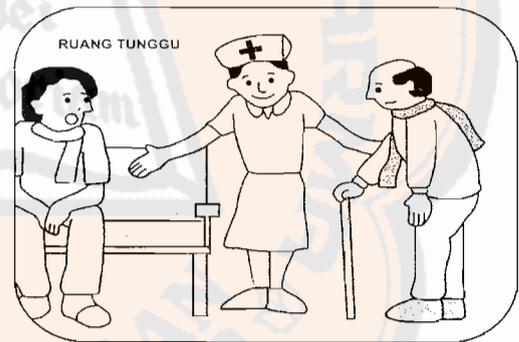
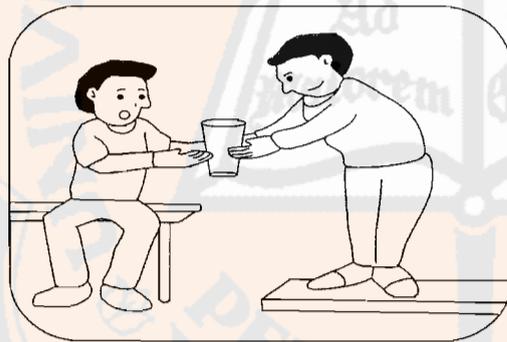
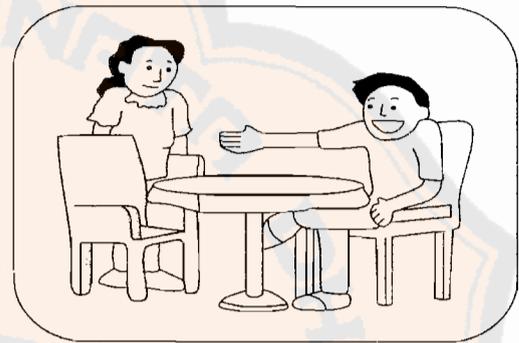
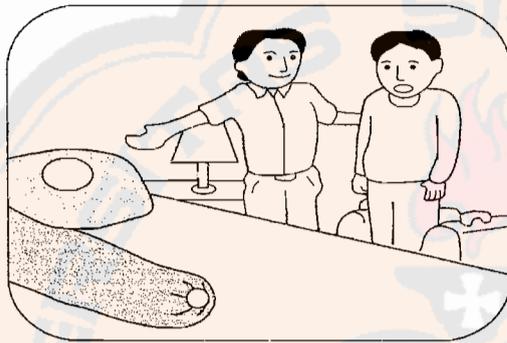
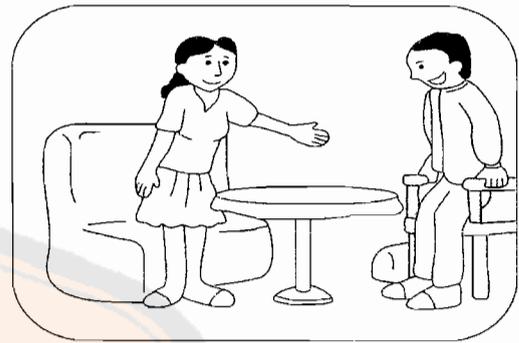
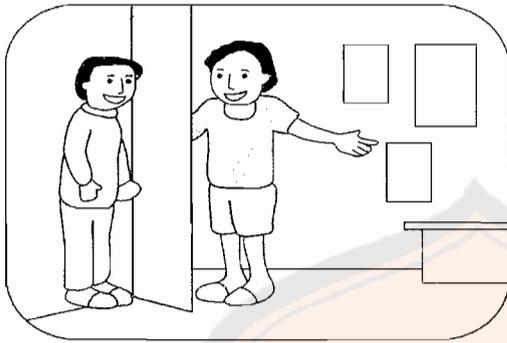
**Mbak Nini haus dia mau minum.**

**Helen pergi ke dokter gigi.  
Nomor urutnya 12.  
Sekarang masih nomor 6.**

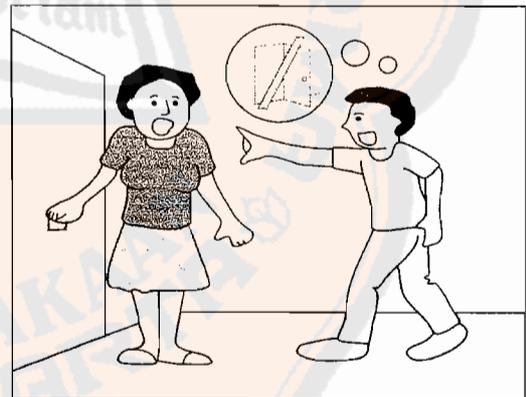
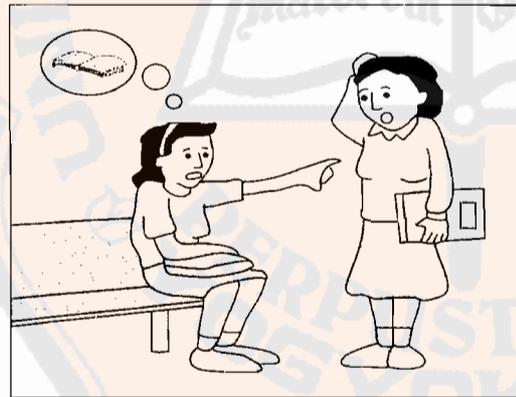
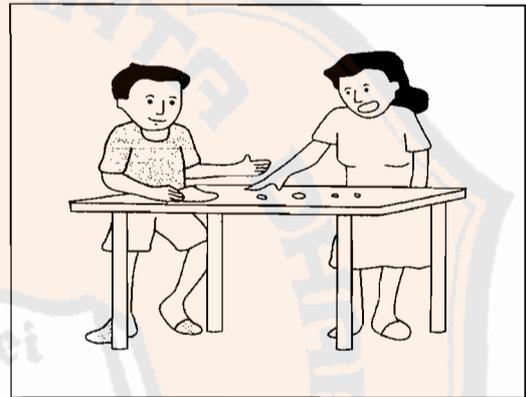
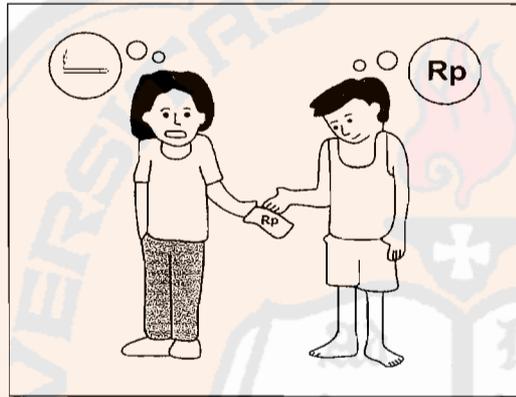
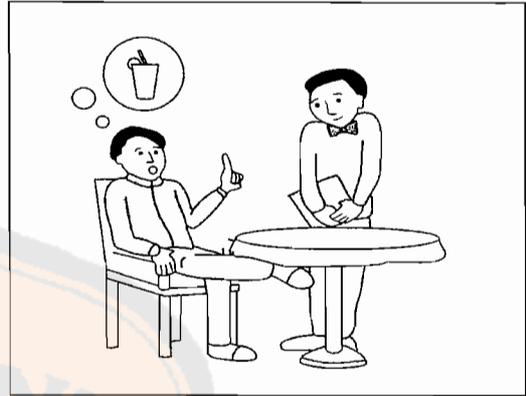
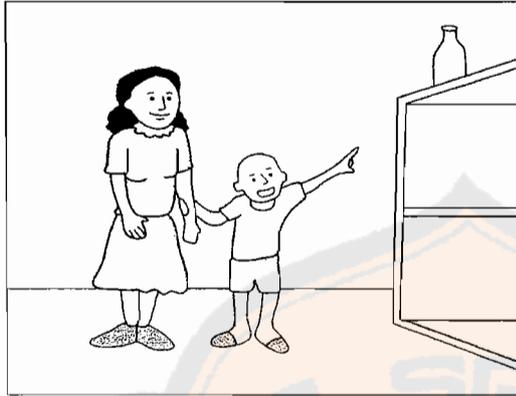
**Pak santo marah dengan Dina,  
dia mau Dina keluar dari kantornya.**

**Deni sedang duduk, Sinta mau  
Deni berdiri.**

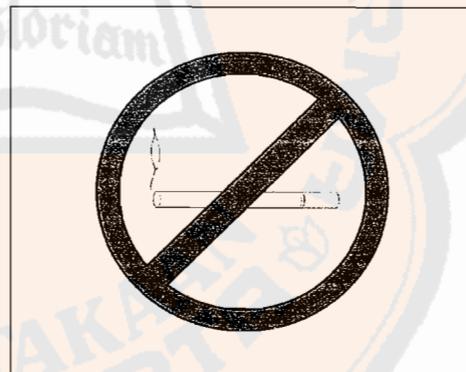
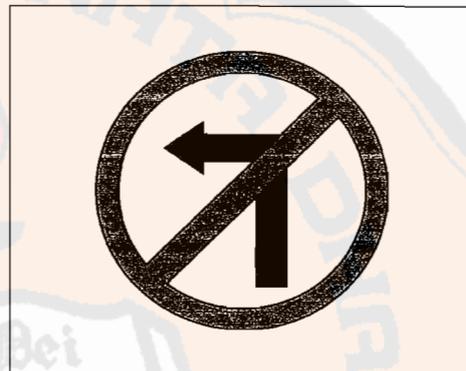
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



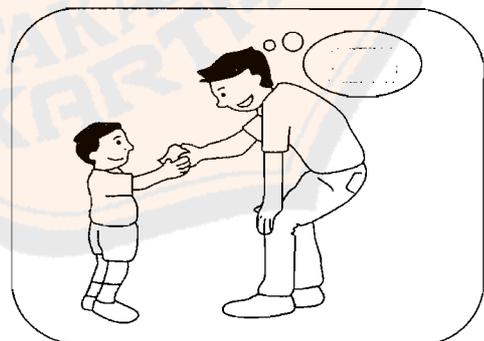
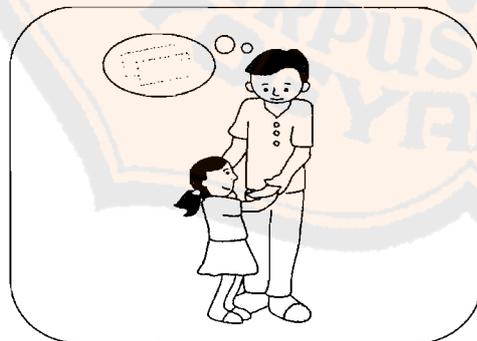
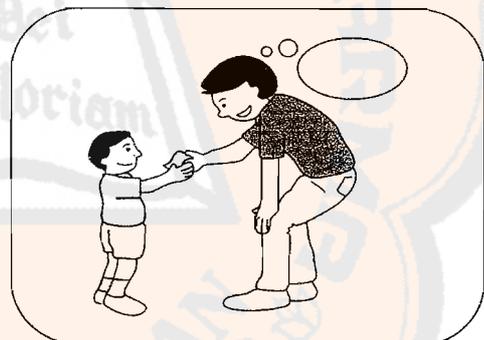
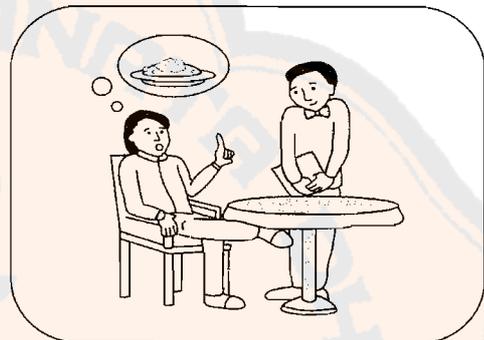
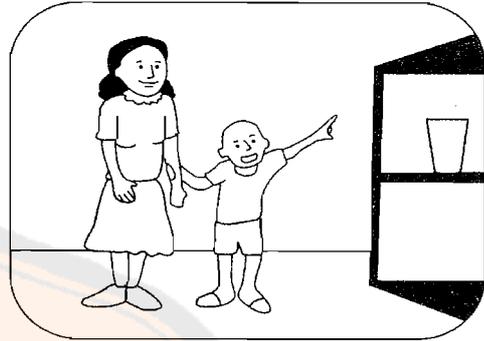
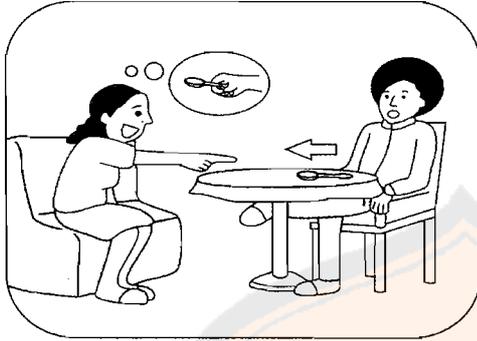
Stuktur 1 - Pelajaran 9 - Pengenalan



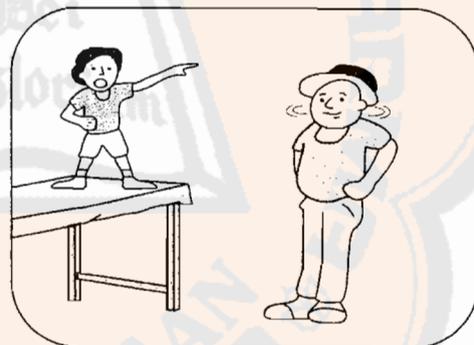
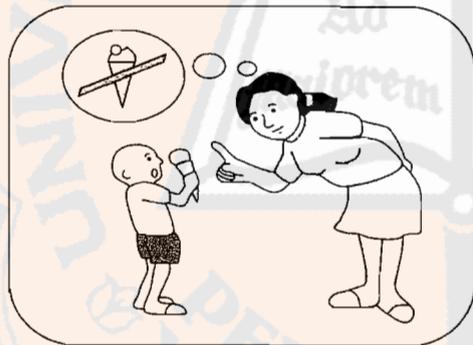
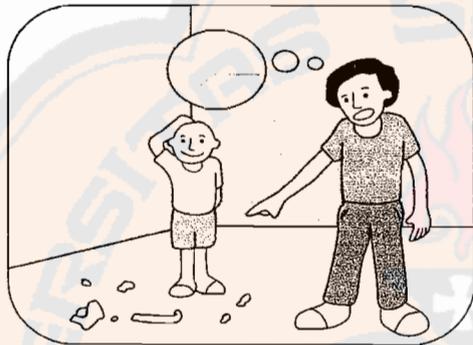
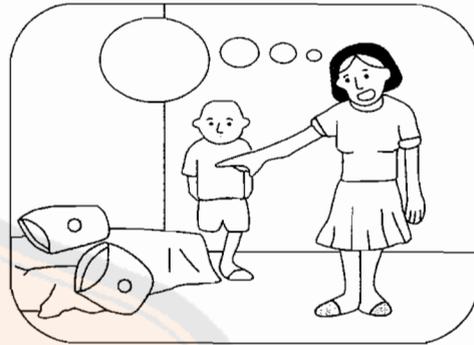
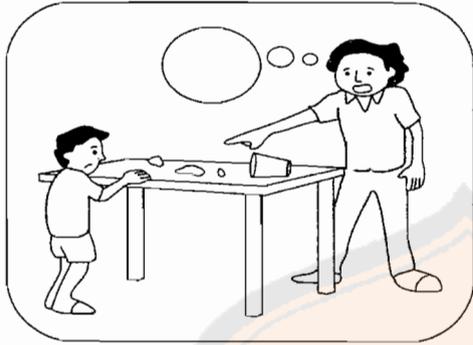
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



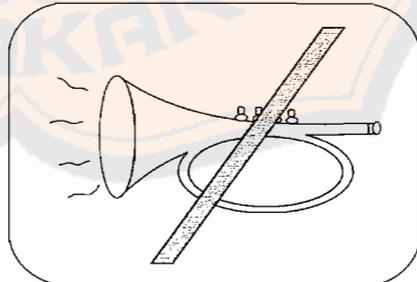
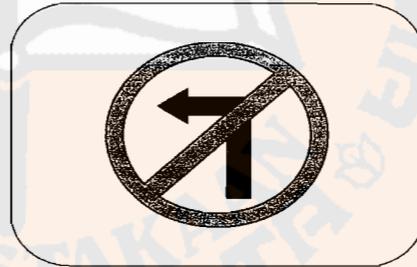
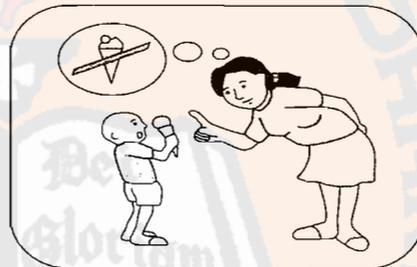
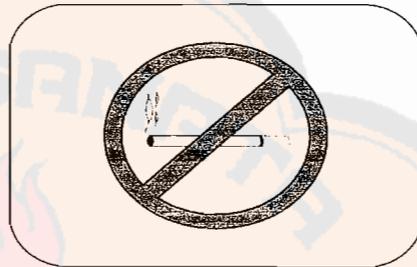
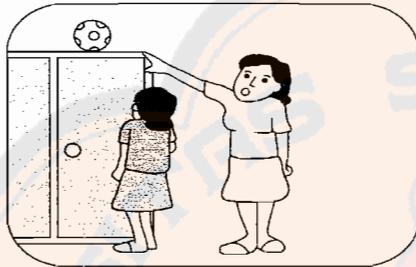
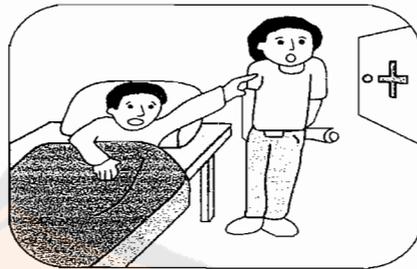
Stuktur 2 - Pelajaran 9 - Drill



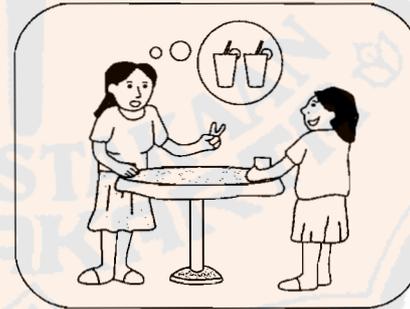
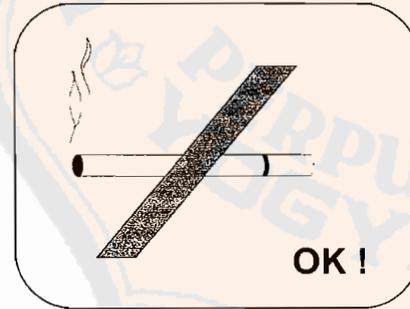
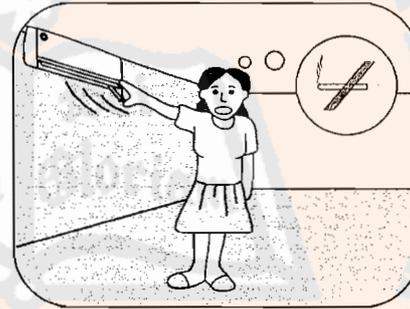
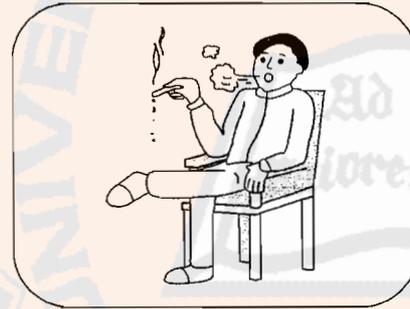
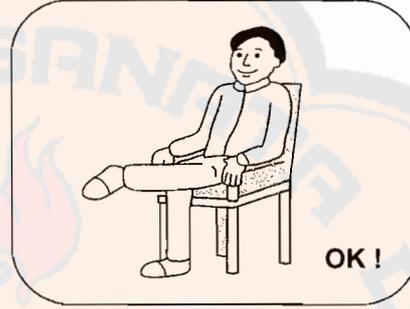
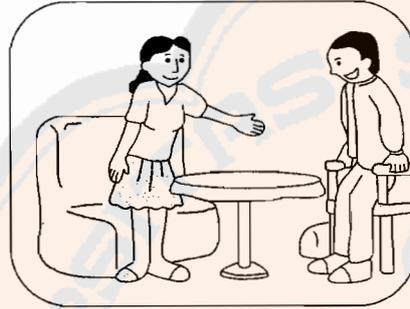
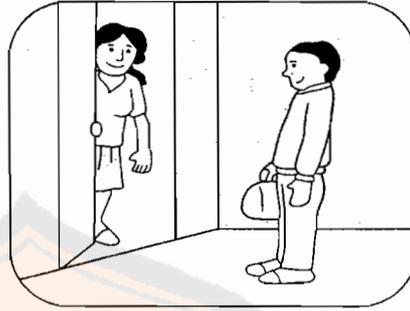
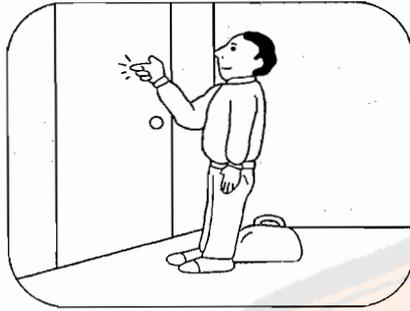
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



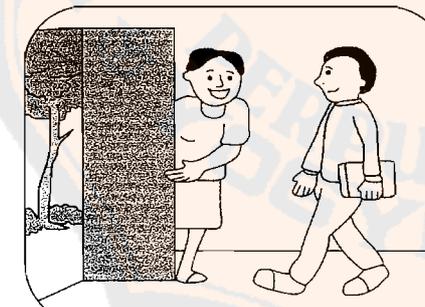
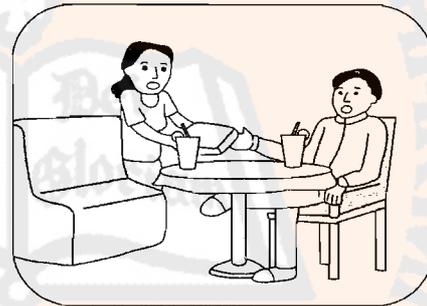
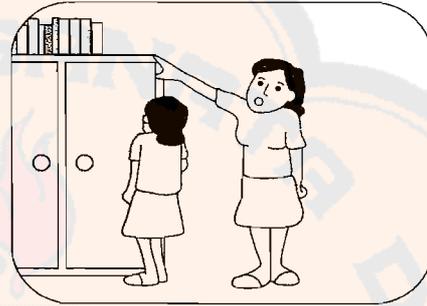
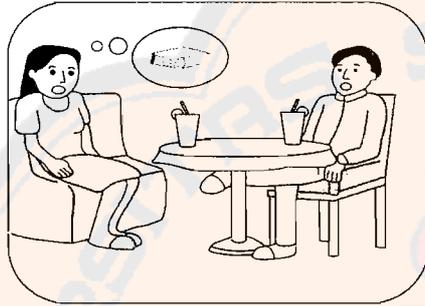
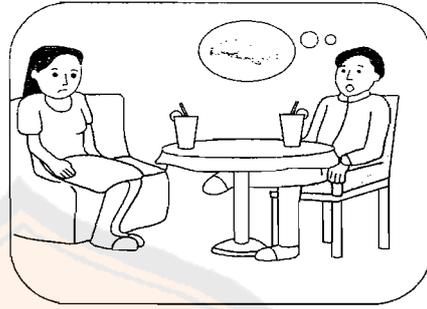
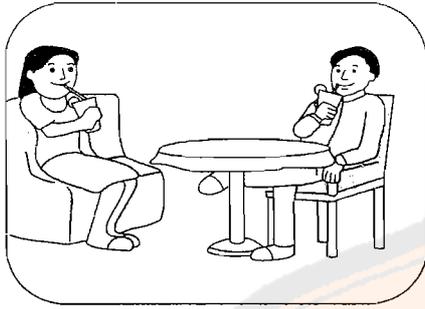
# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



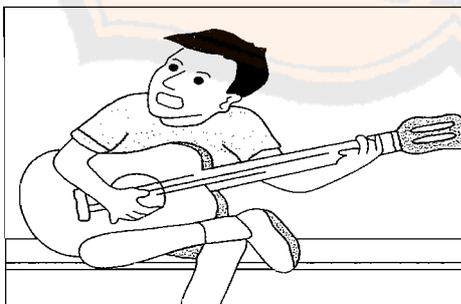
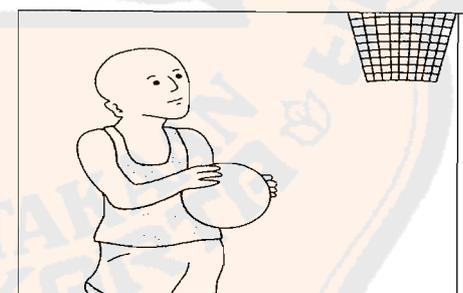
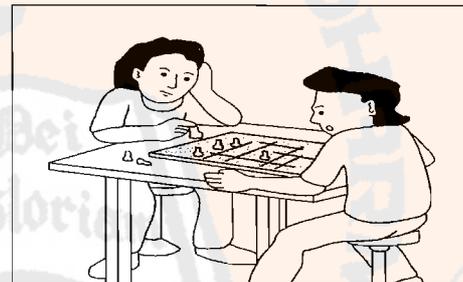
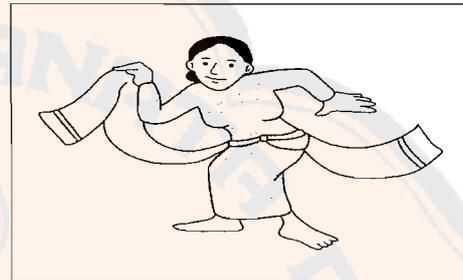
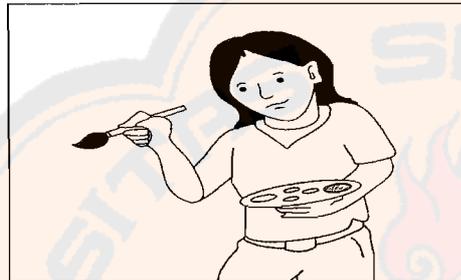
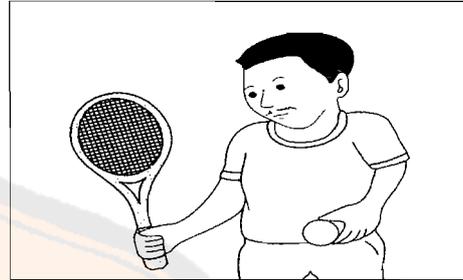
### Pelajaran 9 - Review



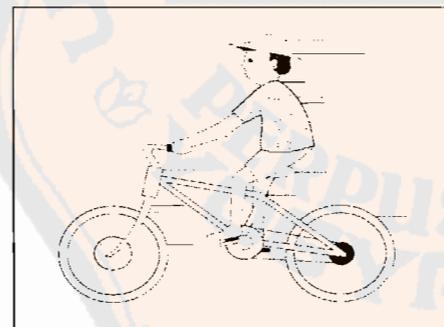
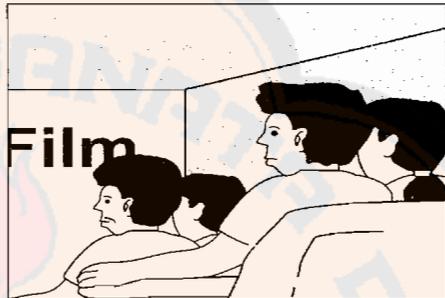
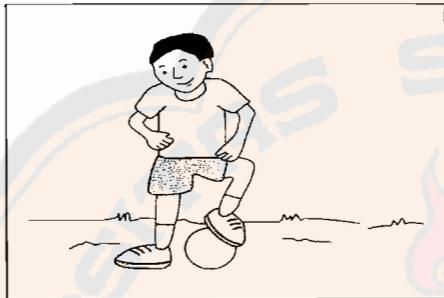
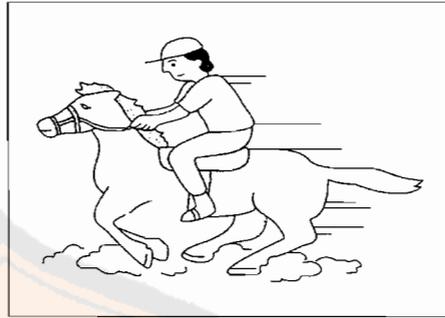
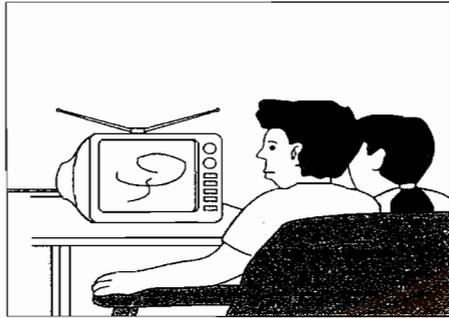
## Pelajaran 9-Review



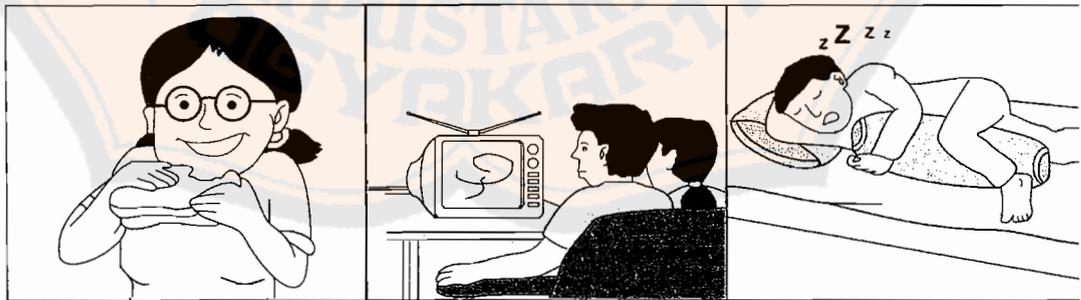
## Pelajaran 10 - Struktur 1 - Pengenalan



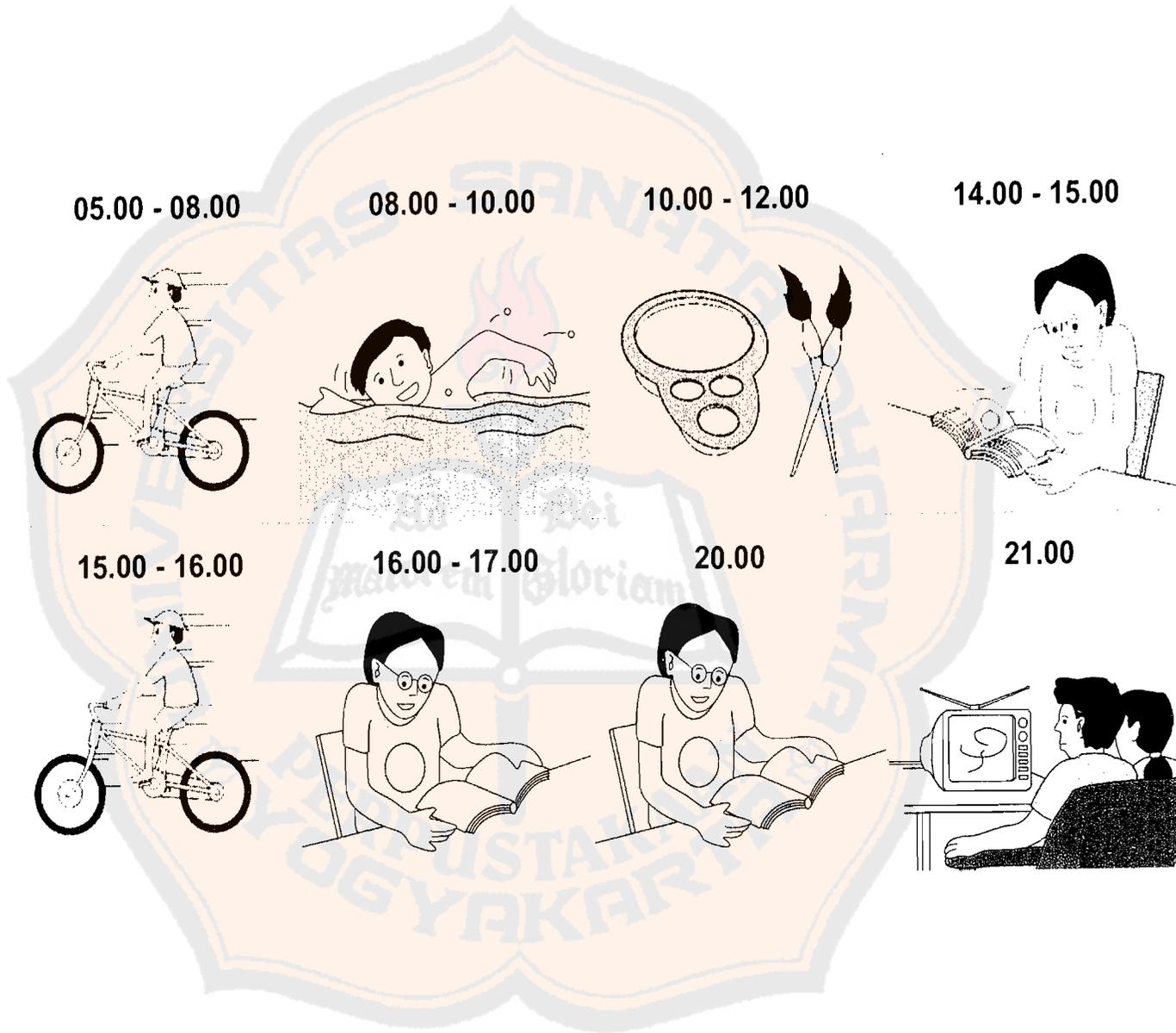
# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Mei	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
	1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18
	19	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29	30
	31					



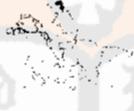
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Pelajaran 10 - Struktur 1 - Drill

Agenda Dino

**Mei**

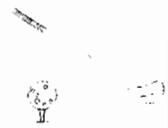
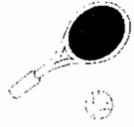
	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
		<b>27</b>		<b>29</b>	<b>30</b>	
	<b>3</b>		<b>5</b>		<b>7</b>	
	<b>10</b>	<b>11</b>		<b>13</b>	<b>14</b>	
	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>		<b>21</b>	
	<b>24</b> <b>31</b>		<b>26</b>	<b>27</b>		

# Juni

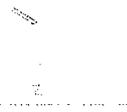
	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
	?	1		3	30	?
	7		9		?	
		15		17	18	?
?	21		23	?	25	
	28		?	1		

Pelajaran 10 - Struktur 1 - Penguatan

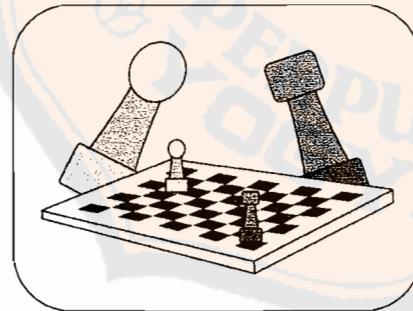
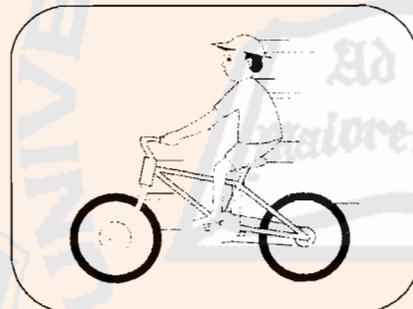
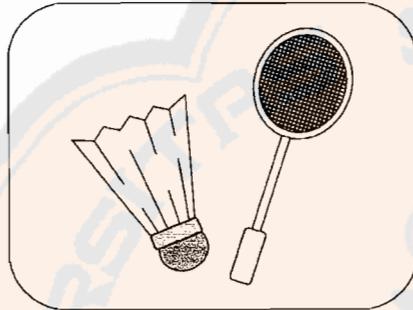
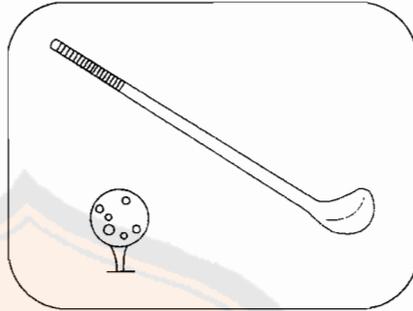
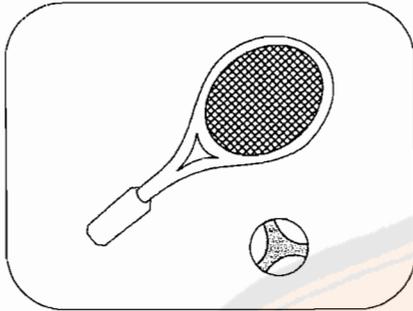
## Juni

Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
?		1	?	3		
	7	?	9		11	
	?	15		17	18	
	21	?	23		25	?
	28			1	?	

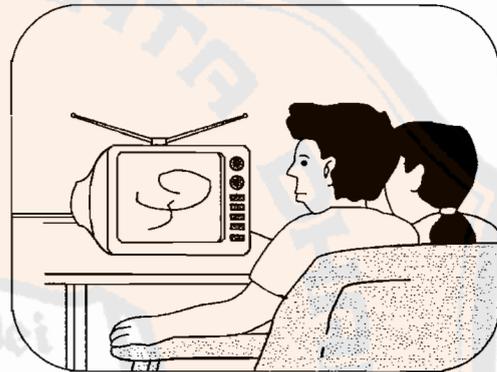
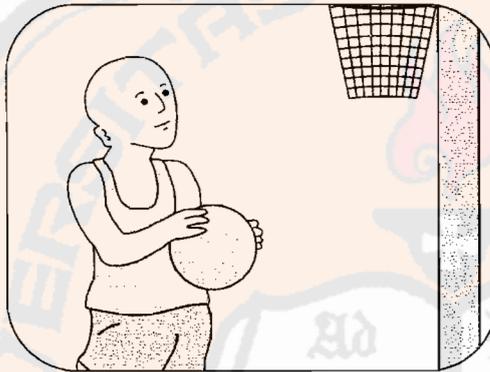
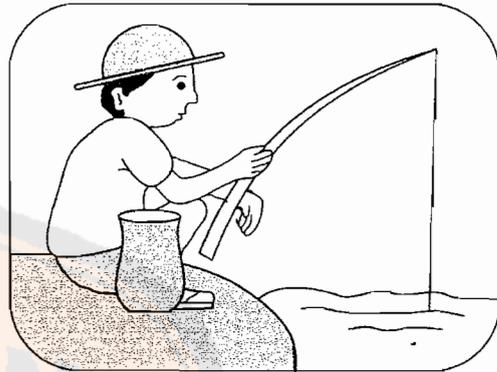
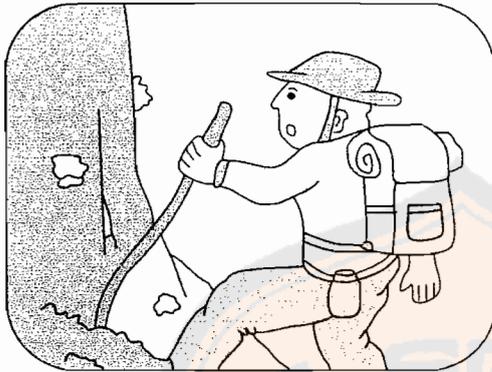
## 2004

	Jan	Feb	Maret	Apr	Mei	Juni	Juli	Agt	Sept	Okt	Nov	Des
	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓
	✓		✓	✓	✓				✓	✓	✓	✓
	✓	✓	✓	✓			✓	✓		✓	✓	✓
	✓	✓					✓	✓		✓	✓	✓
	✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓		✓	✓
		✓	✓	✓		✓	✓	✓			✓	✓
	✓		✓		✓		✓		✓		✓	✓
	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓
	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓		✓		✓
		✓	✓		✓	✓	✓		✓	✓	✓	

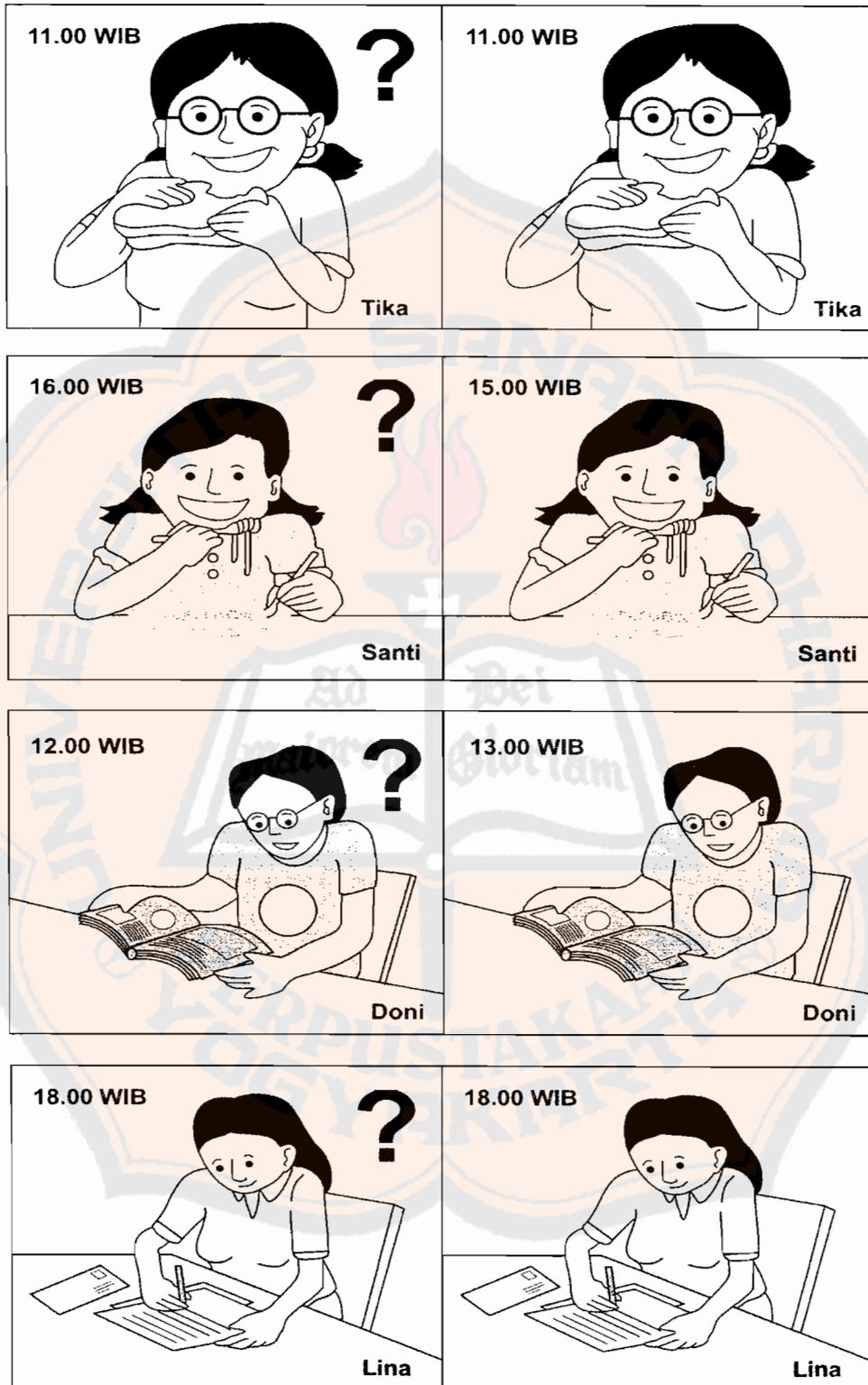
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



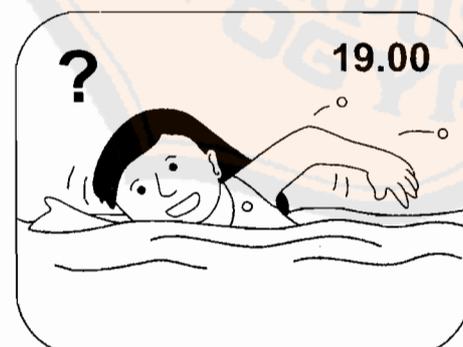
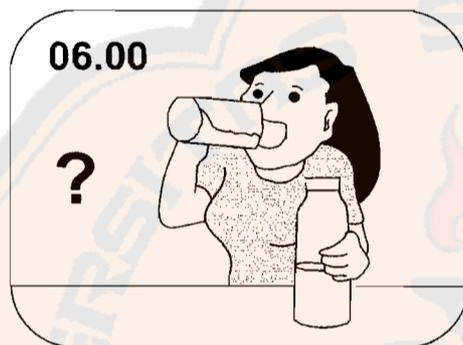
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



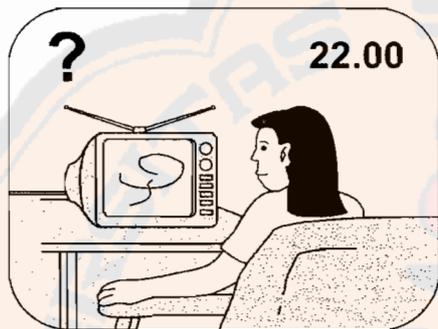
## Pelajaran 10 - Struktur 2 - Pengenalan



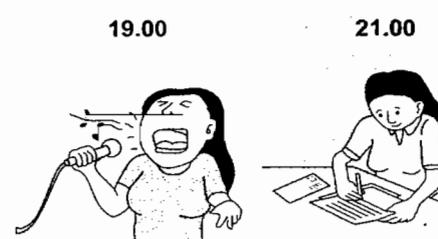
## Pelajaran 10 - Struktur 2 - Drill



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



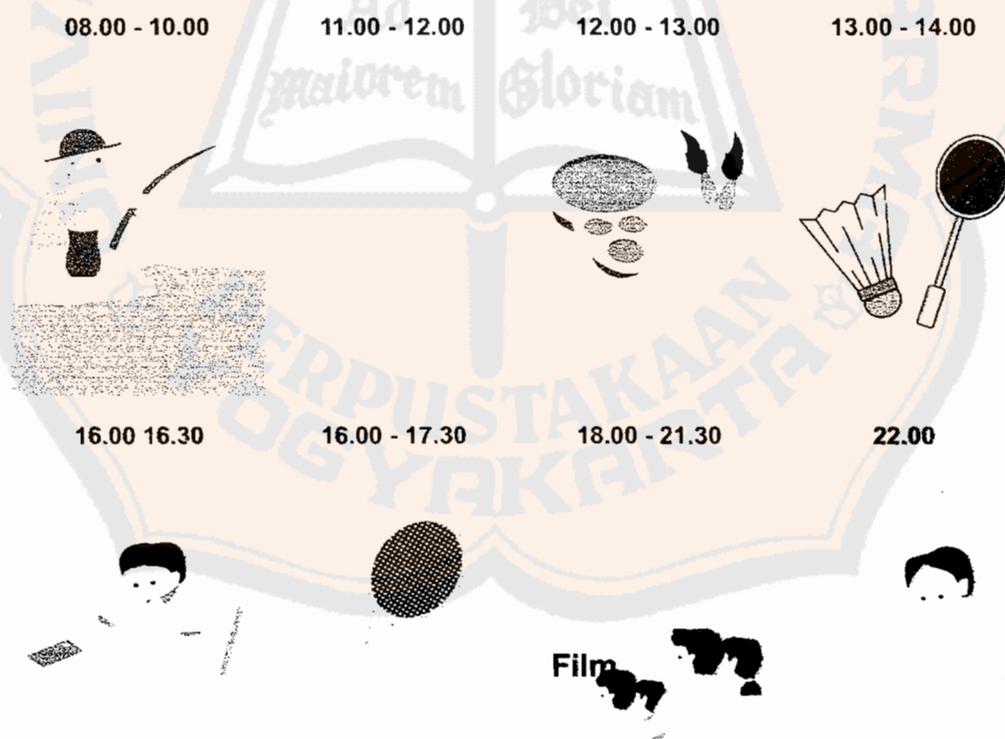
Kartu Jawaban



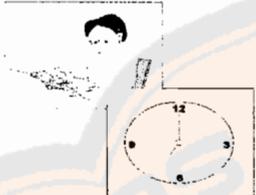
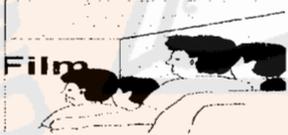
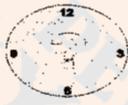
**Pelajaran 10 - struktur 2- Penguatan**

**Agenda Diki Hari Sabtu**

Pukul	Kegiatan
08.00 -10.00	Berenang
10.00 - 12.00	Golf
12.00 - 13.00	Melukis
14.00 - 16.00	Bulu Tangkis
16.00 - 16.30	Menulis Surat
16.30 - 18.00	Tennis
19.00 - 21.00	Nonton film di bioskop
22.00 - ...	Baca Novel



## Pelajaran 10 - Review

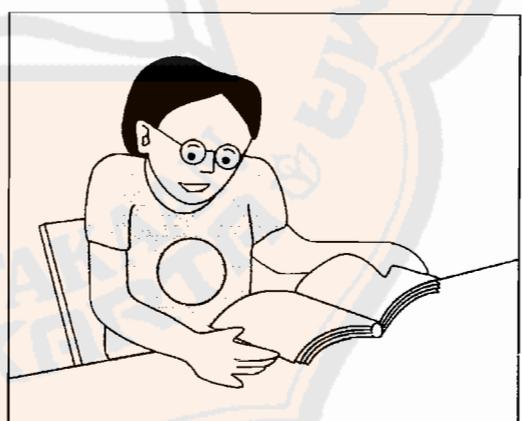
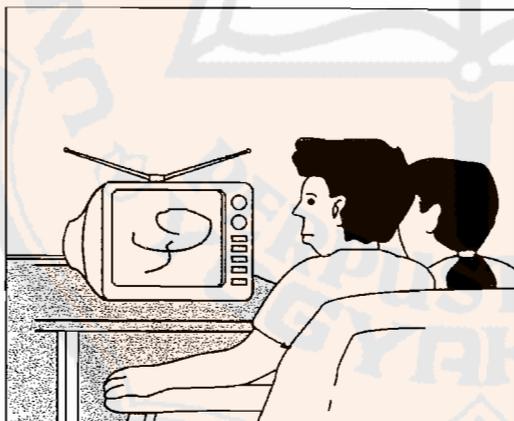
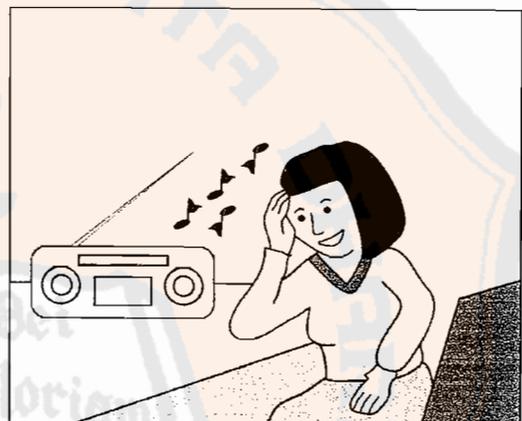
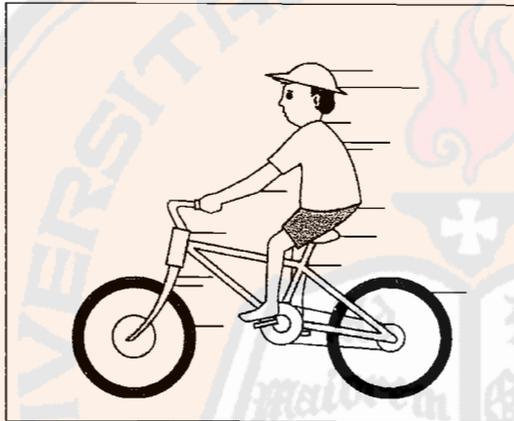
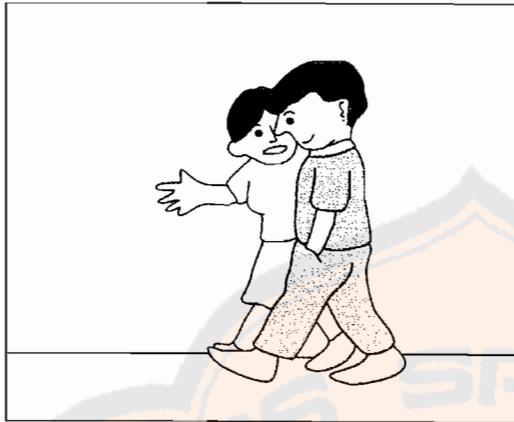
Giovani	Cherry
 <p>Film</p>	
Mau ?	
	 
	
	 
 <p>Film</p>	
	 <p>2004</p> <p>5</p> <p>sabtu</p> 
	

Pelajaran 11- Struktur 1- Pengenalan

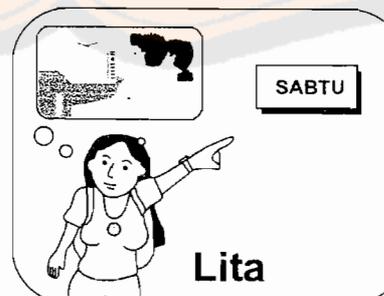
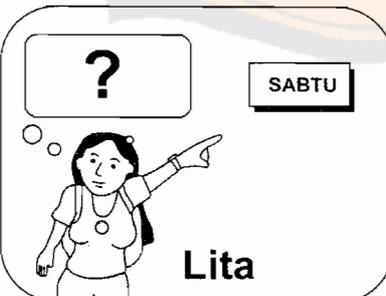
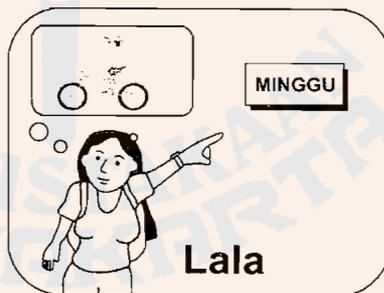
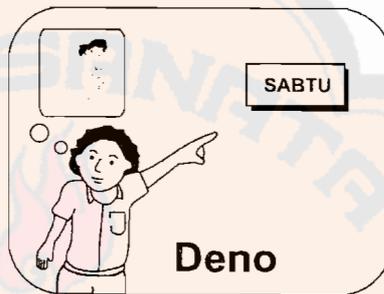
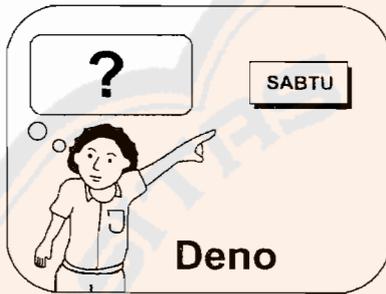
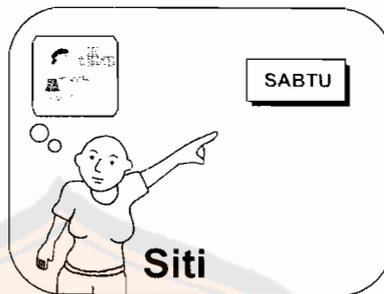
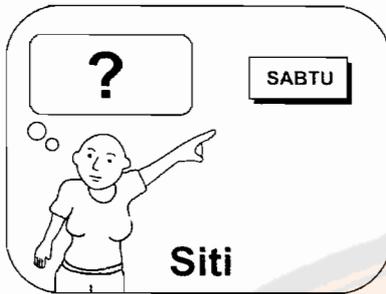
**Juli**

Minggu	Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu
<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>
<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>
<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>
<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>31</b>

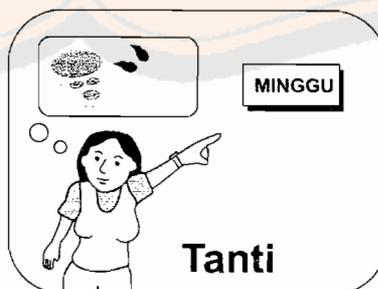
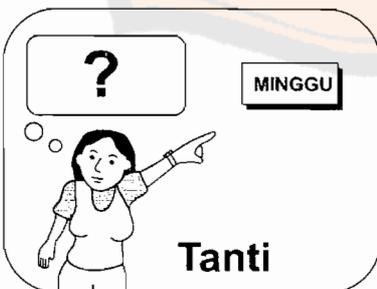
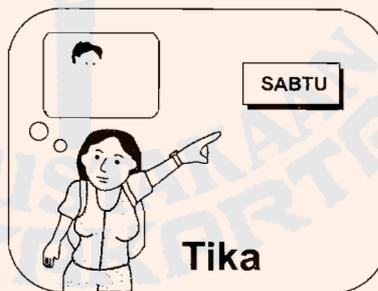
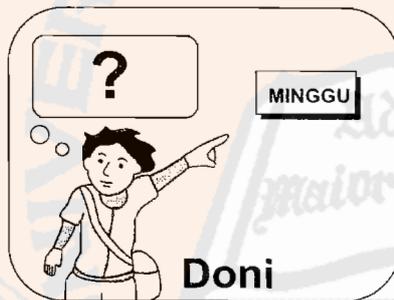
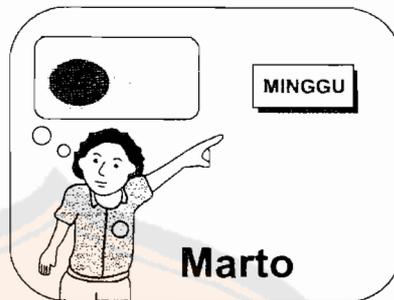
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



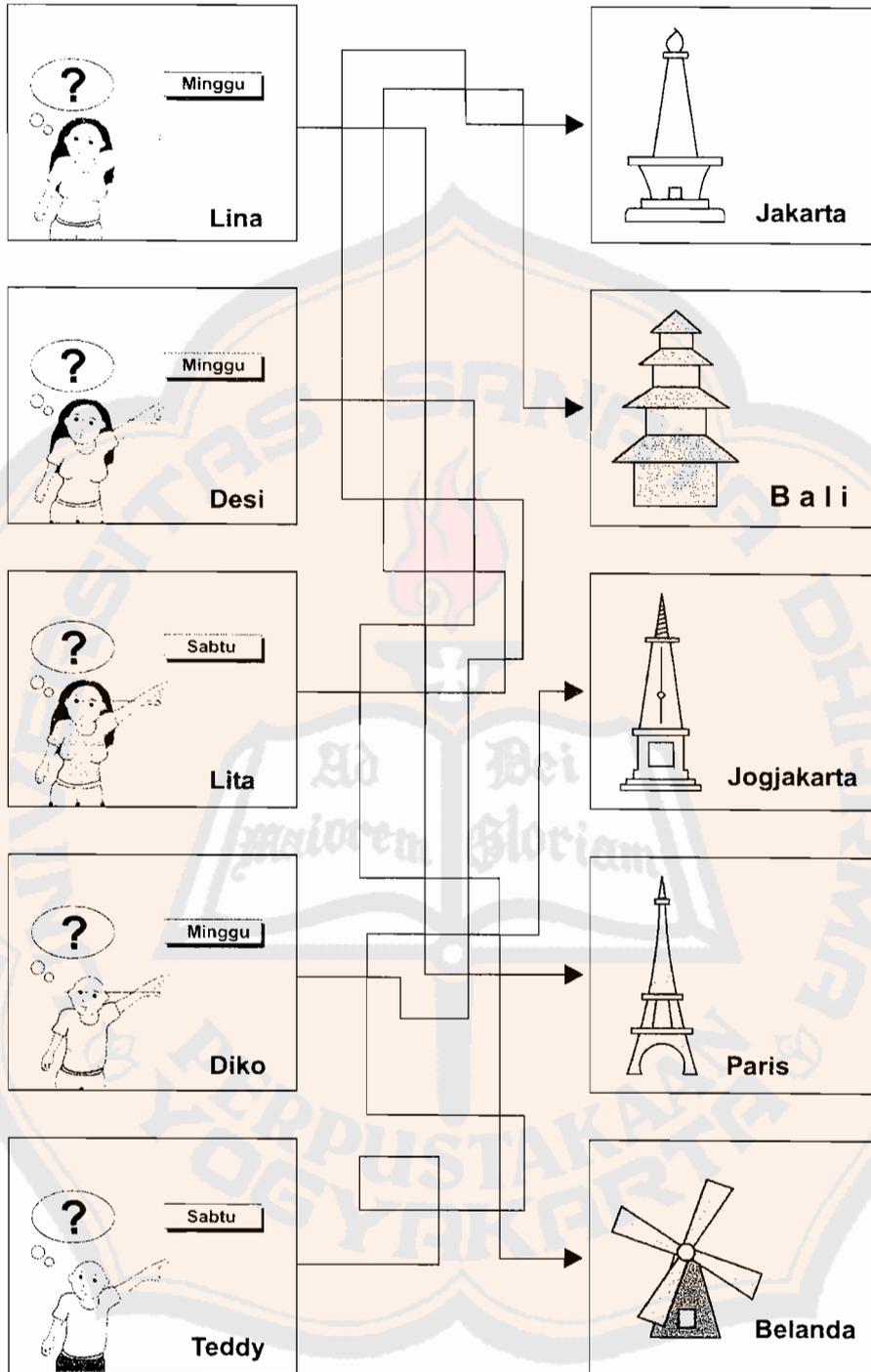
Pelajaran 11- Struktur 1- Drill



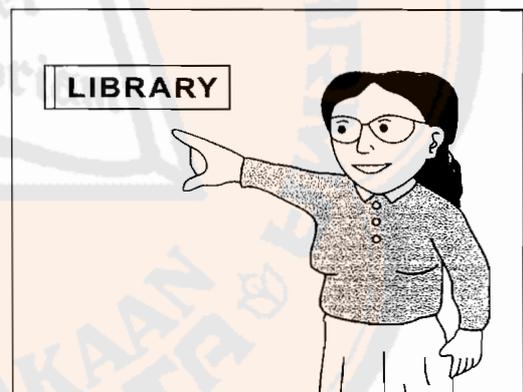
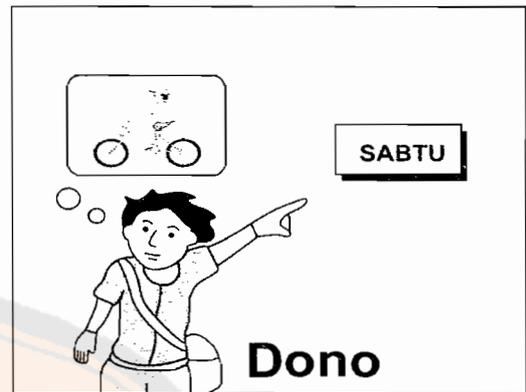
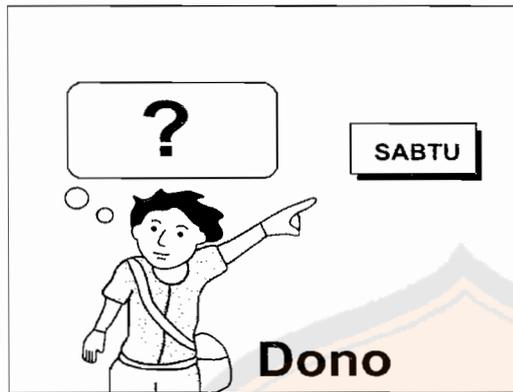
# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



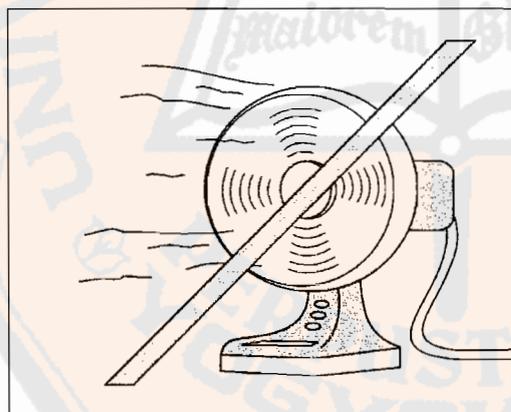
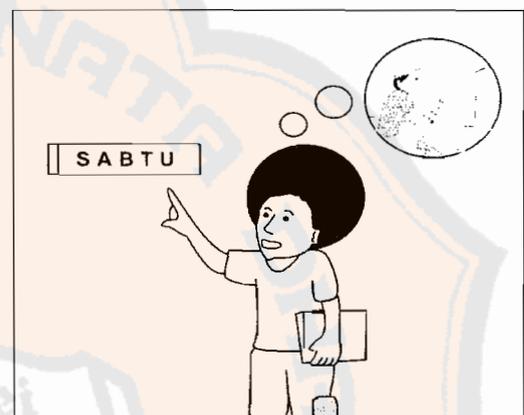
Pelajaran 11-Struktur 1-Penguatan



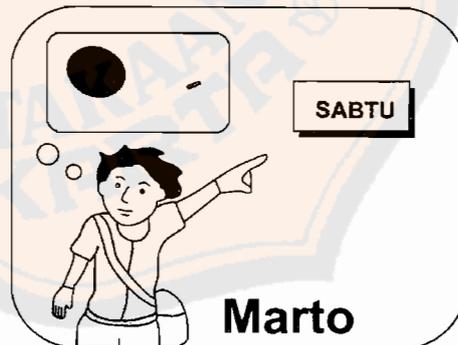
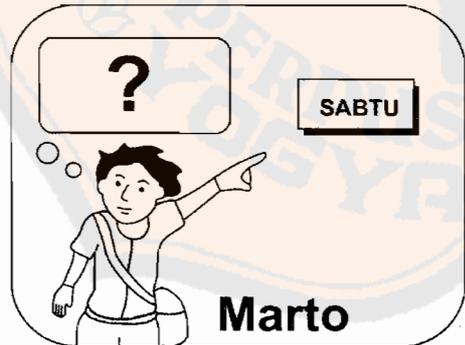
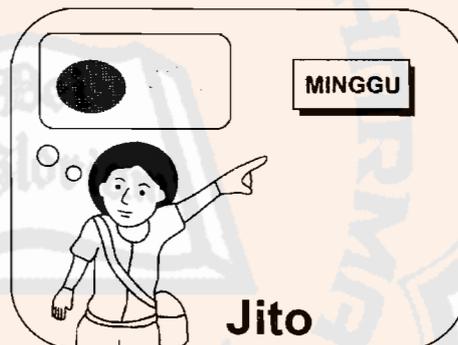
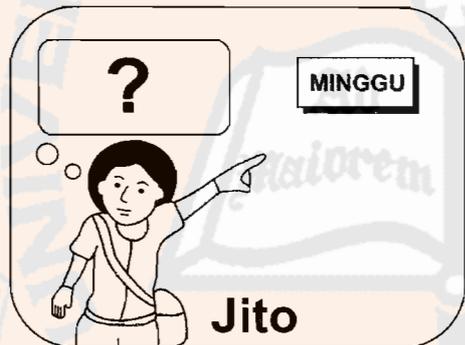
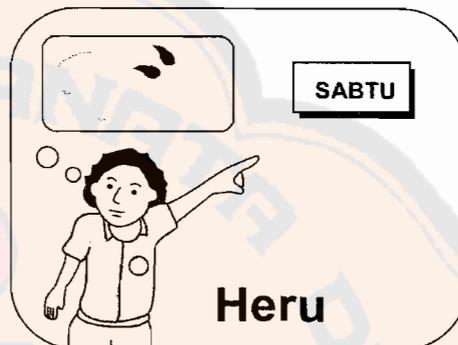
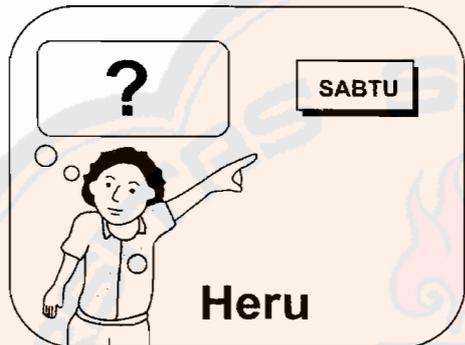
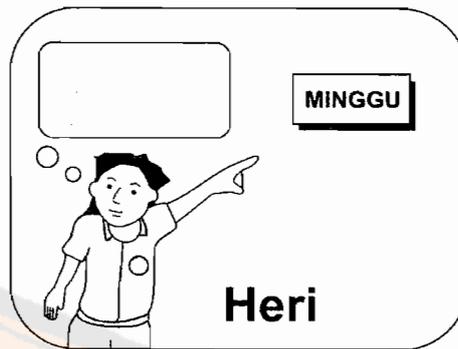
Pelajaran 11- Struktur 2- Pengenalan



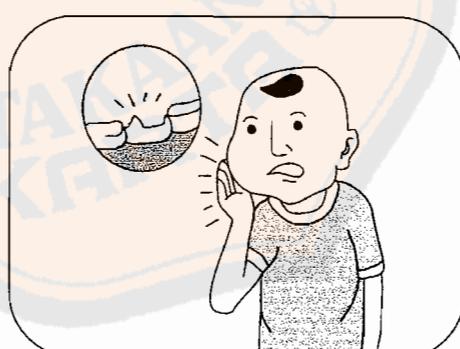
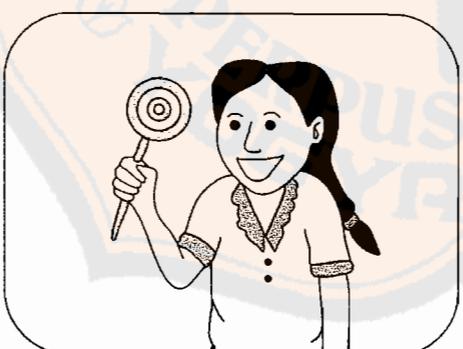
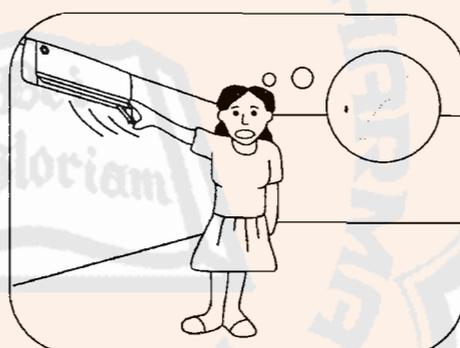
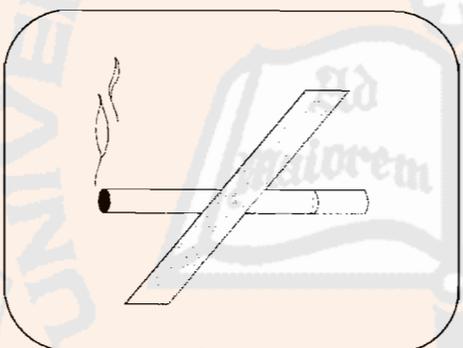
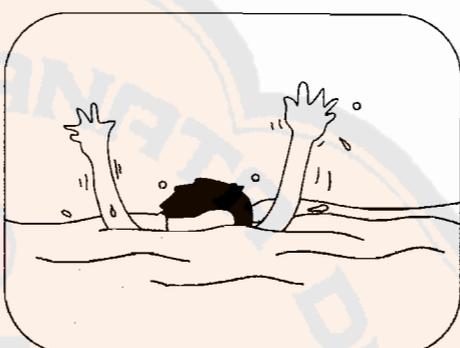
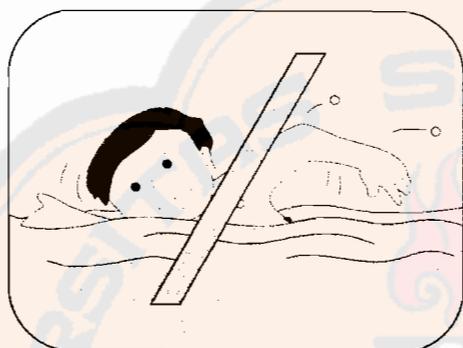
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



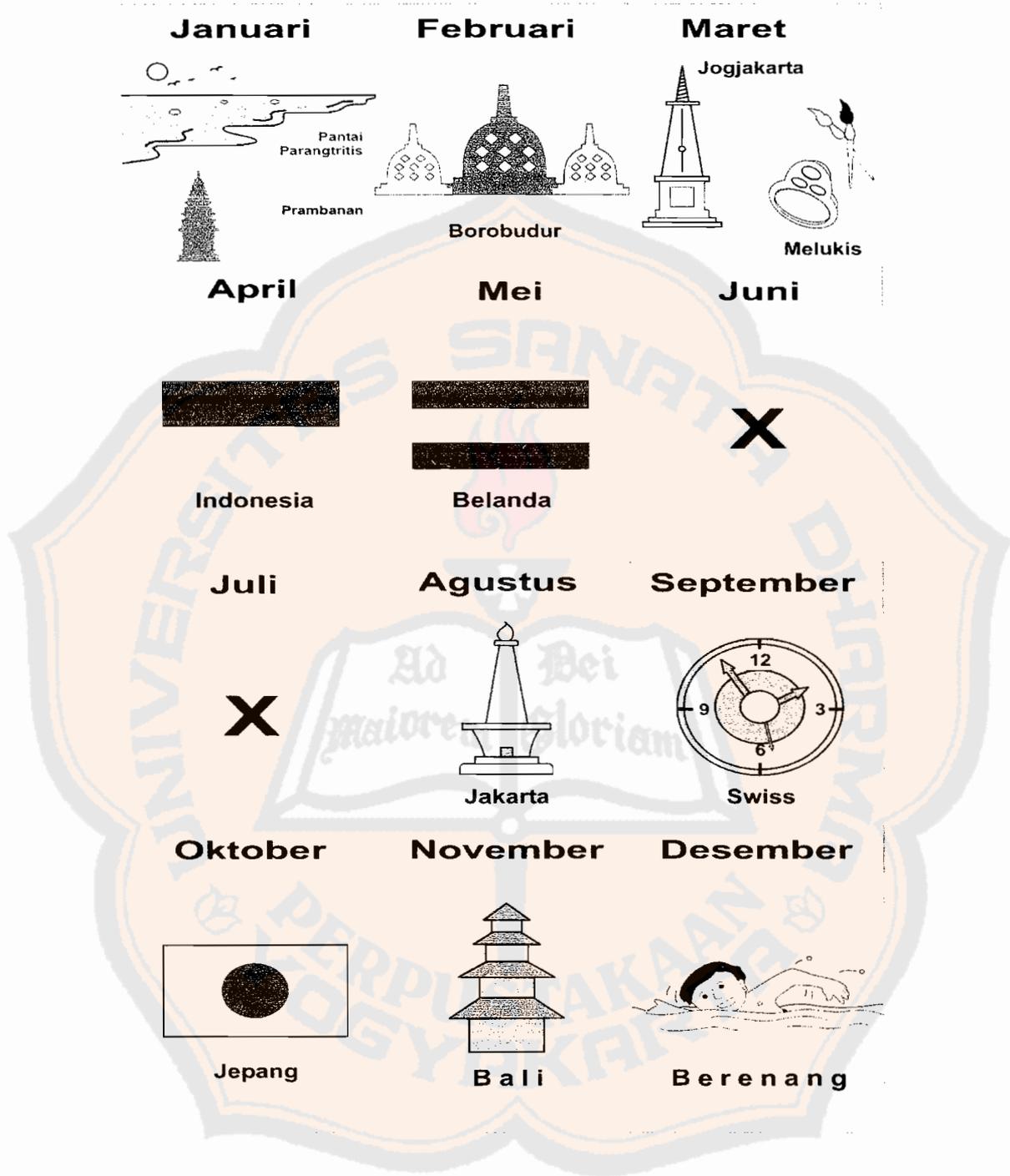
Pelajaran 11- Struktur 2- Drill



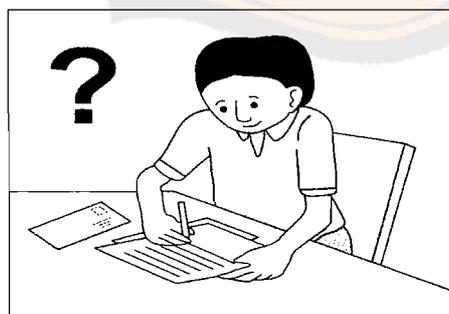
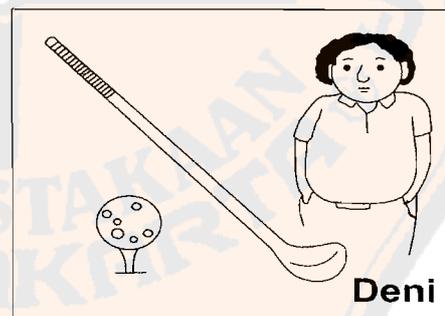
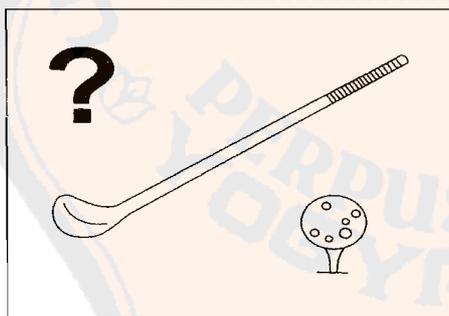
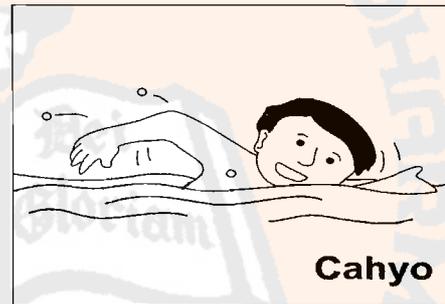
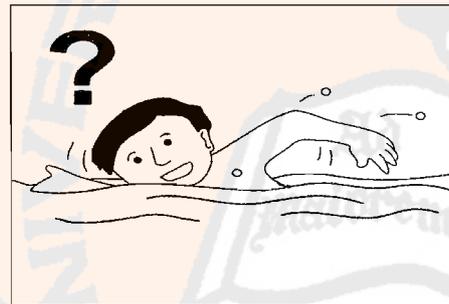
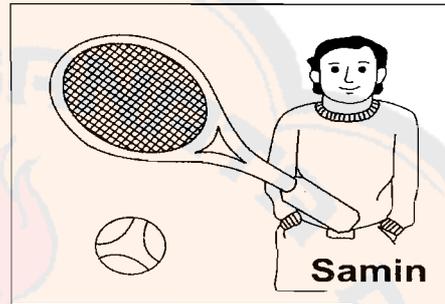
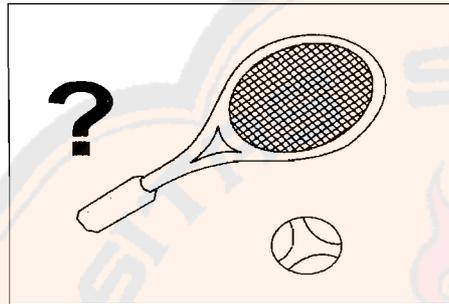
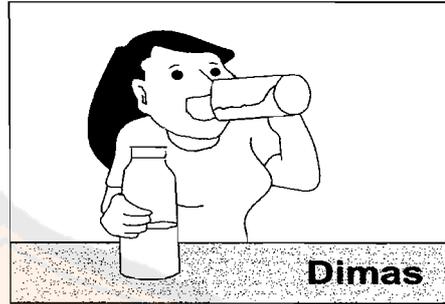
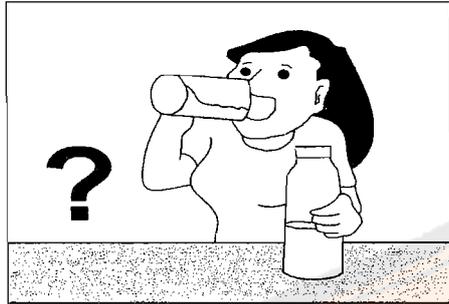
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



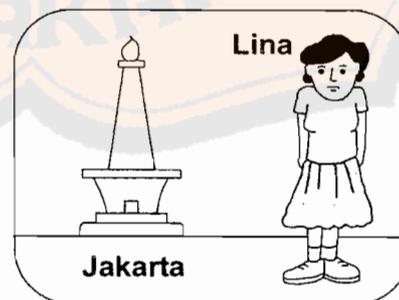
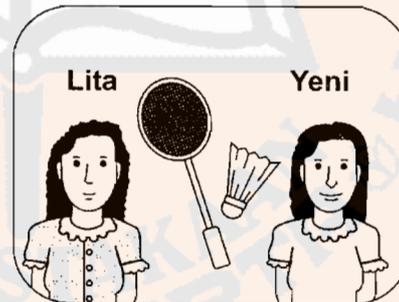
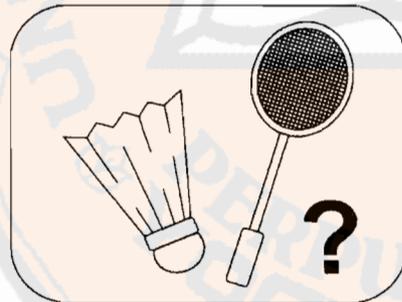
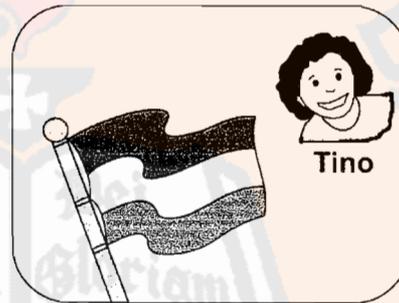
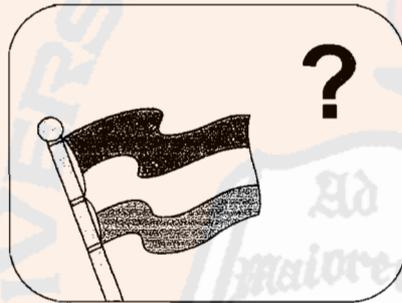
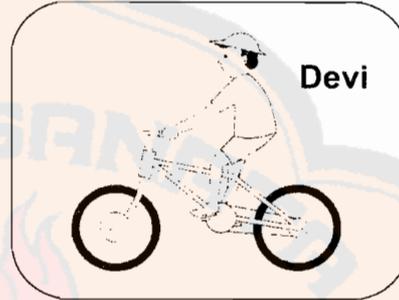
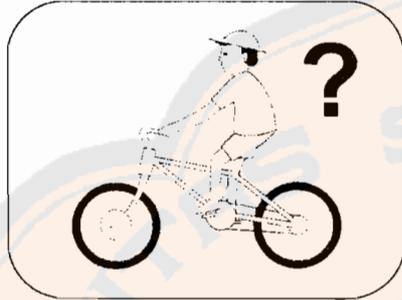
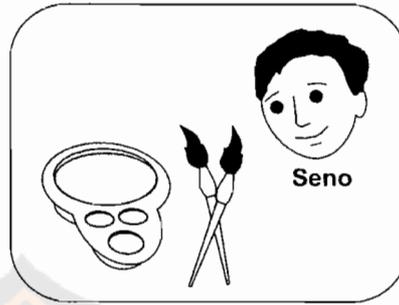
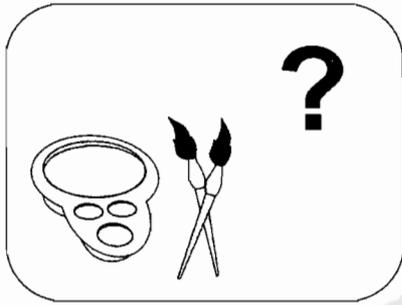
Pelajaran 11- Struktur 2- Penguatan



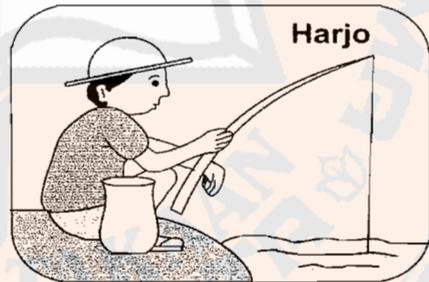
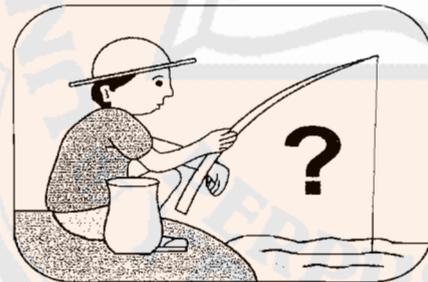
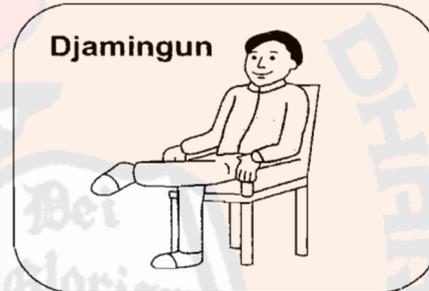
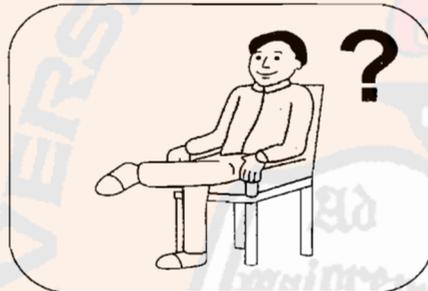
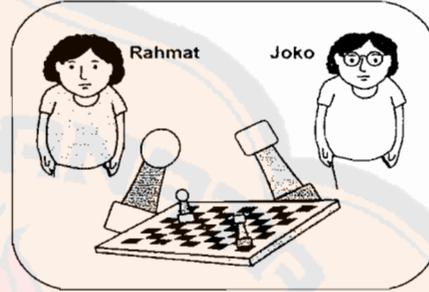
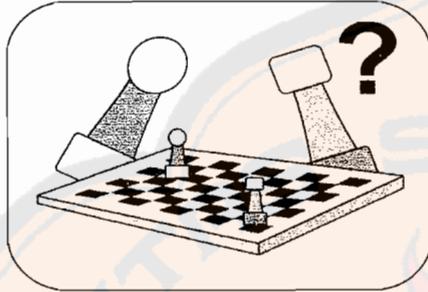
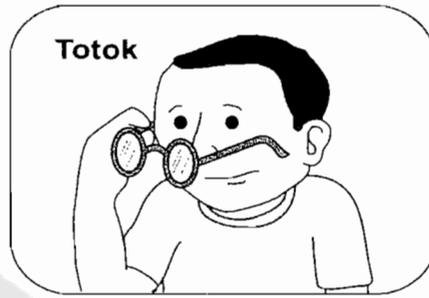
Pelajaran 11- Struktur 3- Pengenalan



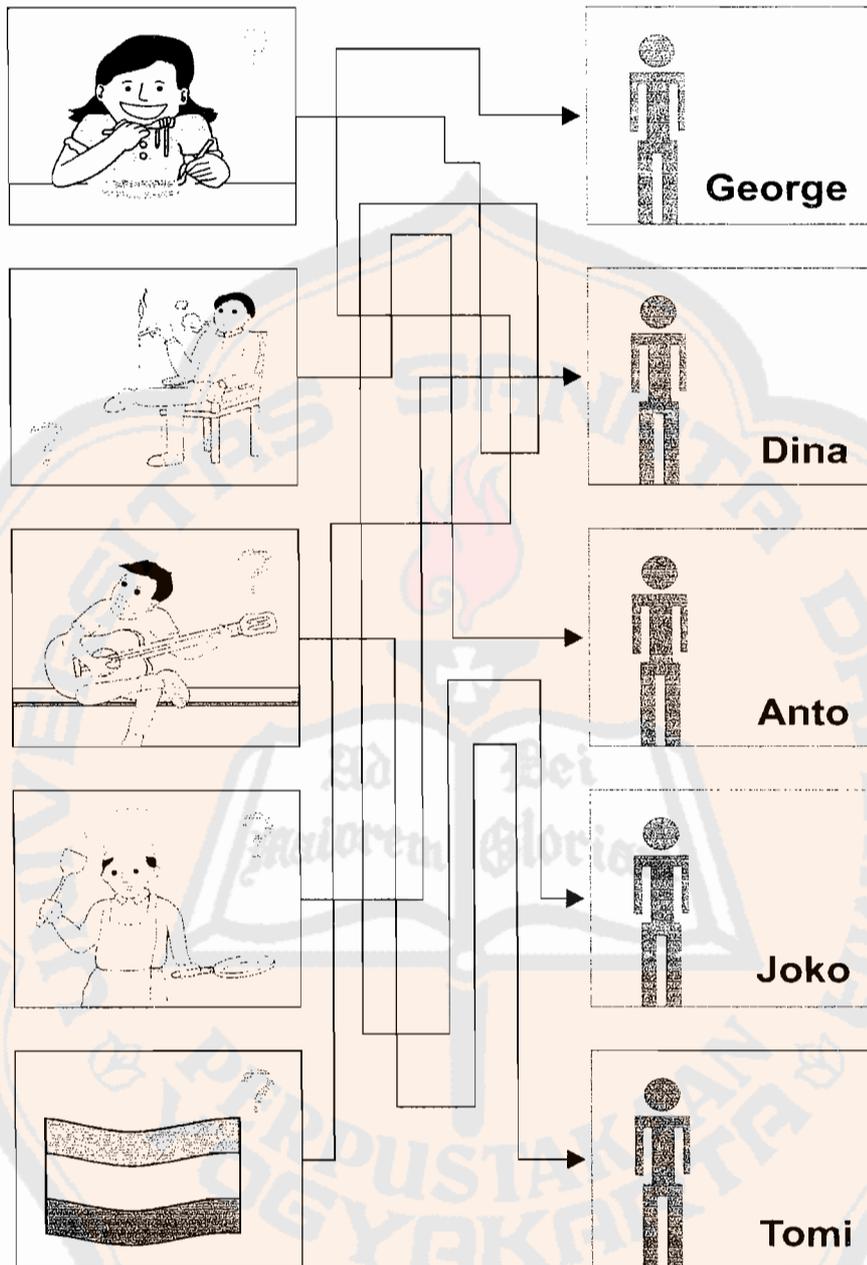
Pelajaran 11- Struktur 3- Drill



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



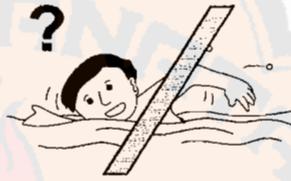
Pelajaran 11- Struktur 3- Penguatan



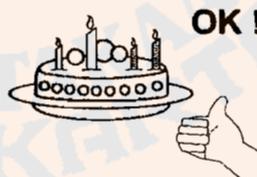
Pelajaran 11- Review

Jenny

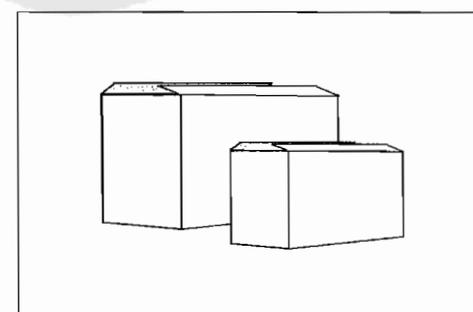
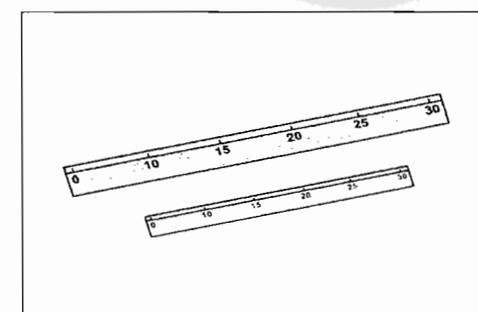
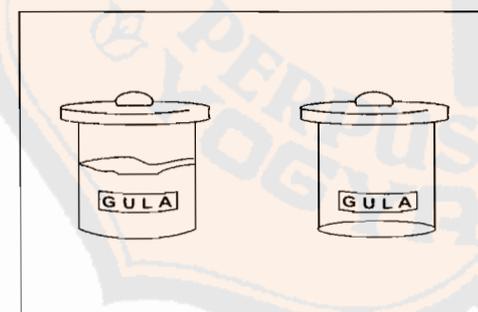
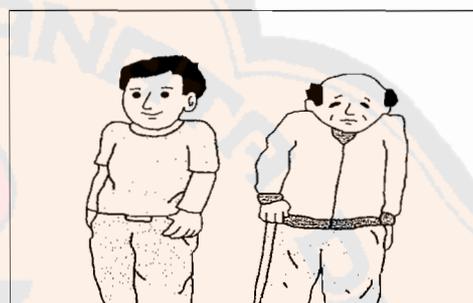
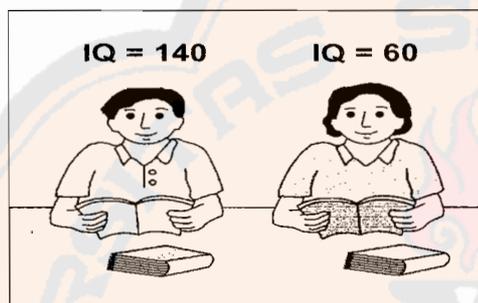
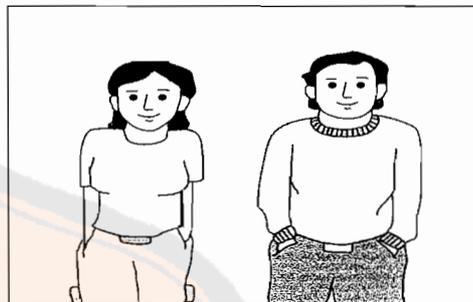
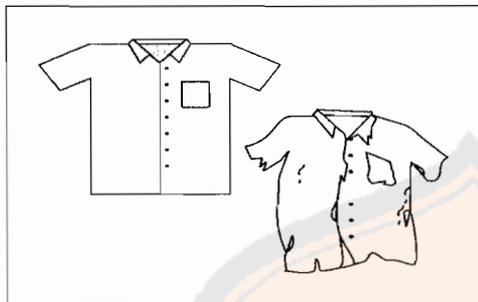
Emily



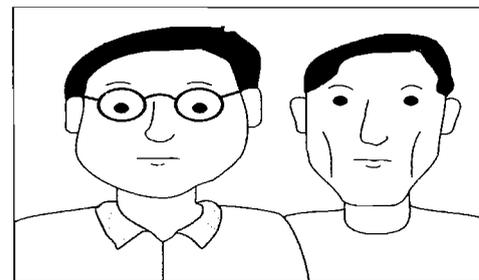
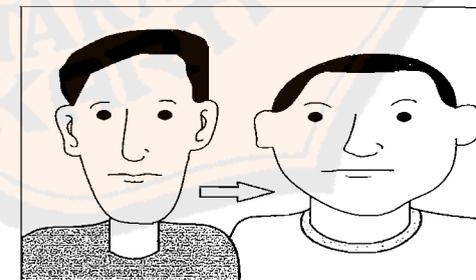
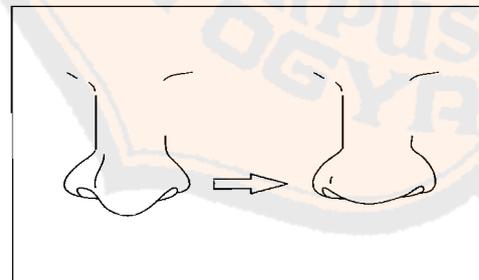
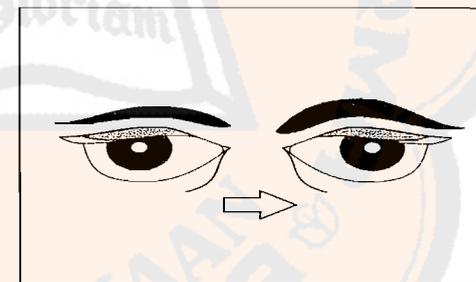
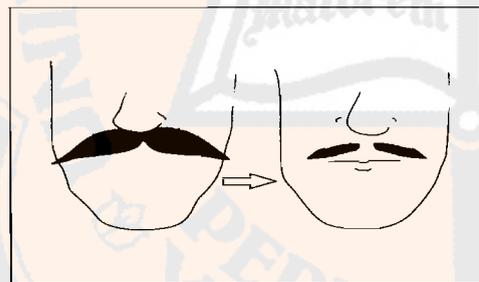
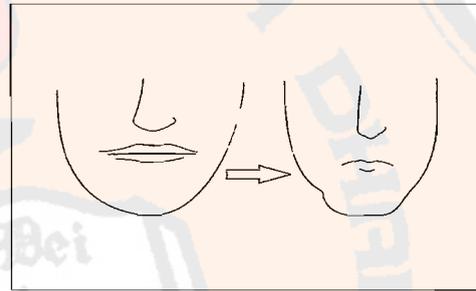
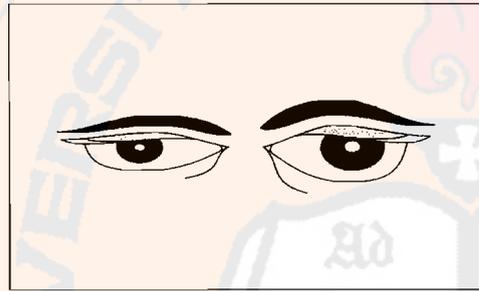
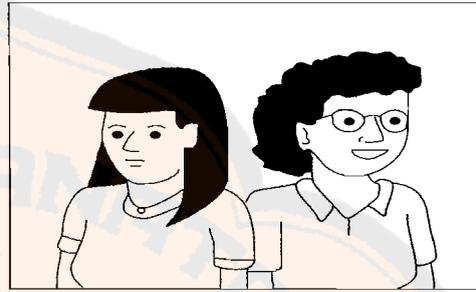
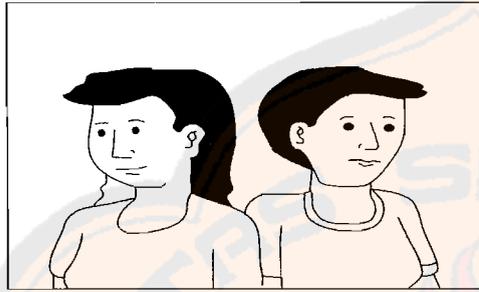
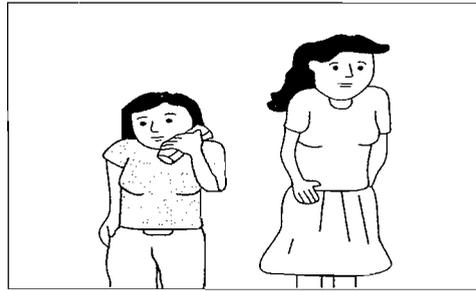
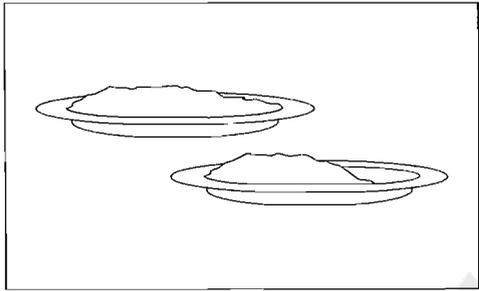
Mau Ikut Ke...?



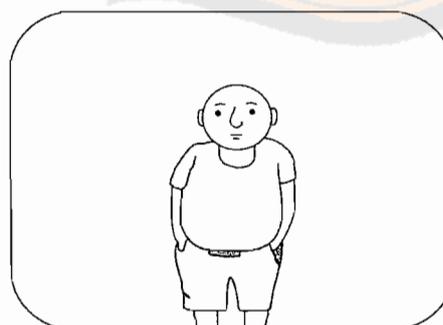
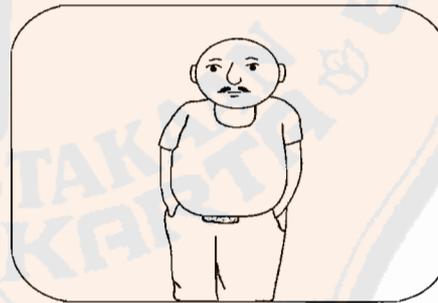
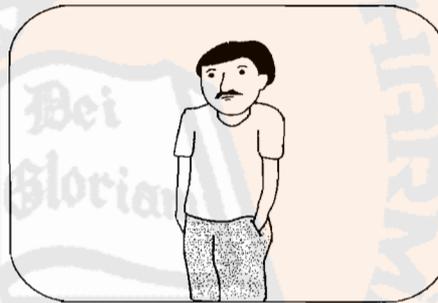
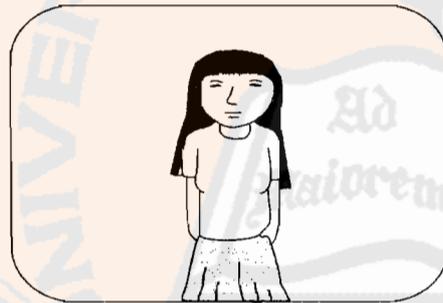
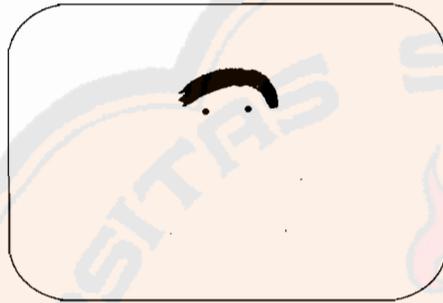
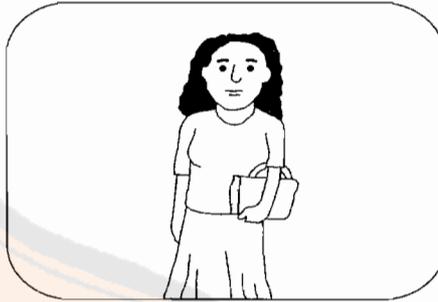
## Pelajaran 12-Struktur 1- Pergerakan



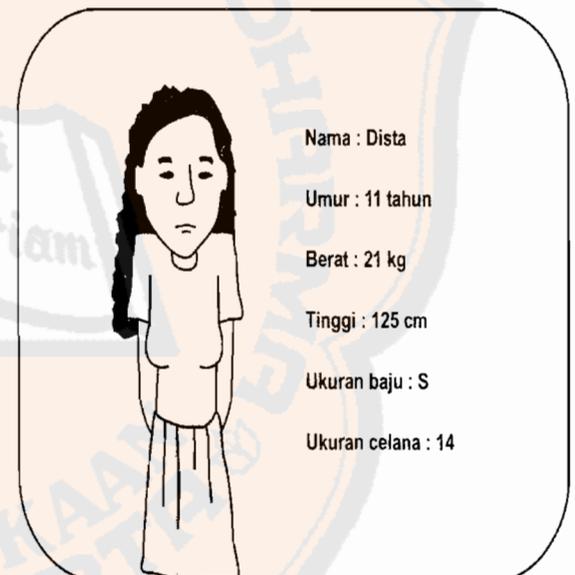
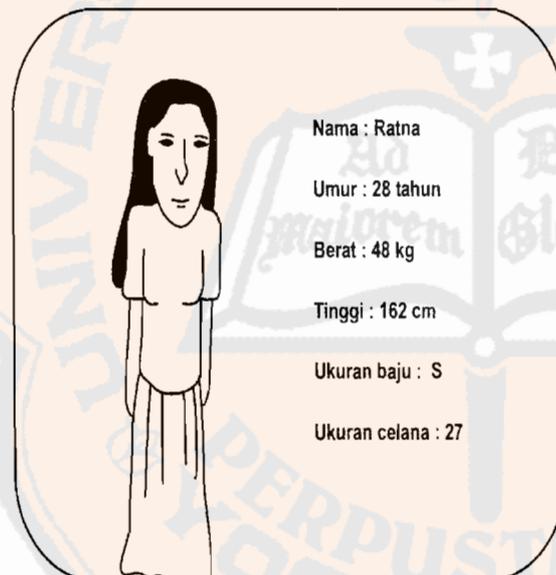
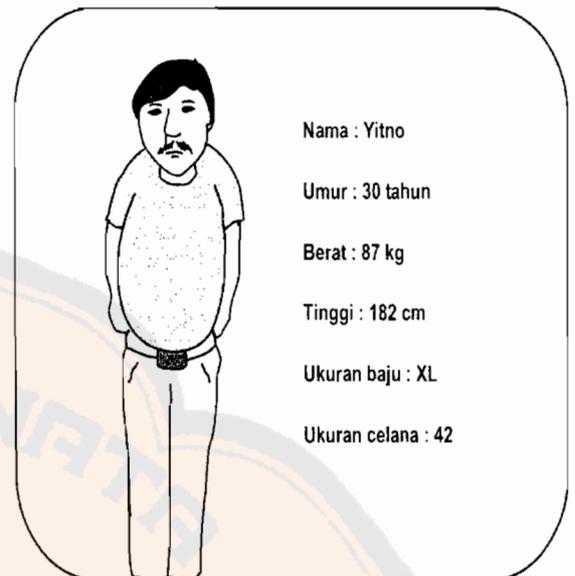
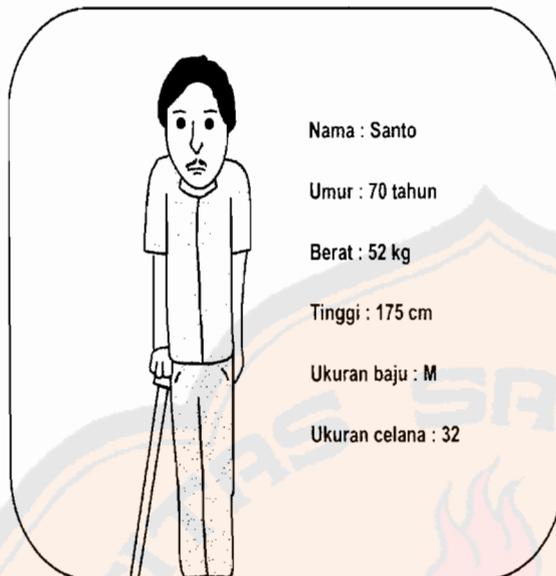
PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



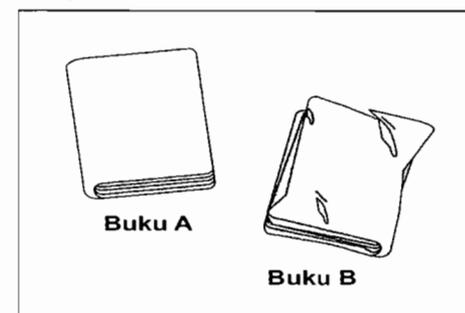
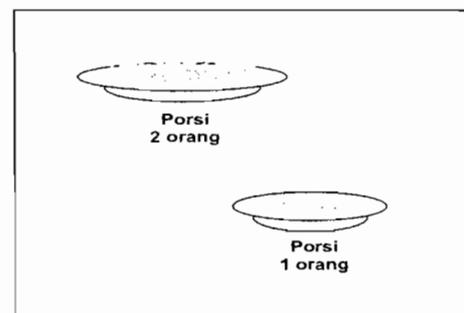
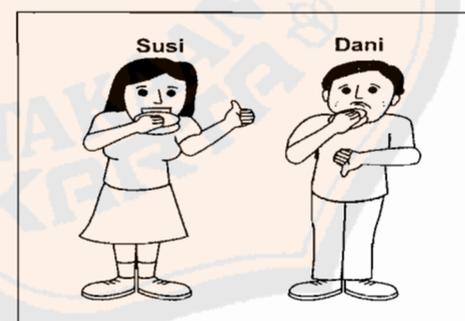
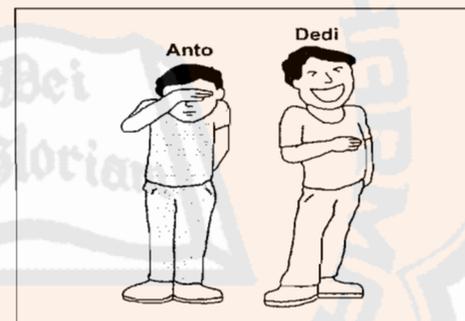
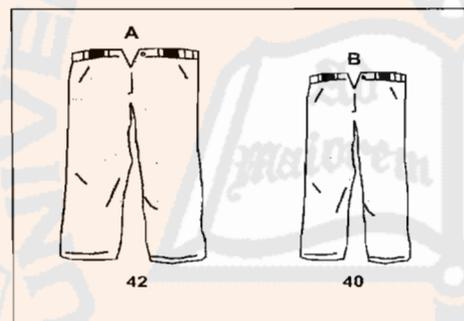
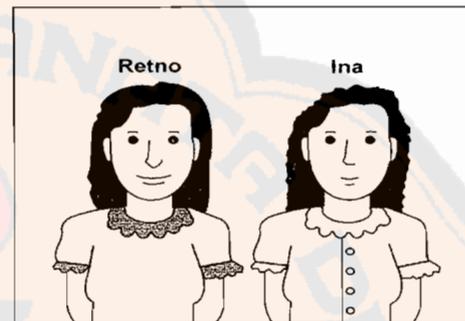
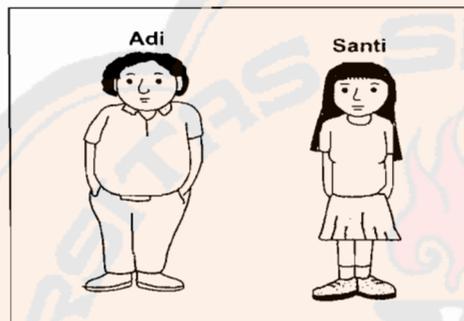
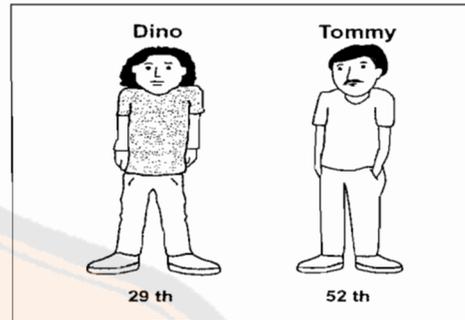
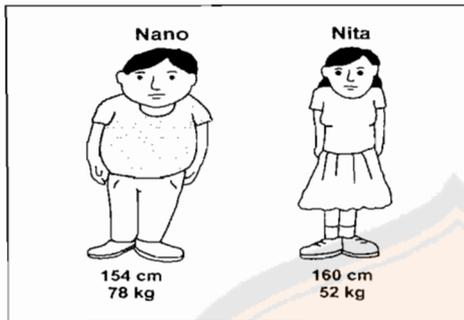
## Pelajaran 12- Struktur 1- Drill



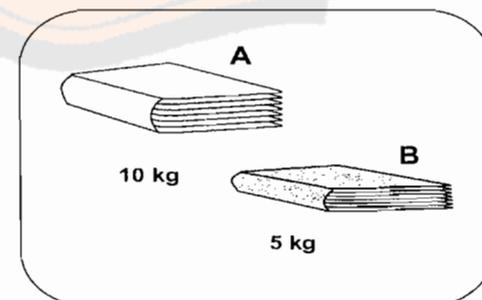
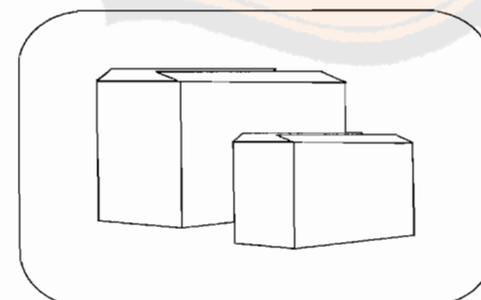
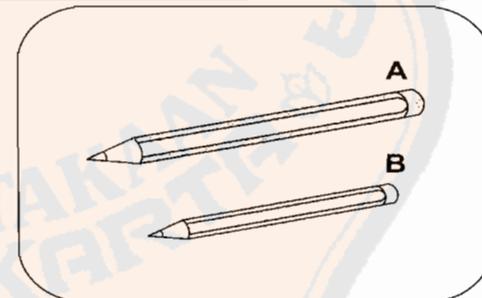
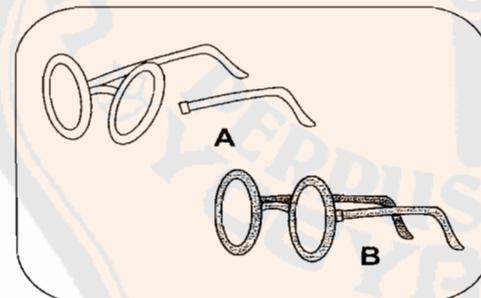
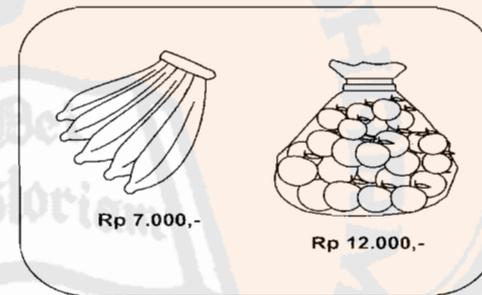
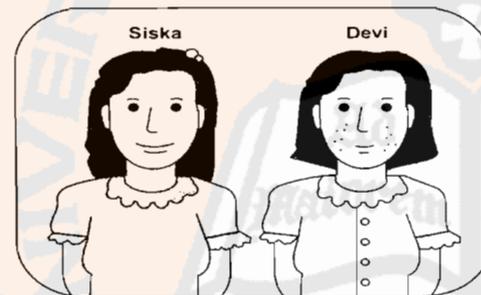
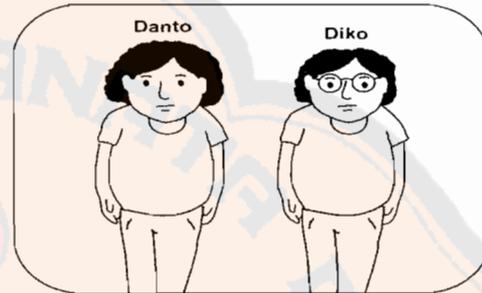
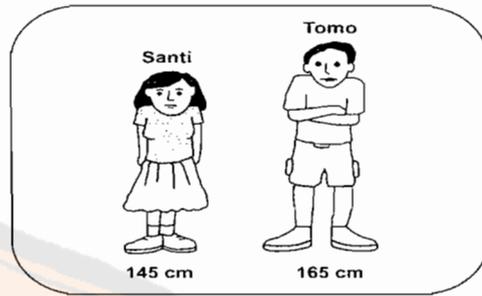
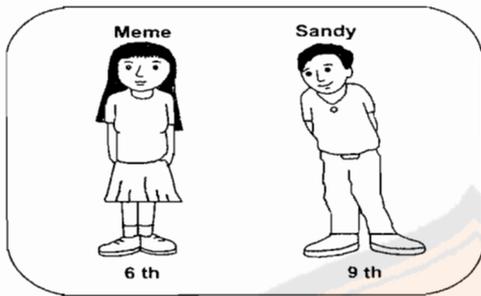
## Pelajaran 12- Struktur 1- Penguatan



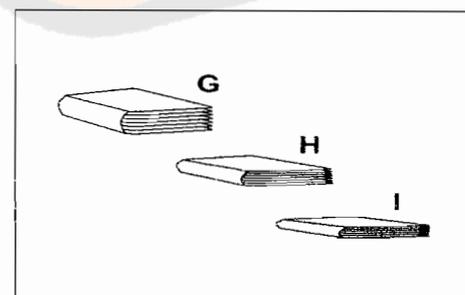
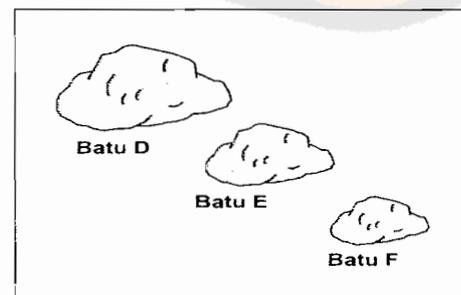
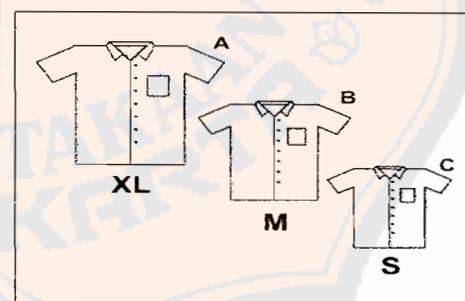
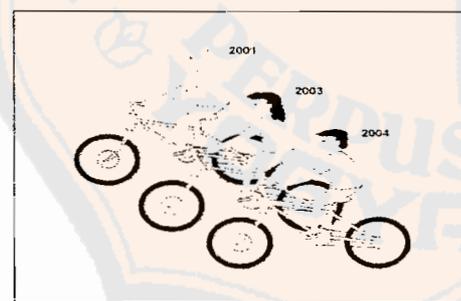
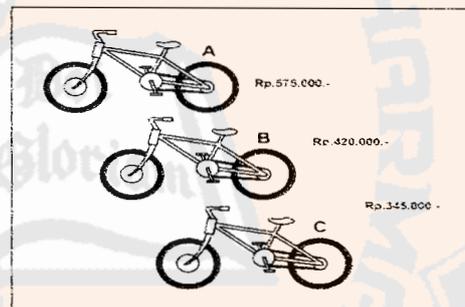
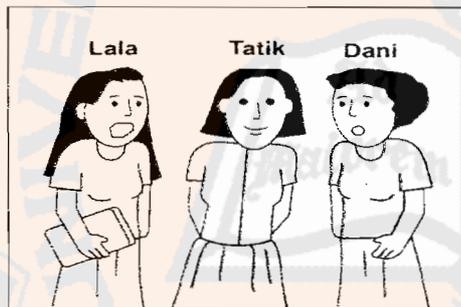
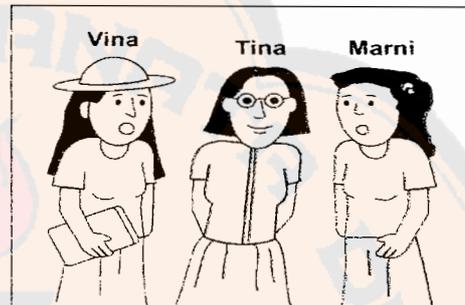
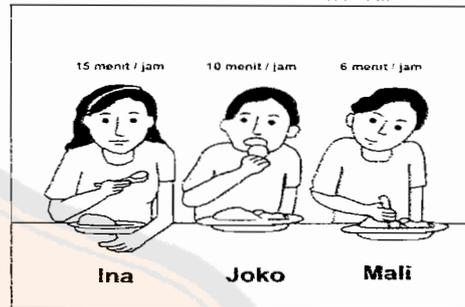
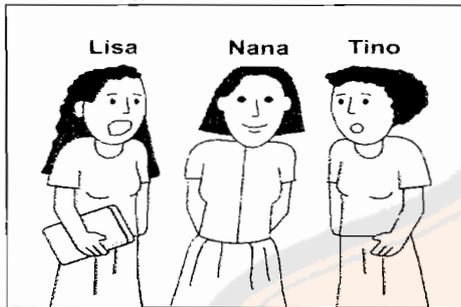
## Pelajaran 12- Struktur 2- Pengenalan



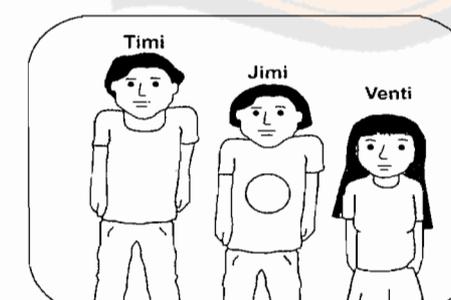
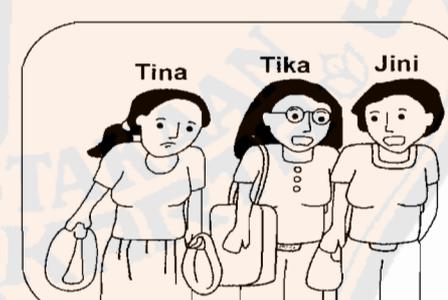
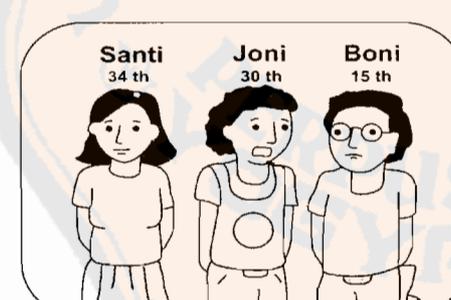
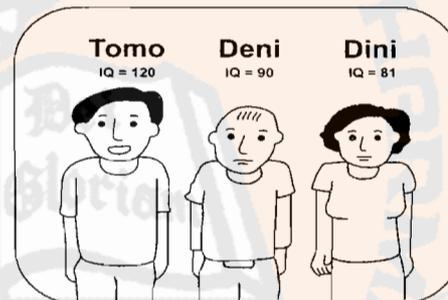
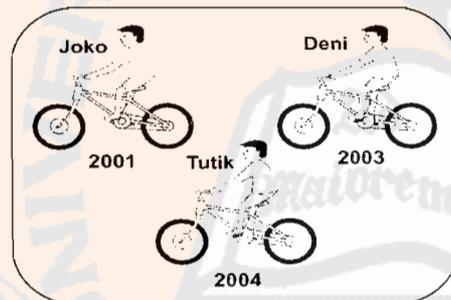
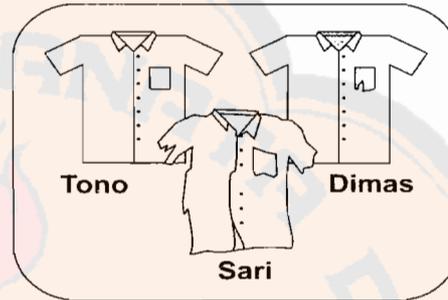
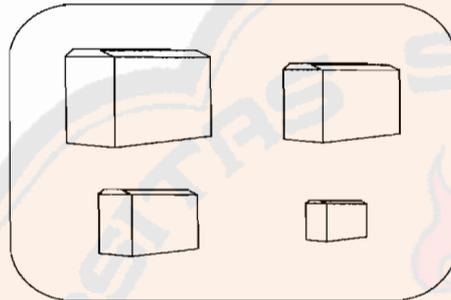
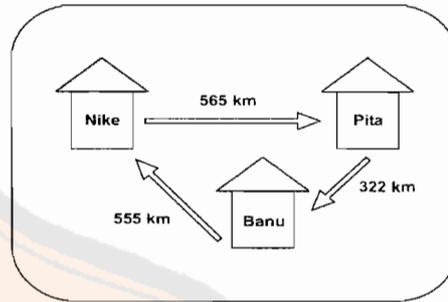
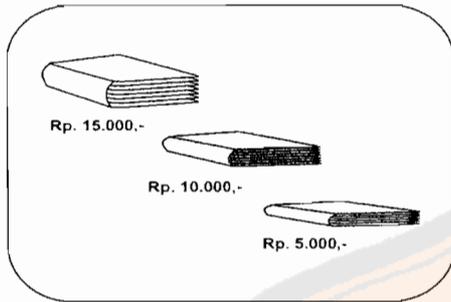
## Pelajaran 12- Struktur 2- Penguatan



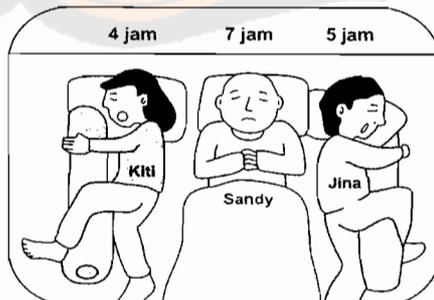
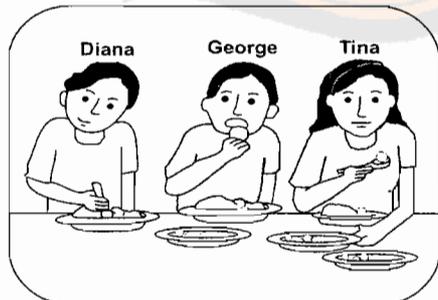
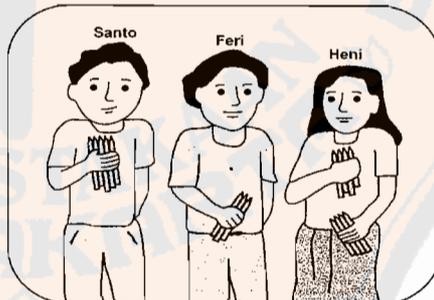
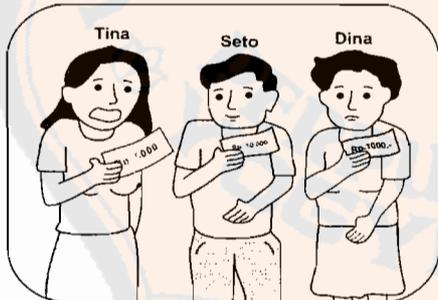
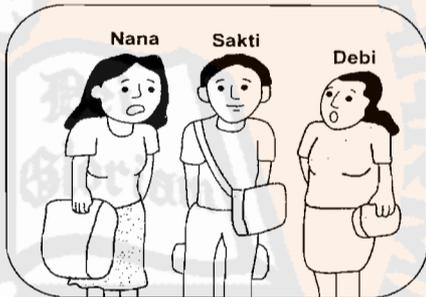
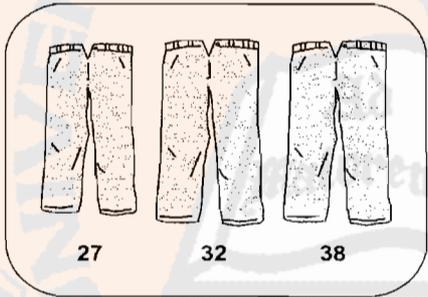
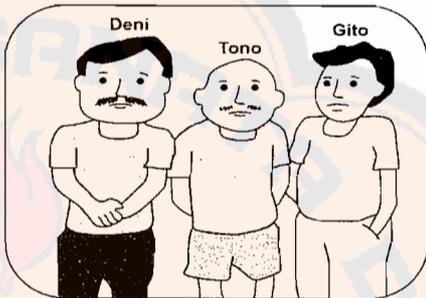
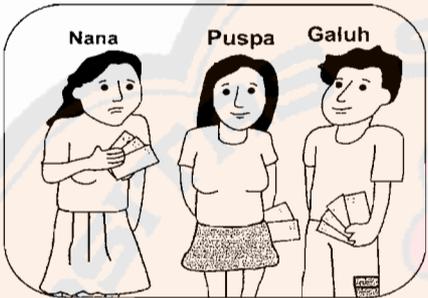
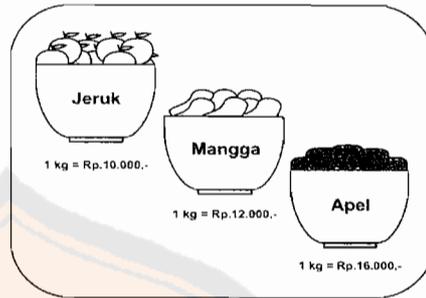
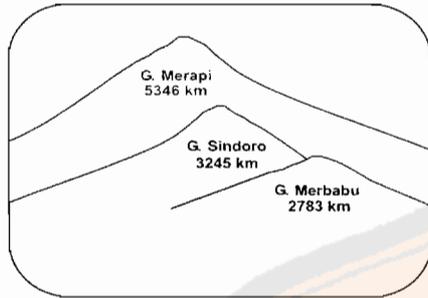
## Pelajaran 12- Struktur 3- Pengenalan



## Pelajaran 12- Struktur 3- Drill



## Pelajaran 12- Struktur 3- Penguatan



## Pelajaran 12- Review

