

LAPORAN KARYA TEKNOLOGI  
**APLIKASI LATIHAN MENJODOHKAN BERPORI**



Dr.B.B.Dwijatmoko, M.A.

Universitas Sanata Dharma  
Yogyakarta  
2019

## **ABSTRAK**

*Aplikasi Latihan Menjodohkan*, yang telah tercatat di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia dengan nomer pencatatan 000106782, merupakan aplikasi yang dikembangkan dari aplikasi Microsoft Powerpoint untuk pengenalan dan penguasaan pengetahuan sederhana seperti arti kata, padanan kata, dan lawan kata. Dengan aplikasi ini guru dapat membuat latihan yang terdiri atas 2 kolom, yakni kolom pertanyaan dan kolom jawaban. Aplikasi dijalankan, siswa dapat menjodohkan pertanyaan dan jawaban yang ditampilkan pada halaman Powerpoint. Setiap jawaban yang betul, siswa mendapatkan nilai. Pada akhir latihan siswa akan memperoleh nilai akhir.

## DAFTAR ISI

LAPORAN KARYA TEKNOLOGI.....	i
APLIKASI LATIHAN MENJODOHKAN BERPORI.....	i
ABSTRAK .....	ii
DAFTAR ISI .....	3
APLIKASI LATIHAN MENJODOHKAN BERPORI.....	5
1. Halaman Aplikasi .....	5
1.1 Halaman Judul .....	5
1.2 Halaman Petunjuk .....	6
1.4 Halaman Soal.....	7
1.5 Halaman Latihan.....	8
1.5 Halaman Sertifikat.....	10
2. Penyusunan Materi .....	11
2.1 Menampilkan Tab Developer .....	11
2.2 Mengatur Penggunaan Makro .....	12
2.3 Membuat Soal.....	13
3. Pengerjaan Latihan Menjodohkan Berpori.....	15
4. Penggunaan Aplikasi Latihan Menjodohkan Berpori .....	16
5. Penutup .....	17
LAMPIRAN 1: SERTIFIKAT HAKI .....	18
LAMPIRAN 2: CONTOH KODING.....	19



## APLIKASI LATIHAN MENJODOHKAN BERPORI\*

Aplikasi Latihan Menjodohkan Berbasis Powerpoint Interaktif (Berpori) merupakan templat Powerpoint yang dipergunakan untuk memberi latihan penguasaan materi atau ketrampilan dalam satu bidang dengan memanfaatkan perintah-perintah makro dalam aplikasi Powerpoint. Dalam latihan ini ditampilkan sejumlah pernyataan atau pengertian seperti *orang yang berkerja dalam bidang jurnalisme* dan *tempat jual/beli kebutuhan sehari-hari* pada kolom kiri, yang untuk mudahnya disebut **pertanyaan**, dan kata atau konsep untuk menyatakan pernyataan atau pengertian pertanyaan itu pada kolom kanan seperti *wartawan* dan *pasar*, yang dapat pula disebut sebagai **jawaban**. Apabila pilihan betul, pertanyaan dan jawaban akan ditampilkan bagian atas halaman dan sekaligus hilang dari daftar pertanyaan dan jawaban yang dapat dipilih. Nilai 1 diberikan untuk jawaban yang langsung benar, dan pengurangan nilai 0.3 diberikan untuk setiap jawaban yang salah.

Aplikasi Latihan Menjodohkan Berpori (ALMB) terdiri atas latihan menjodohkan jenis bebas dan jenis berbayar. Aplikasi Latihan Menjodohkan bebas dapat dipakai secara bebas oleh guru atau dosen untuk membuat soal atau latihan tanpa perlu membayar, dan soal yang dibuat dapat digunakan oleh siapa saja yang memperolehnya. ALMB berbayar dikembangkan untuk lembaga yang ingin mengembangkan soal untuk siswa atau mahasiswanya dan tidak dapat dipakai oleh siswa atau mahasiswa yang tidak berhak. Siswa perlu memasukkan kata sandi (*password*) untuk dapat menjalankannya.

Aplikasi ini telah tercatat di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia dengan nomer pencatatan 000106782. Sertifikat pencatatan terlampir pada lampiran 1.

Pengantar singkat tentang ALMB terdiri atas 5 bagian, yaitu templat, penyusunan materi, penyusunan soal, pengerjaan soal, dan penggunaan aplikasi ini, dan penutup.

### 1. Halaman Aplikasi

Komponen ALMB terdiri atas halaman judul, halaman petunjuk, halaman soal, halaman latihan, dan halaman sertifikat. Halaman latihan terdiri atas 2 (dua) slide, dan halaman yang lain masing-masing terdiri atas satu slide saja.

#### 1.1 Halaman Judul

Halaman judul ALMB mempunyai tampilan seperti pada gambar 1.



Gambar 1: Halaman Judul

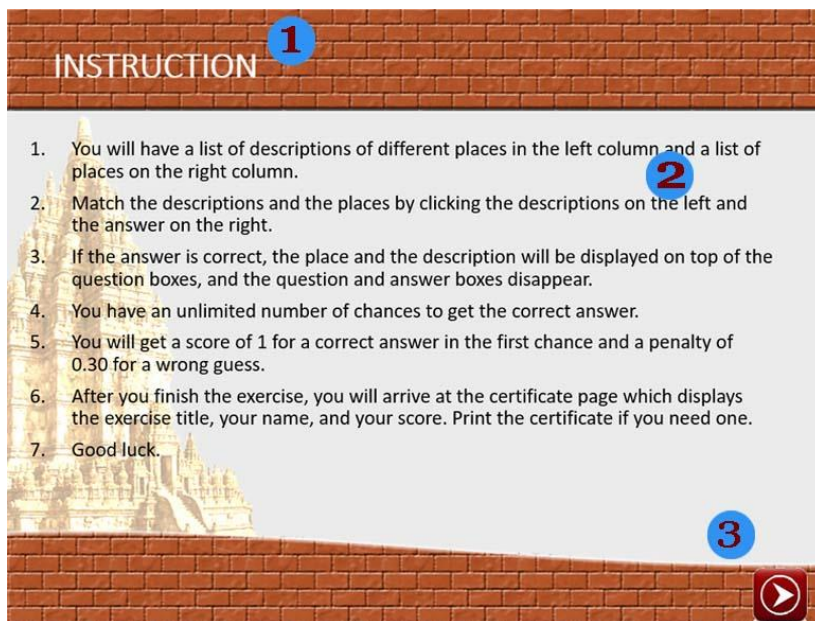
\* Aplikasi ini dapat diunduh di situs [www.eltgallery.com/haki](http://www.eltgallery.com/haki).

Halaman judul mempunyai 5 komponen, yaitu judul latihan, penyusun latihan, lembaga penyusun, tombol mulai, dan pemilik hak cipta.

1. *Judul Latihan* dibuat sesuai dengan materi latihan. Selain untuk memberi gambaran tentang isi latihan, judul ini juga diperlukan untuk sertifikat latihan. Pada akhir latihan, siswa dapat menampilkan sertifikat yang antara lain berisi judul latihan dan skor atau nilai yang diperoleh.
2. *Nama Penyusun Latihan* menunjukkan orang yang membuat latihan. Penyusun bertanggung-jawab penuh atas benar dan tidaknya soal yang disampaikan dan penggunaan bahasanya. Nama penyusun juga akan ditampilkan dalam sertifikat sebagai orang yang mengeluarkan sertifikat.
3. *Lembaga Penyusun Latihan* menunjukkan lembaga tempat penyusun latihan bekerja. Lembaga ini juga menunjukkan siswa atau mahasiswa yang menjadi pengguna sasaran dari latihan.
4. *Tombol Start* dipakai untuk memulai latihan. Setelah aplikasi dijalankan, bila tombol ini ditekan, aplikasi akan meminta pemakai menuliskan namanya. Nama pemakai akan ditampilkan pada halaman sertifikat dengan nilai yang diperolehnya.
5. *Pemilik Hak Cipta* menunjukkan pengembang dari ALMB ini, yaitu Dr. B. B. Dwijatmoko, M.A. dari Program Magister Kajian Bahasa Inggris Universitas Sanata Dharma. Komponen ini tidak dapat diubah, dan bila diubah aplikasi tidak dapat dijalankan.

## 1.2 Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk mempunyai tampilan seperti pada gambar 2.



Gambar 2: Halaman Petunjuk

Seperti terlihat pada Gambar 2, halaman petunjuk mempunyai tiga komponen yaitu judul halaman, petunjuk penggunaan, dan tombol navigasi. Judul halaman dan isi petunjuk dapat diganti tanpa menimbulkan masalah.

Komponen kedua merupakan petunjuk pemakaian ALMB dalam bahasa Inggris. Setiap latihan mempunyai isi yang berbeda, terutama untuk nomer 1, karena isi petunjuk terkait langsung dengan isi latihan. Petunjuk itu latihan yang terdapat pada templat latihan adalah sebagai berikut.

1. You will have a list of descriptions of different places in the left column and a list of places on the right column.
2. Match the descriptions and the places by clicking the descriptions on the left and the answer on the right.
3. If the answer is correct, the place and the description will be displayed on top of the question boxes, and the question and answer boxes disappear.
4. You have an unlimited number of chances to get the correct answer.
5. You will get a score of 1 for a correct answer in the first chance and a penalty of 0.30 for a wrong guess.
6. After you finish the exercise, you will arrive at the certificate page which displays the exercise title, your name, and your score. Print the certificate if you need one.
7. Good luck.

Petunjuk perlu diubah sesuai dengan isi latihan dan dapat juga ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa lain sesesui dengan isi latihan.

Tombol navigasi, komponen ketiga, diperlukan untuk masuk ke halaman soal setelah siswa membaca petunjuk. Gambar tombol ini dapat diganti disesuaikan dengan gambar latar belakang halaman. Untuk mengganti gambar, klik berulang (*double click*) tombol itu sehingga tab *Format* aplikasi Powerpoint ditampilkan. Kemudian pilih menu *Change Picture*, pilih *From a File*, dan pilih gambar yang ingin dipakai untuk mengganti.

#### 1.4 Halaman Soal

Halaman soal merupakan halaman yang digunakan untuk menulis soal. Tampilan halaman soal seperti pada Gambar 3 di bawah.



Gambar 3: Halaman Soal

Halaman soal terdiri atas 9 komponen. Masing-masing komponen akan dijelaskan di bawah.

1. *Petunjuk Singkat* menunjukkan bahwa soal terdiri atas dua bagian, yaitu pertanyaan di sebelah kiri dan jawaban di sebelah kanan. Antara pertanyaan dan jawaban dipisahkan oleh tanda sama (=) tanpa spasi.
2. *Kotak Jumlah Soal* menunjukkan jumlah soal yang perlu dibuat. Apabila soal kurang dari 20, aplikasi tidak dapat berfungsi seperti yang diharapkan.

3. *Soal Latihan* ditulis masing-masing satu baris untuk setiap soal. Antara pertanyaan dan jawaban dipisahkan dengan tanda sama (=), dan antara tanda sama dengan pertanyaan di sebelah kiri dan jawaban di sebelah kanan tidak perlu ada spasi.
4. Tombol **Encrypt** dipergunakan untuk mengubah soal yang ditulis secara alfabetis menjadi tulisan terenkripsi. Enkripsi diperlukan sehingga jawaban untuk pertanyaan tidak dapat dilihat oleh siswa yang sekedar mengerjakan latihan untuk mendapatkan nilai.
5. Tombol **Decrypt** digunakan untuk mengembalikan soal yang terenkripsi menjadi alfabetis lagi. Penyusun soal dapat memperbaiki soal yang mungkin ditemukan salah setelah menjalankan aplikasi.
6. *Kotak Tanda Penghubung* dipergunakan untuk menghubungkan pertanyaan dengan jawaban atau sebaliknya. Apabila latihan yang diberikan merupakan hubungan penjelasan atau definisi seperti antara *museum* dengan *tempat menyimpan dan memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai sejarah atau seni tinggi* hubungan dapat ditandai dengan titik dua (:). Tanda penghubung ini diperlukan untuk menampilkan jawaban yang benar setelah siswa menjawab. Hubungan antara istilah atau konsep dengan pengertiannya itu akan ditampilkan seperti menjadi *museum: tempat menyimpan dan memamerkan barang-barang yang mempunyai nilai sejarah atau seni tinggi*. Apabila hubungannya merupakan hubungan pertentangan, tanda tidak sama (><) dapat dipergunakan seperti pada *kaya><miskin*.
7. *Kotak Urutan* menunjukkan penyampaian urutan antara pertanyaan dan jawaban. Bila soalnya adalah *a place to pray for Christians=church*, a di sini adalah *a place to pray for Christians*, dan b adalah *church*. Bila tanda penghubung yang dipakai titik dua (:), dan urutannya *ba*, maka setelah soal itu dijawab, soal itu akan ditampilkan kembali sebagai *church: a place for Christians to pray*.
8. *Kotak Komentar 1* menampilkan tanggapan yang ditampilkan aplikasi bila siswa menjawab benar. Tanggapan yang tertulis pada aplikasi adalah *Excellent! You're correct*. Tanggapan ini dapat diubah sesuai dengan bahasa yang dipakai.
9. *Kotak Komentar 2* menampilkan tanggapan yang ditampilkan aplikasi bila siswa menjawab salah. Tanggapan yang tertulis dalam aplikasi adalah *Oops! That's wrong*. Tanggapan ini juga dapat diganti sesuai dengan bahasa yang dipakai dalam latihan.

Kesembilan komponen di atas diperlukan untuk mengatur aplikasi sehingga latihan berjalan sesuai yang diharapkan dan tampilannya pun menarik.

### 1.5 Halaman Latihan

Halaman soal ALMB mengandung 9 jenis komponen. Tampilan halaman soal dapat dilihat pada gambar 3.





Gambar 4: Halaman Soal

Halaman soal terdiri atas 8 (sembilan) komponen, yaitu (1) judul halaman, (2) kotak skor, (3) teks pertanyaan dan jawaban, (4) balon komentar, (5) daftar pertanyaan, (6) gambar Pori-parrot, (7) daftar jawaban, (8) tombol navigasi.

Masing-masing komponen halaman soal mempunyai kegunaan yang berbeda.

1. *Judul Halaman* menunjukkan jenis latihan atau isi latihan. Pada Gambar 4, judul halaman adalah *Public Places* karena latihan itu tentang definisi tempat-tempat umum seperti *harbor*, *airport*, dan *shop*. Judul halaman dapat diganti sesuai dengan isi latihan. Judul halaman ini *Public Places*, dan halaman berikutnya, yang juga halaman latihan, dapat diberi judul *Public Places* (2)
2. *Komponen Skor* terdiri atas dua sub-komponen. Yang pertama bertuliskan *Score*, dan yang kedua nilainya. Tulisan *Score* dapat diganti menjadi, misalnya, *Nilai*. Nilai yang ditampilkan sendiri akan berubah secara otomatis bila siswa memasukkan jawaban.
3. *Kotak Jawaban* menampilkan jawaban yang betul setelah siswa memasukkan jawaban betul. Misalnya, setelah siswa memilih pertanyaan *a small place for people with health problem* dan kemudia memilih jawaban *clinic*, maka jawaban *clinic: a small place for people with health problem* akan dimasukkan ke dalam kotak.
4. *Balon Komentar* memuat komentar yang diberikan aplikasi berdasarkan jawaban yang diberikan siswa. Komentar berisi pujian bila jawaban benar atau pernyataan kecewa bila jawaban salah.
5. *Daftar Pertanyaan* merupakan daftar 10 (sepuluh) pertanyaan yang harus dijodohkan dengan jawaban yang ada pada daftar jawaban sebelah kanan. Daftar ini berisi definisi dan pernyataan yang merupakan uraian dari jawaban yang ada di daftar di sebelah kanan. Daftar ini juga dapat memuat kata-kata yang padanan atau lawan katanya disampaikan pada daftar jawaban. Kesepuluh pertanyaan yang disajikan pada daftar ini diproses secara otomatis dari soal yang dibuat pada halaman 3.
6. *Tokoh Pori Parrot* merupakan representasi dari aplikasi yang memberikan komentar terhadap jawaban yang diberikan.
7. *Daftar Jawaban* merupakan 10 (sepuluh) kata yang harus dijodohkan dengan pertanyaan pada daftar sebelah kiri. Seperti pada daftar kiri, kata-kata yang ditampilkan pada daftar ini juga dihasilkan secara otomatis dari daftar soal yang dibuat pada halaman 3, hanya kesepuluh kata itu ditampilkan secara acak pada daftar ini.

8. *Tombol Navigasi* dipergunakan untuk berpindah ke halaman latihan berikutnya bila aplikasi baru menampilkan halaman latihan pertama dan ke halaman sertifikat bila sudah berada pada halaman latihan kedua.

Diharapkan komponen yang pada halaman latihan ini dapat membuat latihan menarik dan memotivasi siswa untuk melakukan latihan dengan sungguh-sungguh sehingga mendapat skor yang baik.

### 1.5 Halaman Sertifikat

Halaman sertifikat mempunyai tampilan seperti pada Gambar 5.



Gambar 4: Halaman Sertifikat

Halaman sertifikat terdiri atas 8 komponen, yaitu judul halaman, nama siswa, judul latihan, skor, kota dan tanggal latihan, nama pemberi sertifikat, tombol sertifikat, dan tombol *Quit*.

Kegunaan dan tata-kerja dari masing-masing komponen diuraikan di bawah.

1. *Judul Halaman* menunjukkan bahwa halaman ini merupakan halaman sertifikat dan juga halaman terakhir dari ALMB. Judul halaman dapat diubah sesuai dengan bahasa yang dipakai. Demikian juga desain sertifikat dapat diubah untuk dibuat lebih menarik.
2. *Nama Pengguna* atau nama siswa sama dengan nama yang dimasukkan pada saat pengguna mulai latihan dari halaman pertama.
3. *Judul Latihan* sama dengan judul latihan yang diberikan oleh penyusun pada halaman 1.
4. *Skor* menunjukkan skor yang diperoleh siswa. Skor dihitung dari jumlah jawaban yang betul setelah dikurangi hukuman karena jawaban salah yang diberikan.
5. *Tanggal Latihan* menunjukkan tanggal latihan dikerjakan.
6. *Nama Pemberi Sertifikat* sama dengan nama penyusun soal. Nama penyusun soal otomatis disampaikan pada sertifikat dan tidak dapat diubah.
7. *Tombol Sertifikat* dipergunakan untuk menampilkan sertifikat. Bila tombol ditekan setelah siswa selesai, nama siswa, judul latihan, nilai, dan tanggal latihan akan ditampilkan pada halaman sertifikat ini.
8. *Tombol Quit* dipergunakan untuk keluar dari aplikasi. Bila tombol ini ditekan, maka Powerpoint akan ditutup. Bila siswa ingin mengulangi latihan lebih baik memilih tombol *ESC*, dan mengulangi latihan dari halaman pertama.

## 2. Penyusunan Materi

Pembuatan soal dengan ALMB relatif mudah karena koding untuk aplikasi sudah dipersiapkan (lihat lampiran 2). Guru atau dosen tinggal menulis daftar yang berisi pernyataan atau pertanyaan dan jawabannya pada halaman 3. Namun untuk memproses soal itu lebih lanjut, beberapa tombol yang tersembunyi harus ditampilkan dahulu. Untuk menampilkan tombol-tombol itu, digunakan perintah makro.

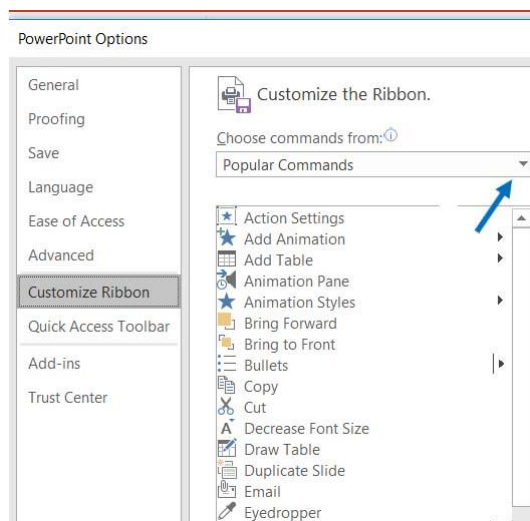
Perintah makro adalah perintah yang dikembangkan dengan menyimpan beberapa kegiatan dengan Powerpoint dan menjalankan kegiatan-kegiatan itu dengan satu ketukan tombol, atau sederetan perintah yang dikembangkan dengan mempergunakan aplikasi Visual Basic yang tersimpan dibalik aplikasi Powerpoin dan dapat didaya-gunakan untuk meningkatkan manfaat Powerpoint. Untuk itu, tab *Developer* perlu ditampilkan dan penggunaan makro dimungkinkan (*macro-enabled*).

### 2.1 Menampilkan Tab Developer

Tab *Developer* mempunyai kedudukan sama dengan sekumpulan perintah yang terangkum dalam tab lain seperti *File*, *Home*, *Insert*, dan *Design*. Sama seperti tab itu, bila tab *Developer* diklik, maka perintah-perintah yang terkait pengembangan aplikasi akan ditampilkan pada panel di bawah sederetan tab itu.

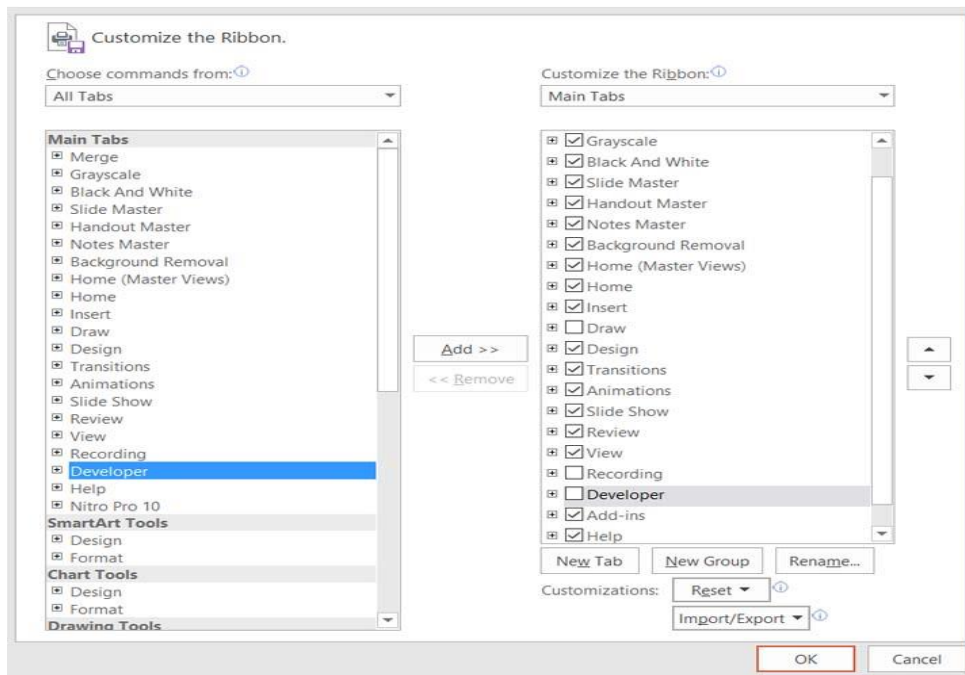
Untuk menampilkan tab *Developer*, dilakukan langkah-langkah berikut.

1. Klik tab *File* dan kemudian pilih menu *Option*.
2. Pilih menu *Customize Ribbon* seperti terlihat pada Gambar 6, yang kemudian akan menampilkan pilihan seperti pada Gambar 7



Gambar 5: Pilihan *Customize Ribbon*.

3. Pilih menu *All Tabs* dari menu tarik *Choose commands from* seperti yang ditunjukkan oleh anak panah di atas. Pemilihan *All Tabs* akan menampilkan semua tab yang tersedia seperti pada Gambar 8.



Gambar 6: Tampilah All Tabs

4. Centang tab *Developer* yang ada pada panel sebelah kanan. Bila tab *Developer* tidak ada, pilih tab *Developer* pada panel kiri, kemudian klik tombol *Add* yang ada di panel tengah. Kedua langkah itu akan menampilkan tab *Developer* pada panel kanan.
5. Klik OK dua kali sampai keluar kembali ke halaman Powerpoint.
6. Tab *Developer* sekarang sudah muncul pada daftar tab di bagian atas aplikasi Powerpoint.

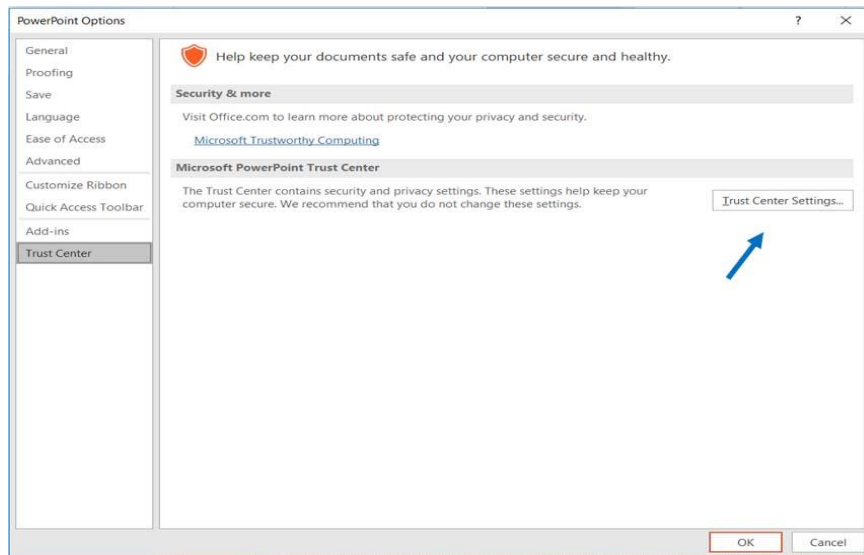
Langkah-langkah yang diperlukan untuk menampilkan tab *Developer* mungkin berbeda dari satu versi Powerpoint ke versi yang lain. Hanya secara umum langkah itu adalah (i) mencari dan menampilkan pilihan *All Tabs* dan, kemudian, (ii) mencentang menu *Developer*.

## 2.2 Mengatur Penggunaan Makro

Pengaturan makro (*macro*) diperlukan untuk dapat mengoperasikan Powerpoint interaktif. Pengaturan itu memungkinkan aplikasi Powerpoint mengoperasikan perintah-perintah makro yang sudah dibuat.

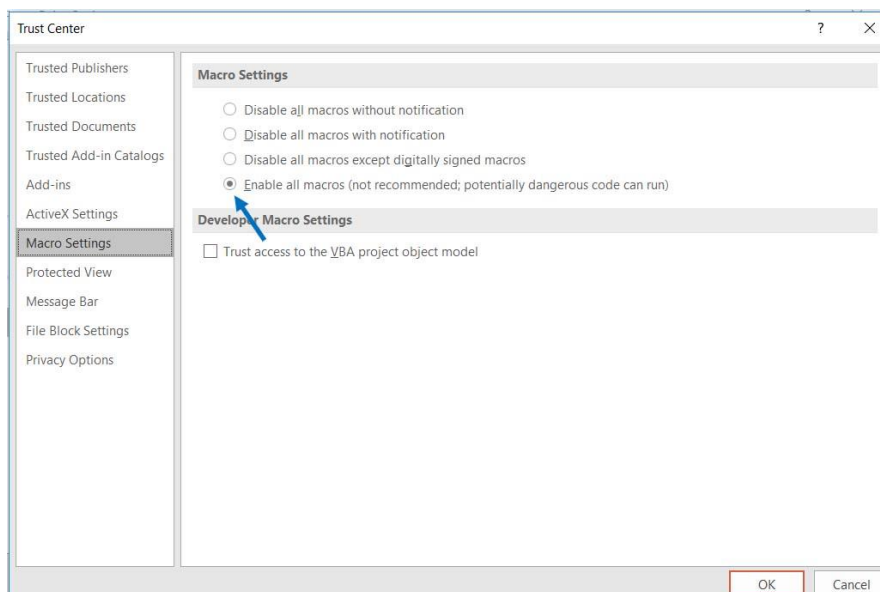
Pengaturan makro dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Pilih tab *File* dan menu *Options* seperti pada waktu ingin menampilkan tab *Developer*.
2. Pilih menu *Trust Center* seperti pada Gambar 9.



Gambar 7: Pengaturan Makro

3. Klik menu *Trust Center Setting* seperti yang ditunjukkan dengan anak panah pada Gambar 9. Penekanan tombol itu menampilkan pilihan makro seperti pada Gambar 10.



Gambar 8:

4. Pilih menu *Macro Setting* pada panel sebelah kiri.
5. Klik pilihan *Enabled all macros* seperti yang ditunjukkan anak panah.
6. Klik tombol OK dua kali atau sampai kembali ke halaman Powerpoint.

Perintah makro sekarang siap dipergunakan.

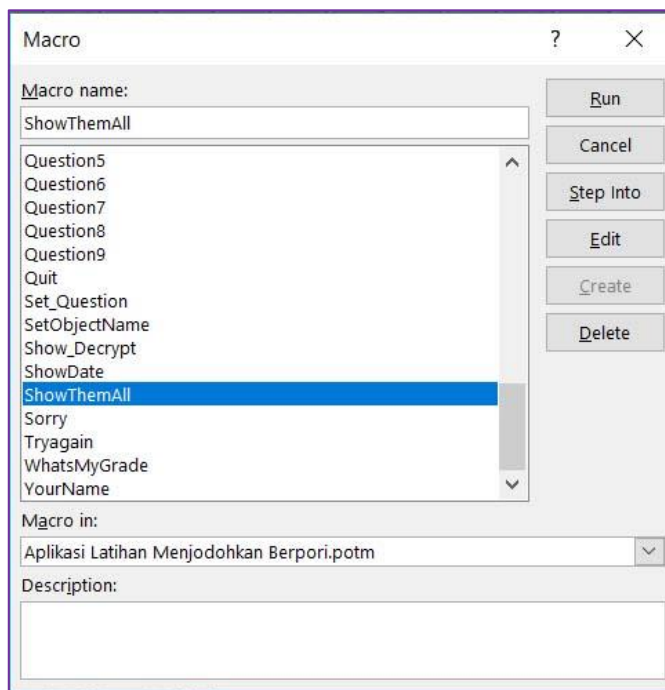
### 2.3 Membuat Soal

Soal untuk ALMB ditulis pada setiap halaman soal atau halaman 3. Soal dapat diketik langsung pada kotak soal pada halaman itu atau diketik pada MS-Word dan baru setelah itu disalin dan ditempel pada halaman soal.

Secara umum, langkah penyusunan soal sebagai berikut.

1. Masuk halaman soal (halaman 3).

2. Klik tab *Developer* dan kemudian pilih ikon *Macros* yang ditampilkan pada panel menu dengan ikon. Langkah ini menampilkan daftar perintah makro yang dipergunakan dalam templat ini seperti terlihat pada gambar 9.



Gambar 9: Daftar Perintah Makro

3. Pilih perintah makro *ShowThemAll*. Untuk mencari perintah *ShowThemAll* tarik ke bawah kotak gulir di sebelah kanan. Setelah menu *ShowThemAll* dipilih, nama menu akan ditampilkan pada kotak menu seperti ditunjukkan anak panah.
4. Klik tombol yang *Run*, yang berubah menjadi aktif (dapat diklik) setelah makro *ShowThemAll* ditampilkan pada kotak menu. Eksekusi perintah *ShowThemAll* menampilkan semua objek atau komponen yang terdapat pada Latihan Pilihan Ganda Berpori, termasuk halaman soal. Tampilan halaman soal menjadi seperti Gambar 3.
5. Ketik soal satu persatu. Pertanyaan ditulis di sebelah kiri dan jawaban di sebelah kanan, dengan dipisahkan tanda sama (=) tanpa spasi. Soal yang dipakai sebagai contoh pada aplikasi ini terkait dengan tempat-tempat umum, dan ditulis sebagai berikut.

a place to pray for Christians=church  
 a place to pray for Moslem=mosque  
 a place to pray for Buddhists=temple  
 a place to buy for goods and products=store  
 a traditional place for shopping=market  
 a place for people with health problems=hospital  
 the area near the sea=beach  
 a place to eat in a school or office=cafeteria  
 a place to study=school  
 a public place to eat=restaurant  
 a place to read and borrow books=library  
 a place for planes to take off and land=airport  
 a place for ships to stop=harbor  
 a place to buy things=shop



a small place for people with health problems=clinic  
 a place for working=office  
 a place to wash hands and powder=restroom  
 an open space for recreation=park  
 a place for swimming=pool  
 a financial institution=bank

Pertanyaan atau soal bagian kiri ditampilkan pada kolom sebelah kiri, dan jawaban di bagian kanan ditampilkan pada kolom kanan pada halaman latihan. Lebih lanjut, sepuluh soal yang pertama ditampilkan pada halaman latihan pertama, dan sepuluh soal kedua ditampilkan pada halaman latihan kedua.

6. Ketik tanda penghubung pada komponen 6, lihat Gambar 3. Tanda penghubung yang dapat dipergunakan untuk latihan menjodohkan adalah:
  - a. tanda titik dua (:) untuk definisi atau uraian konsep seperti pada contoh soal nomer 5 di atas seperti *a plumber: a person who fixes a problem in the water system of a building*
  - b. tanda sama (=) untuk padanan seperti *clever = smart*
  - c. tanda tidak sama (><) untuk lawan kata *smart >< dumb*
  - d. tanda tambahan dan (&) untuk isian seperti *Columbus .... to American in 1492.&came.*
7. Atur urutan yang akan dipakai untuk menampilkan jawaban yang benar. Urutan *ba* akan menampilkan jawaban *bank: a financial institution*, dan urutan *ab* menampilkan jawaban dengan urutan *a financial institution: bank*. Secara umum, urutan *ab* menampilkan urutan jawaban seperti pada penulisan soal, dan urusan *ba* menampilkan urutan sebaliknya.
8. Ubah komentar *Excellent! You're correct.* dan *Oops! That's wrong.* sesuai dengan bahasa yang dipakai atau yang diinginkan.
9. Jalankan halaman soal dengan memilih tab *Slide Show* dan pilih menu *From Current Show*, dan kemudian tekan tombol *Encrypt* untuk melakukan enkripsi soal. Soal sudah selesai.
10. Jalankan aplikasi mulai halaman pertama dan kerjakan semua soal untuk memeriksa apakah soal seperti yang dikehendaki. Bila belum, masuk kembali ke halaman soal, tampilkan tombol *Encrypt* dan *Decrypt*, dengan menjalankan perintah makro *ShowThemAll*, dan lakukan koreksi. Bila sudah selesai lakukan enkripsi lagi. Langkah nomer ini perlu dilakukan sampai soal yang dihasilkan sudah seperti yang diharapkan.
11. Simpan soal sesuai nama latihan dengan jenis *Powerpoint Macro-Enabled Presentation* (.pptm).
12. Soal siap dipergunakan siswa atau mahasiswa.

### 3. Pengerjaan Latihan Menjodohkan Berpori

ALMB dapat dikerjakan oleh siswa mandiri maupun bersama-sama di lab komputer atau di kelas. Untuk keperluan itu, pengaturan aplikasi *Powerpoint* laptop siswa atau komputer lab perlu diatur-ulang sehingga dapat menjalankan perintah-perintah makro. Pengaturan *Powerpoint* dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang diuraikan pada bagian 2.2 di atas.

Untuk mengerjakan Latihan Menjodohkan Berpori, langkah-langkah yang harus dikerjakan siswa adalah sebagai berikut.

1. Buka berkas latihan (*file*) sesuai dengan judul latihan yang diberikan guru. Nama berkas mempunyai akhiran *.pptm* atau *.ppsm*. Bila sebelumnya pengaturan perintah makro belum dilakukan, ketika berkas dibuka akan muncul tombol *Enable Macro*. Tekan tombol itu untuk dapat menjalankan aplikasi.

2. Jalankan berkas mulai halaman pertama. Untuk ini bisa dipilih (i) tab *Slide Show* dan kemudian dipilih menu *From Beginning*, atau dengan menekan tombol *fn (function)* yang berada di dekat tombol CTRL dan tombol F5 bersama-sama.
3. Klik tombol yang bertuliskan *START*.
4. Masukkan nama pada kotak dialog dan tekan tombol ENTER. Halaman petunjuk ditampilkan.
5. Baca petunjuk untuk mengerjakan latihan.
6. Masuk ke halaman latihan pertama dan kerjakan soal.
7. Klik tombol pertanyaan pada halaman kiri, dan pertanyaan yang diklik juga akan ditampilkan pada kotak jawaban. Misalnya bila kotak dengan pertanyaan *a place to pray for Christians*, pernyataan *a place to pray for Christians* ditampilkan pada kotak jawaban. Bila pada kotak jawaban sudah terdapat pertanyaan dan jawaban yang sudah dijawab, pertanyaan dan jawaban itu sementara akan dihapus.
8. Pilih dan tekan tombol jawaban pada kolom kanan. Bila jawaban benar maka akan muncul pujian seperti *Excellent! You're correct* dan jawaban dan pertanyaan akan ditampilkan pada kotak jawaban dengan format *church: a place to pray for Christians*. Tombol pertanyaan dan jawaban juga akan hilang. Skor pada panel skor pun bertambah 1. Bila jawaban salah, akan muncul ungkapan kekecewaan seperti *Oops! That's wrong*. Tombol pertanyaan dan tombol jawaban yang dipilih juga tetap ada atau tidak dihapus. Demikian juga, skor akan dikurangi 0.3.
7. Pilih jawaban lain yang tepat, tetapi perlu diingat bahwa setiap jawaban yang salah skor akan dikurangi 0.3.
8. Untuk menghindari pengurangan nilai, pilih soal yang jawabannya diketahui dengan pasti terlebih dahulu, dan baru kemudian menjawab pertanyaan yang sukar. Dengan demikian, jawaban yang tersedia juga akan semakin sedikit, dan kemungkinan salahpun semakin kecil.
9. Lanjutkan mengerjakan soal pada halaman latihan 2.
10. Setelah semua soal selesai dikerjakan, masuk ke halaman sertifikat dengan menekan tombol navigasi.
11. Tekan tombol sertifikat untuk memperoleh sertifikat.
12. Latihan telah selesai, dan laporkan hasil latihan pada guru atau petugas yang ditunjuk bila diperlukan.

#### **4. Penggunaan Aplikasi Latihan Menjodohkan Berpori**

ALMB dapat dipakai untuk berbagai kepentingan. Aplikasi ini dapat dipakai untuk mengetahui pemahaman, penguasaan, dan penerapan konsep dan fakta dalam bidang ilmu sosial, ilmu budaya, dan mungkin juga dalam ilmu eksakta.

Untuk pembelajaran bahasa Inggris, ALMB dapat dipergunakan untuk meningkatkan ketrampilan membaca dan menyimak siswa. Bacaan atau tautan untuk menampilkan berkas audio dapat disampaikan pada halaman petunjuk, menggantikan petunjuk. Kemudian pada halaman latihan pertama pertanyaan berupa pernyataan yang terkait isi bacaan atau teks audio dengan kata tertentu dihilangkan dan jawaban merupakan kata atau isian untuk melengkapi pernyataan itu. Siswa diminta melengkapi pernyataan yang disampaikan pada kolom kiri dengan cara menjodohkan dengan jawaban yang tersedia. Pada halaman latihan kedua pertanyaan dapat berupa kata-kata yang penting atau yang mempunyai arti khusus sesuai dengan konteksnya dan jawaban berupa arti kata-kata itu. Siswa harus menjodohkan kata-kata itu dengan artinya.

ALMB juga dapat dipakai untuk meningkatkan pengetahuan tata-bahasa (*grammar*) siswa. Pada kolom pertanyaan dapat ditampilkan kalimat-kalimat dengan kata kerja dihilangkan, dan pada kolom jawaban disediakan kata kerja untuk melengkapi kalimat-kalimat itu. Dilihat dari



artinya, beberapa jawaban dapat dipergunakan untuk melengkapi beberapa kalimat itu, tetapi jika dilihat dari bentuknya hanya *satu* jawaban yang cocok. Aplikasi dapat pula dipergunakan untuk memberi latihan tentang penggunaan *article* dan *determiner*. Kalimat yang ditampilkan di kolom sebelah kiri mengandung *article/determiner* seperti *a, the, some, any, many, much, few, little, lots of, a numer of*, dan *a small amount of*, dan kata benda yang sesuai, tetapi *article/determiner* itu dihilangkan dan ditampilkan pada kolom kanan. Siswa harus menjodohkan kalimat di sebelah kiri dengan *article/determiner* yang cocok untuk melengkapi kalimat itu.

Untuk pembelajaran bahasa Inggris, ALMB ini juga dapat dipergunakan untuk memberi latihan penguasaan kosa-kata (*vocabulary*). Latihan dapat tentang definisi, padanan, lawan-kata, atau penggunaan kata dalam konteks. Contoh latihan pada nomer 2.3 di atas merupakan latihan definisi. Latihan padanan dan lawan-kata menampilkan daftar kata pada kolom sebelah kiri dan padanannya atau lawan-kata pada kolom sebelah kanan. Siswa harus menjodohkan kata pada kolom sebelah kiri dengan padanan atau lawan-katanya pada sebelah kanan. Latihan penggunaan kata menampilkan kalimat dengan satu kata dihilangkan pada kolom sebelah kiri dan daftar kata pada kolom sebelah kanan. Siswa harus memilih kata yang tepat untuk melengkapi kalimat dengan pertimbangan semata-mata pada arti kata dan konteksnya dalam kalimat.

Meskipun nampaknya sederhana, dengan perencanaan yang baik, ALMB dapat dipergunakan untuk berbagai kepentingan dan mengungkapkan berbagai pengetahuan dan ketrampilan siswa dengan tingkat kesukaran yang berbeda-beda. Aplikasi ini dapat juga untuk memberikan latihan dengan berbagai tingkat berpikir.

## **5. Penutup**

ALMB sangat berguna untuk memberikan latihan secara klasikal pada siswa atau mahasiswa di lab bahasa, ruang belajar mandiri (*self-access center*), atau lab komputer. Guru kelas atau program studi dapat merancang untuk mengembangkan latihan sesuai dengan materi yang diberikan di kelas, dan siswa diminta untuk mengerjakan latihan di lab bahasa atau di lab komputer sampai mereka mendapat skor yang ditentukan oleh guru. Hasil latihan mereka dilaporkan ke guru.

## LAMPIRAN 1: SERTIFIKAT HAKI

 <b>REPUBLIK INDONESIA</b> <b>KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA</b>	
<b>SURAT PENCATATAN</b> <b>CIPTAAN</b>	
Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:	
Nomor dan tanggal permohonan	: EC00201810330, 27 April 2018
<b>Pencipta</b>	
Nama	: <b>Dr. B.B. DWIJATMOKO, M.A.</b>
Alamat	: Jl. Golo No. 4 RT/RW 005/002 Kel/Desa Pandeyan Kec. Umbulharjo Kota Yogyakarta D.I. Yogyakarta , Yogyakarta, Di Yogyakarta, 55161
Kewarganegaraan	: Indonesia
<b>Pemegang Hak Cipta</b>	
Nama	: <b>Dr. B.B. DWIJATMOKO, M.A.</b>
Alamat	: Jl. Golo No. 4 RT/RW 005/002 Kel/Desa Pandeyan Kec. Umbulharjo Kota Yogyakarta D.I. Yogyakarta, Yogyakarta, Di Yogyakarta, 55161
Kewarganegaraan	: Indonesia
Jenis Ciptaan	: <b>Program Komputer</b>
Judul Ciptaan	: <b>APLIKASI LATIHAN MENJODOHKAN BERPORI</b>
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	: 15 Juli 2013, di Yogyakarta
Jangka waktu perlindungan	: Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan	: 000106782
adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon. Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.	
	a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
	
Dr. Freddy Harris, S.H., LL.M., ACCS. NIP. 196611181994031001	

## LAMPIRAN 2: CONTOH KODING

```
Dim numCorrect As Integer
Dim numIncorrect As Integer
Dim userName, TypeYourName As String
Dim NUM As Long 'Slide number
Dim Answers(100) As String, Completion_Answers(100) As String, CompKeys(100)
Dim Result, AddingBox, Num_Answers, Num_ScramsAnswer
Dim Num_QUEST, Different, Shape_Num, QuestionName, CorrectAnswers, AnswerName,
    Number, Match_Correct(10)
Dim CompScore, XN, Trials, Correct_Answers(100), Questions(100), Num_QUESTs, Writer
Dim X, Num_Slides, CorrectComment, WrongComment
```

```
Sub GiveAnswers()
```

```
    Dim done As Boolean, Sentence, Comment, MsgScore, GivenAnswer, Bar, Answer1,
        Answer2, Answer3
    NUM = SlideShowWindows(1).View.Slide.SlideNumber
    XN = NUM - 3
```

```
    ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("Callout").Visible = msoFalse
```

```
' ActivePresentation.Slides(Num).Shapes("Prompter").Visible = msoFalse
```

```
    "The students have answered the questions
```

```
    If Correct_Answers(XN) = "Correct" Or Answers(XN) <> "" Then
```

```
        Msg = "You have answered this question!"
```

```
        Warning = MsgBox(Msg, vbCritical, "Interactive Powerpoint for Education")
```

```
        Exit Sub
```

```
    End If
```

```
    Msg = "Type your answer in the text box:"
```

```
    GivenAnswer = InputBox(Msg, Title:="Interactive Powerpoint for Education")
```

```
    If LCase(GivenAnswer) = LCase(Completion_Answers(XN)) Then
```

```
        Comment = CorrectComment
```

```
        Correct_Answers(XN) = "Correct"
```

```
        CompScore = CompScore + 1
```

```
        MsgScore = CompScore
```

```
        Sentence
```

```
        ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("AnswerBox").TextFrame.TextRange.Text
```

```
        ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("AnswerBox").TextFrame.TextRange.Text
```

```
        Questions(XN)
```

```
        Answers(XN) = GivenAnswer
```

```
        Trials = 0
```

```
    Else
```

```
        CompScore = CompScore - 0.3
```

```
        MsgScore = CompScore
```

```

    If Trials = 0 Then
        Trials = Trials + 1
    ElseIf Trials > 0 Then
        Trials = Trials + 1
    End If
    Comment = WrongComment
End If
',
ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("ScoreBoard").TextFrame.TextRange.Text =
    MsgScore
ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("Callout").TextFrame.TextRange.Text = Comment
ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("Callout").Visible = msoTrue
'ActivePresentation.Slides(Num).Shapes("Prompter").Visible = msoTrue
End Sub

```

```

Sub HideCallout()
    If NUM > 3 Then
        'ActivePresentation.Slides(Num).Shapes("Prompter").Visible = msoFalse
        ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("Callout").Visible = msoFalse
    End If
End Sub

```

```

Sub HidePictures()
    ' ActivePresentation.Slides(Num).Shapes(4).Visible = msoFalse
    ' ActivePresentation.Slides(Num).Shapes(5).Visible = msoFalse
End Sub

```

```

Sub Generate_CompletionAnswers()
    Exit Sub
    Dim TempAnswers
    Text = ActivePresentation.Slides(3).Shapes(2).TextFrame.TextRange.Text
    TempAnswers = Split(Text, Chr(13))
    N = 0

```

```

    Num_Answers = UBound(TempAnswers) + 1
    If Num_Answers > 1 Then
        For I = 1 To Num_Answers
            If TempAnswers(N) = "" Then Exit For
            Completion_Answers(I) = TempAnswers(N)
            N = N + 1
        Next I
    End If
    Clear_Score
    Restore_Questions
    CompScore = 0
End Sub

```

```

Sub YourName()

```

```

Dim done As Boolean, CRight
done = False
Msg = "Type your name for the certificate of practice:"

CRight = ActivePresentation.Slides(1).Shapes("ELTGallery").TextFrame.TextRange.Text
Writer = ActivePresentation.Slides(1).Shapes("Writer").TextFrame.TextRange.Text
Copyright = Chr(169) & "B.B.Dwijatmoko " & Chr(150) & " Sanata Dharma University"

' Stop
If Trim(CRight) <> Copyright Then
    Warning = MsgBox("Violation of copyright occurs!", vbCritical)
    Exit Sub
End If

Msg = "Type your name for the certificate of practice:"
While Not done
    userName = InputBox(Msg, Title:="Interactive Powerpoint for Education")
    If userName = "" Then
        done = False
        Tries = Tries + 1
        If Tries > 3 Then
            GiveUp = MsgBox("Try again another time if you are busy!", vbCritical)
            'ActivePresentation.SlideShowWindow.Application.Quit
            Exit Sub
        End If
        Msg = "Type your name for the certificate of practice (" & Tries & " of 3)"
    Else
        done = True
        Msg = "Welcome to ELTGallery, " & userName
        welcome = MsgBox(Msg, vbOKOnly, "Interactive Powerpoint for Education")
        ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
    End If
Wend

' YearText = ActivePresentation.Slides(1).Shapes("year").TextFrame.TextRange.Text

For I = 1 To 100
    Correct_Answers(I) = ""
    Completion_Answers(I) = ""
    Answers(I) = ""
Next I
Num_Quests =
    ActivePresentation.Slides(3).Shapes("NumItems").TextFrame.TextRange.Text
If Num_Quests > 30 Then
    Num_Quests = 30
End If
ActivePresentation.Slides(1).Shapes("usdlogo").Visible = msoTrue
ActivePresentation.Slides(1).Shapes("secretusd").Visible = msoFalse

```

```

ActivePresentation.Slides(3).Shapes("NumItems").Visible = msoFalse
ActivePresentation.Slides(3).Shapes("Encrypt").Visible = msoFalse
ActivePresentation.Slides(3).Shapes("Decrypt").Visible = msoFalse
ActivePresentation.Slides(3).Shapes("Excellent").Visible = msoFalse
ActivePresentation.Slides(3).Shapes("Oops").Visible = msoFalse
CorrectComment = ActivePresentation.Slides(3).Shapes("Excellent").TextFrame.TextRange.Text
WrongComment = ActivePresentation.Slides(3).Shapes("Oops").TextFrame.TextRange.Text
' Stop
Call Process_Text
'Call ShuffleArrayInPlace
Create_Questions
Clear_Score

' MoveNext
End Sub

Sub MoveNext()
Dim oShp As Shape, Result, Sn, QuestNumber, TxtBox
On Error Resume Next
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
HideCallout

NUM = SlideShowWindows(1).View.Slide.SlideNumber
Sn = NUM - 3
'
If NUM > 2 And NUM <= Num_Slides Then
MsgScore = CompScore
ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("ScoreBoard").TextFrame.TextRange.Text =
MsgScore
'
End If
N = 1
Stop
Trials = 0

QuestNumber = "Question " & Sn
ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("Title 1").TextFrame.TextRange.Text =
QuestNumber
TxtBox = "Number: " & Sn & " of " & Num_Quests
ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("TextBox").TextFrame.TextRange.Text = TxtBox
'ActivePresentation.Slides(Num).Shapes("ScoreBoard").TextFrame.TextRange.Text =
MsgScore
'
End Sub

Sub MovePrevious()
Dim oShp As Shape, Result, Sn, QuestNumber, TxtBox
On Error Resume Next
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Previous

```

```

HideCallout
If NUM > 2 Then
    MsgScore = CompScore
    ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("ScoreBoard").TextFrame.TextRange.Text =
    MsgScore
End If

NUM = SlideShowWindows(1).View.Slide.SlideNumber
N = 1
Sn = NUM - 3
Trials = 0
QuestNumber = "Question " & Sn
ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("Title      1").TextFrame.TextRange.Text =
    QuestNumber
TxtBox = "Number: " & Sn & " of " & Num_Quests
ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("TextBox").TextFrame.TextRange.Text = TxtBox
End Sub

'To clear score
Sub Clear_Score()
    Dim P
    Dim oSld As Slide
    Dim oShp As Shape
    P = 1
    'clearing the scores
    For Each oSld In ActivePresentation.Slides
        N = 1
        For Each oShp In oSld.Shapes
            'Debug.Print oShp.Name
            Result = ""
            If oShp.Name = "ScoreBoard" Then
                ActivePresentation.Slides(P).Shapes(N).TextFrame.TextRange.Text = Result
                ActivePresentation.Slides(P).Shapes("Callout").Visible = msoFalse
                ' ActivePresentation.Slides(P).View.Slide.Shapes(N).TextFrame.TextRange.Text =
                "Score: "
            End If
            Exit For
            N = N + 1
        Next oShp
        P = P + 1
    Next oSld
    'Hiding comments

    P = 1

End Sub

Sub CreateCertificate()

```

```

    Dim Score
    Result = ""
    On Error Resume Next
    NUM = SlideShowWindows(1).View.Slide.SlideNumber
    Score = CompScore / Num_Quests * 10
' Score = Left(Score, 3)
    Title = ActivePresentation.Slides(1).Shapes("Title").TextFrame.TextRange.Text
    Today = Format(Date, "mmmm dd, yyyy")
    Score = Format(CSng(Score), "#.#")

    LS = Len(Score)
    If LS = 2 Then Score = Score & "0"
    Result = "This is to certify that" & Chr(13)
    Result = Result & userName & Chr(13) & " has completed the practice on" & Chr(13) & Title
    Result = Result & Chr(13) & " with the score of " & Score & "."
    Result = Result & Chr(13) & Chr(13) & "Yogyakarta, " & Today & "."
    ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("Text").TextFrame.TextRange.Text = Result
' Signature = "Yogyakarta, " & Today & "."
' ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("Text").TextFrame.TextRange.Text = Result
' ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("Signature").TextFrame.TextRange.Text      =
    Signature
' ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("Signature").Height = 132
' ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("Signature").Width = 402
' ActivePresentation.Slides(NUM).Shapes("Signature").TextFrame.TextRange.Font.Size = 26

    ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes("Writer").TextFrame.TextRange
    e.Text = Writer
End Sub

Sub PrintResult()
    Dim lCurrentSlide As Long, Confirm
    Confirm = MsgBox("Do you want to print the certificate?", vbYesNo)
    If Confirm = "7" Then Exit Sub
' Get the SlideID of the slide currently in view
    lCurrentSlide = SlideShowWindows(1).View.Slide.SlideNumber
' Set up print options
    With ActivePresentation.PrintOptions
' Print a range that includes only the current slide
        .RangeType = ppPrintSlideRange
' Change it to .RangeType = ppPrintAll to print the entire Presentation
' You may also need to delete the following four lines to Print all
        With .Ranges
            .ClearAll
            .Add Start:=lCurrentSlide, End:=lCurrentSlide
        End With

        .NumberOfCopies = 1
' This prints notes pages; change it to e.g. ppPrintOutputSlides to print slides
' To see the other types delete everything from the = sign to the end of the line below

```



```

' Then type = at the end of the line; VBA's Intellisense feature will show you the available
  options
.OutputType = ppPrintOutputNotesPages
.PrintHiddenSlides = msoTrue
' Likewise, change this if you want color or pure b/w
.PrintColorType = ppPrintPureBlackAndWhite
.FitToPage = msoFalse
.FrameSlides = msoFalse
End With
' and PRINT
ActivePresentation.PrintOut
End Sub
Sub Quit()
  ActivePresentation.SlideShowWindow.Application.Quit
End Sub
Sub Restore_Questions()
  On Error Resume Next
  Exit Sub
  N = 4
  For I = 1 To Num_Answers
    Sentence = ActivePresentation.Slides(N).Shapes("AnswerBox").TextFrame.TextRange.Text
    Pos = InStr(Sentence, Chr(133))
    If Pos = 0 Then
      Sentence = Replace(Sentence, Completion_Answers(I), Chr(133))
      ActivePresentation.Slides(N).Shapes("AnswerBox").TextFrame.TextRange.Text = Sentence
    End If
    Correct_Answers(I) = ""
    Answers(I) = ""
    N = N + 1
  Next
End Sub
Sub Randomize_Array()
'100 random numbers
'Const NUM = Num_Quests
Dim Number_List
Dim iloop As Integer
Dim Array1() As Integer
Dim Already_Picked() As Boolean
Dim Random_Number As Integer
ReDim Array1(1 To Num_Quests)
ReDim Already_Picked(1 To Num_Quests)
Number_List = "10"
For iloop = 1 To Num_Quests
  Do
    Random_Number = (((Num_Quests - 1) * Rnd) + 1)
    If InStr(Number_List, Random_Number) = 0 Then
      Array1(iloop) = Random_Number
    End Do
  End Do
End Sub

```

```

        Number_List = Number_List & Random_Number & " "
    Exit Do
End If
Loop
Next iloop

End Sub
Sub WhatsMyGrade()
    If gradeNum >= 90 Then
        MsgBox ("You got an A")
    ElseIf gradeNum >= 80 Then
        MsgBox ("You got a B")
    ElseIf gradeNum >= 70 Then
        MsgBox ("You got a C")
    ElseIf gradeNum >= 60 Then
        MsgBox ("You got a D")
    Else
        MsgBox ("You got an F")
    End If
End Sub
Sub AGetObjectName()
    If ActiveWindow.Selection.Type = ppSelectionShapes Or ActiveWindow.Selection.Type =
        ppSelectionText Then
        If ActiveWindow.Selection.ShapeRange.Count = 1 Then
            MsgBox (ActiveWindow.Selection.ShapeRange.Name)
        Else
            MsgBox ("You have selected more than one shape.")
        End If
    Else
        MsgBox ("No shapes are selected.")
    End If
End Sub
Sub PrintMe()

End Sub
Sub SoundCorrect()
    'Substitute the path and filename of the sound you want to play
    Call sndPlaySound32("D:\EET2011\correct.wav")
    MoveNext
End Sub
'This procedure sets the name of an object to whatever you type.
'It returns an error message if you have not selected
'an object or you have selected more than one object.
Sub SetObjectName()
    Dim objectName As String

    If ActiveWindow.Selection.Type = ppSelectionShapes _
        Or ActiveWindow.Selection.Type = ppSelectionText Then
        If ActiveWindow.Selection.ShapeRange.Count = 1 Then

```

```

objectName = InputBox(prompt:="Type a name for the object")
objectName = Trim(objectName)
If objectName = "" Then
    MsgBox ("You did not type anything. " & _
           "The name will remain " & _
           ActiveWindow.Selection.ShapeRange.Name)
Else
    ActiveWindow.Selection.ShapeRange.Name = objectName
End If
Else
    MsgBox _
        ("You can not name more than one shape at a time. " _
         & "Select only one shape and try again.")
End If
Else
    MsgBox ("No shapes are selected.")
End If
End Sub

```