

LAPORAN KARYA TEKNOLOGI
APLIKASI LATIHAN BACAAN RUMPANG BERPORI



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

Universitas Sanata Dharma
Yogyakarta
2019

ABSTRAK

Aplikasi Latihan Bacaan Rumpang Berpori, yang telah tercatat di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia dengan nomer pencatatan 000106781, merupakan aplikasi yang dikembangkan dari aplikasi Microsoft Powerpoint untuk keperluan pembelajaran bahasa. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat latihan bacaan rumpang dalam Powerpoint. Setelah latihan dibuat, bila aplikasi dijalankan oleh siswa, siswa dapat mengisi bacaan rumpang itu, mengecek jawaban, dan akhirnya memperoleh skor berdasarkan jawaban yang diberikannya.

DAFTAR ISI

LAPORAN KARYA TEKNOLOGI.....	i
APLIKASI LATIHAN BACAAN RUMPANG BERPORI	i
ABSTRAK	ii
DAFTAR ISI	3
APLIKASI LATIHAN BACAAN RUMPANG BERPORI	4
1. Halaman Aplikasi	4
1.1 Halaman Judul	4
1.2 Halaman Petunjuk	5
1.3 Halaman Soal.....	6
1.4 Halaman Latihan.....	7
1.5 Halaman Sertifikat.....	8
2. Penyusunan Materi	9
2.1 Menampilkan Tab Developer	10
2.2 Mengatur Penggunaan Makro	11
2.3 Membuat Soal.....	12
3. Pengerjaan Aplikasi Latihan Menjadokan Berpori	14
4. Penggunaan Aplikasi Latihan Bacaan Rumpang Berpori	16
5. Penutup	16
LAMPIRAN 1: SERTIFIKAT HAKI	17
LAMPIRAN 2: CONTOH KODING.....	18

APLIKASI LATIHAN BACAAN RUMPANG BERPORI*

Aplikasi Bacaan Rumpang Berbasis Powerpoint Interaktif (Berpori) merupakan templat Powerpoint yang dipergunakan untuk meningkatkan penguasaan pengetahuan dan ketrampilan bahasa Indonesia, bahasa Inggris atau bahasa lain dengan memanfaatkan perintah-perintah makro dalam aplikasi Powerpoint. Dalam latihan pembelajar mengisi kata atau jawaban yang tepat untuk melengkapi bacaan yang disajikan pada halaman Powerpoint.

Sebagai latihan bahasa, pemahaman bacaan dan penguasaan bentuk serta arti kata sangat diperlukan untuk dapat mengerjakan latihan bacaan rumpang. Kemampuan memahami bacaan dan penguasaan kosa kata diperlukan untuk dapat menentukan kata yang diperlukan, dan pengetahuan tata-bahasa diperlukan untuk menentukan bentuk yang cocok untuk mengisi bagian bacaan yang dikosongkan.

Aplikasi Latihan Bacaan Rumpang Berpori terdiri atas 2 (dua) jenis, yaitu jenis bebas dan jenis berbayar. Aplikasi yang sifatnya *bebas* dapat dipergunakan untuk membuat soal latihan tanpa perlu membayar. Siswa dapat langsung melakukan latihan tanpa perlu memasukkan kata sandi (*password*). Aplikasi *berbayar* menuntut siswa memasukkan kata sandi untuk dapat mengerjakan latihan. Aplikasi berbayar cocok untuk lembaga-lembaga yang ingin mengembangkan latihan untuk penggunaan terbatas.

Aplikasi ini telah tercatat di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia dengan nomer pencatatan 000106781. Sertifikat pencatatan terlampir pada lampiran 1.

Pengantar singkat ini akan menjelaskan jenis halaman (*slide*) dalam templat, cara menyusun latihan, dan cara pengerjaan latihan, dan penggunaan aplikasi ini serta penutup.

1. Halaman Aplikasi

Komponen Aplikasi Latihan Bacaan Rumpang terdiri atas halaman judul, halaman petunjuk, halaman soal, halaman latihan, dan halaman sertifikat. Halaman latihan terdiri atas 3 (tiga) slide, dan halaman yang lain masing-masing terdiri atas satu slide saja.

1.1 Halaman Judul

Halaman judul mempunyai tampilan seperti pada Gambar 1.



Gambar 1: Halaman Judul

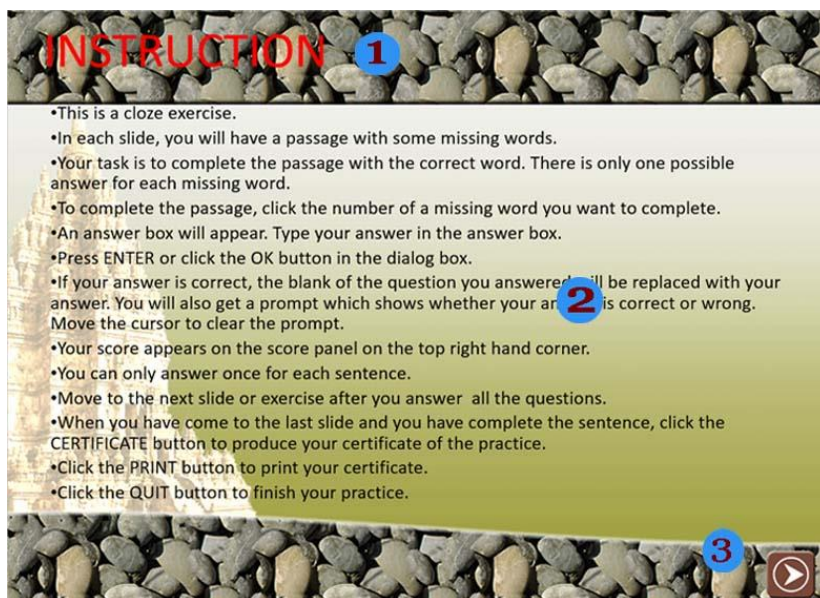
* Aplikasi ini dapat diunduh di situs www.eltgallery.com/haki.

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

1. *Logo Lembaga* merupakan logo Universitas Sanata Dharma, tempat pengembang aplikasi ini bekerja.
2. *Judul Latihan* dibuat sesuai dengan isi latihan. Judul latihan memberi gambaran tentang isi latihan dan dipergunakan untuk sertifikat latihan. Skor atau nilai yang diperoleh pembelajar ditampilkan pada sertifikat pada halaman akhir. Berkas latihan juga sebaiknya juga disimpan sama dengan judul latihan.
3. *Nama Penyusun Latihan* ditulis di bawah judul latihan di kotak yang disediakan. Nama ini juga akan muncul secara otomatis sebagai orang yang mengeluarkan sertifikat pada halaman terakhir aplikasi.
4. *Lembaga Penyusun Latihan* menunjukkan sekolah atau universitas tempat penyusun bekerja dan target pengguna aplikasi. Penulisan lembaga juga memungkinkan orang untuk menghubungi penyusun latihan bila diperlukan.
5. *Pemilik Hak Cipta* menunjukkan pengembang dari Aplikasi Bacaan Rumpang ini. Aplikasi ini dikembangkan oleh Dr.B.B.Dwijatmoko, M.A., dosen Program Magister Kajian Bahasa Inggris Universitas Sanata Dharma. Komponen ini tidak dapat diubah, dan bila diubah aplikasi tidak akan berfungsi.
6. *Tombol Start* dipergunakan untuk memulai latihan. Setelah aplikasi dijalankan, bila tombol ini ditekan, aplikasi akan meminta nama pemakai. Nama pemakai diperlukan untuk ditampilkan pada halaman sertifikat.

1.2 Halaman Petunjuk

Halaman petunjuk mempunyai penampilan seperti pada Gambar 2.



Gambar 2: Halaman Petunjuk

Seperti terlihat pada Gambar2, halaman petunjuk mempunyai tiga komponen yaitu judul halaman, petunjuk penggunaan, dan tombol navigasi. Judul halaman dan isi petunjuk dapat diganti sesuai kebutuhan, misalnya diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia. Gambar tombol navigasi juga dapat diganti disesuaikan dengan gambar latar belakang halaman. Untuk mengganti gambar, klik berulang (*double click*) tombol itu sehingga tab *Format* aplikasi

Powerpoint muncul. Kemudian pilih menu *Change Picture*, pilih *From a File*, dan pilih gambar yang ingin dipakai untuk mengganti.

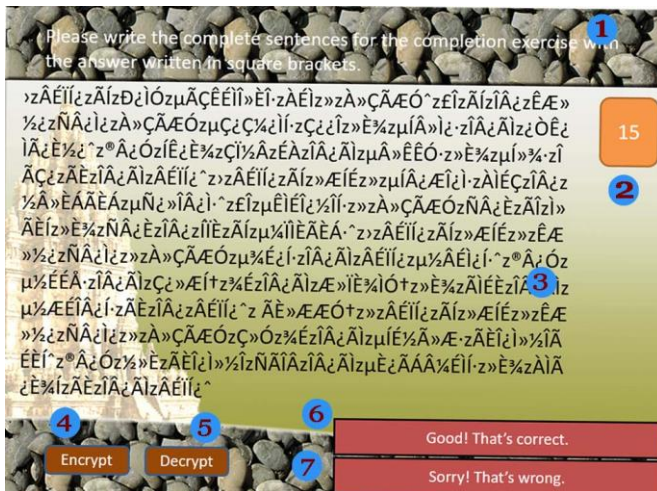
Halaman petunjuk berisi petunjuk dalam bahasa Inggris. Petunjuk itu adalah sebagai berikut.

- This is a cloze exercise.
- In each slide, you will have a passage with some missing words.
- Your task is to complete the passage with the correct word. There is only one possible answer for each missing word.
- To complete the passage, click the number of a missing word you want to complete.
- An answer box will appear. Type your answer in the answer box.
- Press ENTER or click the OK button in the dialog box.
- If your answer is correct, the blank of the question you answered will be replaced with your answer. You will also get a prompt which shows whether your answer is correct or wrong. Move the cursor to clear the prompt.
- Your score appears on the score panel on the top right hand corner.
- You can only answer once for each sentence.
- Move to the next slide or exercise after you answer all the questions.
- When you have come to the last slide and you have complete the sentence, click the CERTIFICATE button to produce your certificate of the practice.
- Click the QUIT button to finish your practice.
- You will have a sentence with a missing part like *Mom up at five a o'clock*, and you are asked to complete the sentence.
- To complete the sentence, click the ANSWER button at the left bottom.
- Write the answer in the text box which appears.
- Press ENTER or click the OK button in the dialog box.
- If your answer is correct, the blank in the sentence will be replaced with your answer.
- You have more than one chance to answer the question, but for every wrong answer a penalty of 0.3 is given.
- Click the arrow at the right button to move to the next or previous slide or the left button to move the previous slide
- When you have come to the last slide and you have complete the sentence, click the Certificate button to produce your certificate of the practice.
- Click the QUIT button to finish your practice.

Petunjuk dapat diubah sesuai dengan isi soal dan juga ditulis dalam bahasa Indonesia atau bahasa lain sesuai dengan kebutuhan pengguna sasaran. Bila diperlukan petunjuk juga dapat dihapus, dan halaman dipergunakan untuk menyampaikan materi. Ini dapat dilakukan terutama untuk pengguna yang sudah pernah menggunakan aplikasi ini.

1.3 Halaman Soal

Halaman soal aplikasi ini mempunyai tampilan seperti pada Gambar 3.



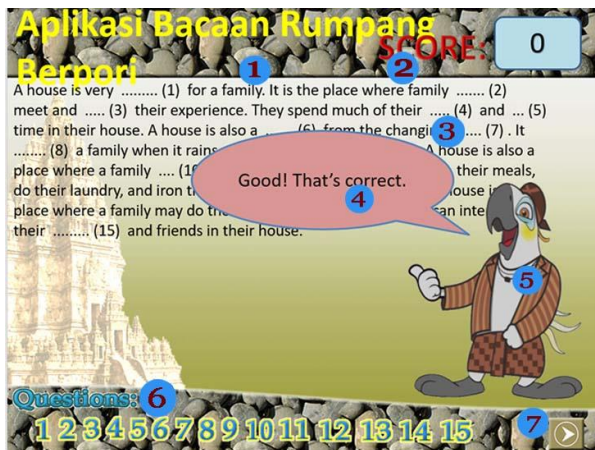
Gambar 3: Halaman Soal

Halaman soal terdiri atas 5 komponen yakni kalimat perintah, kotak jumlah soal, soal latihan, tombol *Encrypt*, tombol *Decrypt*, kotak komentar 1, dan kotak komentar 2.

1. *Kalimat Perintah* menunjukkan langkah-langkah yang harus dilakukan penulis soal untuk membuat latihan bacaan rumpang.
2. *Kotak Jumlah Soal* menunjukkan jumlah pertanyaan yang akan ditampilkan dalam bacaan rumpang. Angka ini diperlukan untuk membagi jumlah jawaban yang benar dengan jumlah jawaban yang harus diberikan. Bila angka kotak tidak diubah, maka jawaban yang betul akan dibagi dengan 15, sesuai dengan jumlah maksimal isian yang dapat diberikan pada latihan ini.
3. *Kotak Soal Latihan* dipergunakan untuk menulis bacaan yang akan ditampilkan pada halaman soal (halaman 4). Halaman soal otomatis menampilkan bacaan yang ditulis pada halaman soal ini.
4. *Tombol Encrypt* dipergunakan untuk mengubah kata-kata yang ditulis dengan dengan huruf *abc* biasa menjadi huruf enkripsi atau huruf tidak beraturan. Dengan enkripsi ini, jawaban soal yang terdapat pada halaman soal tidak dapat dibaca oleh siswa yang mungkin terdorong untuk melihat-lihat bentuk latihan secara keseluruhan.
5. *Tombol Decrypt* dipergunakan untuk mengubah huruf enkripsi menjadi huruf normal alfabetis. Pengembalian ini diperlukan bila ternyata pada bacaan yang ditampilkan pada halaman soal ada kesalahan.
6. *Kotak Komentar 1* berisi komentar yang disampaikan bila siswa menjawab pertanyaan dengan benar seperti *Excellent! You're correct.*
7. *Kotak Komentar 2* berisi komentar yang disampaikan bila siswa menjawab salah seperti *Oops. That's wrong.*

1.4 Halaman Latihan

Halaman latihan mempunyai tampilan seperti pada Gambar 4.



Gambar 4: Halaman Latihan

Halaman soal terdiri atas 7 (tujuh) komponen, yaitu judul halaman, panel skor, bacaan, balon komentar, gambar motivator, tombol nomer isian, dan tombol navigasi.

Masing-masing komponen halaman soal mempunyai kegunaan yang berbeda.

1. *Judul Halaman* menunjukkan judul latihan. Judul ini akan otomatis terkopi dari judul latihan yang ditulis pada halaman 1.
2. *Panel Skor* terdiri atas 2 bagian. Bagian pertama bertuliskan *Score:*, dan bagian menunjukkan angka skor. Bagian pertama dapat diubah sesuai dengan bahasa yang digunakan, misalnya *Nilai:* untuk bahasa Indonesia. Bagian skor akan otomatis berubah setelah siswa memberi jawaban.
3. *Bacaan rumpang* menampilkan bacaan dengan kata-kata yang dihilangkan. Kata-kata itu diganti dengan titik-titik dengan jumlah titik *sama* dengan jumlah huruf yang menyusun kata itu. Siswa harus mengisi kata-kata itu untuk menyelesaikan latihan.
4. *Balon Komentar* menampilkan komentar atas jawaban yang diberikan siswa seperti *Excellent. Your're correct* atau *Oops! You're wrong*. Bentuk dan warna latar komentar dapat diubah disesuaikan dengan latar belakang halaman bila memang itu diubah.
5. *Gambar Tokoh Pori Parrot* menjadi wakil representasi guru dalam memberikan komentar. Gambar kakak-tua dipilih karena kakaktua dapat mengucapkan kata-kata yang sering didengarnya. Dengan demikian dapat dikatakan gambar itu menyimpulkan pembelajar bahasa yang perlu mengucapkan kalimat-kalimat dengan baik.
6. *Tombol nomer soal* menampilkan nomer dari 1 sampai 15 sesuai dengan jumlah soal. Untuk menjawab soal, siswa perlu menekan tombol nomer yang akan dijawab sebelum menuliskan jawabannya. Misalnya, untuk melengkapi kalimat pertanyaan pertama *A house is very (1) for a family*, ia perlu menekan nomer 1.
8. *Tombol Navigasi* dipergunakan untuk masuk ke halaman sertifikat beila sudah selesai. Aplikasi ini hanya memakai 1 (satu) halaman untuk latihan, dan halaman berikutnya sudah halaman sertifikat.

1.5 Halaman Sertifikat

Halaman sertifikat mempunyai 8 (komponen). Tampilan halaman dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5: 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*.

Kedelapan komponen dalam halaman sertifikat mempunyai kegunaan dan fungsi sendiri-sendiri.

1. *Judul Halaman* menunjukkan bahwa halaman ini merupakan halaman sertifikat di mana hasil akhir dari latihan siswa ditampilkan. Halaman ini merupakan halaman terakhir dari Aplikasi Latihan Bacaan Rumpang.
2. *Nama Pengguna* atau nama siswa menunjukkan siswa yang mengerjakan latihan ini dan berhak mendapatkan sertifikat. Nama ini dimasukkan ketika siswa menjalankan halaman pertama.
3. *Judul Latihan* menunjukkan isi atau permasalahan yang diberikan dalam latihan ini. Judul latihan diberikan oleh penyusun soal pada halaman 1.
4. *Skor* menunjukkan nilai yang diperoleh siswa. Skor menunjukkan jumlah jawaban siswa yang betul dan ketepatan siswa dalam menjawab, dibagi dengan jumlah soal.
5. *Tanggal Latihan* menunjukkan tanggal latihan dikerjakan. Tanggal latihan otomatis akan ditampilkan ketika siswa mengeklik tombol sertifikat.
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. Setelah siswa selesai, mereka dapat berpindah ke halaman sertifikat dan menekan tombol sertifikat untuk menampilkan sertifikatnya.
8. *Tombol Quit* dipergunakan untuk keluar dari Aplikasi Latihan Bacaan Rumpang Berpori. Bila tombol ini ditekan, maka Powerpoint akan ditutup. Bila siswa mengulangi latihan, lebih baik memilih tombol *ESC*, dan mengulangi latihan dari halaman pertama.

2. Penyusunan Materi

Pembuatan soal Bacaan Rumpang dengan aplikasi ini sangat mudah karena koding untuk aplikasi sudah dipersiapkan (lihat lampiran 2) dan banyak tampilan yang dilakukan secara otomatis. Pengaturan aplikasi Powerpoint perlu diubah sehingga perintah-perintah makro yang dibuat untuk menjalankan latihan ini dapat berjalan.

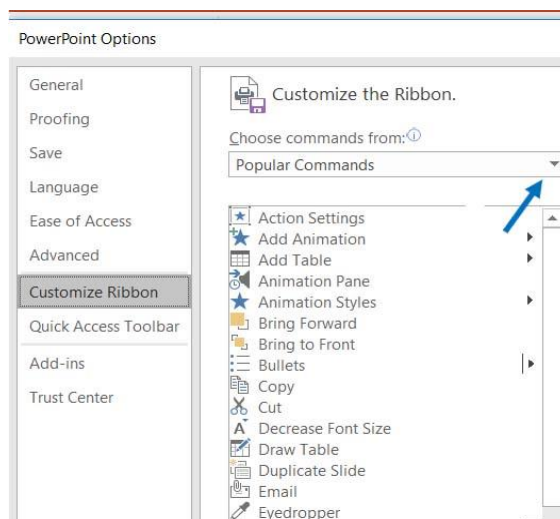
Perintah makro adalah perintah yang dikembangkan dengan menyimpan beberapa kegiatan dengan Powerpoint dan menjalankan kegiatan-kegiatan itu dengan satu ketukan tombol atau yang dikembangkan dengan mempergunakan aplikasi Visual Basic yang tersimpan dibalik aplikasi Powerpoint dan dapat didaya-gunakan 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.

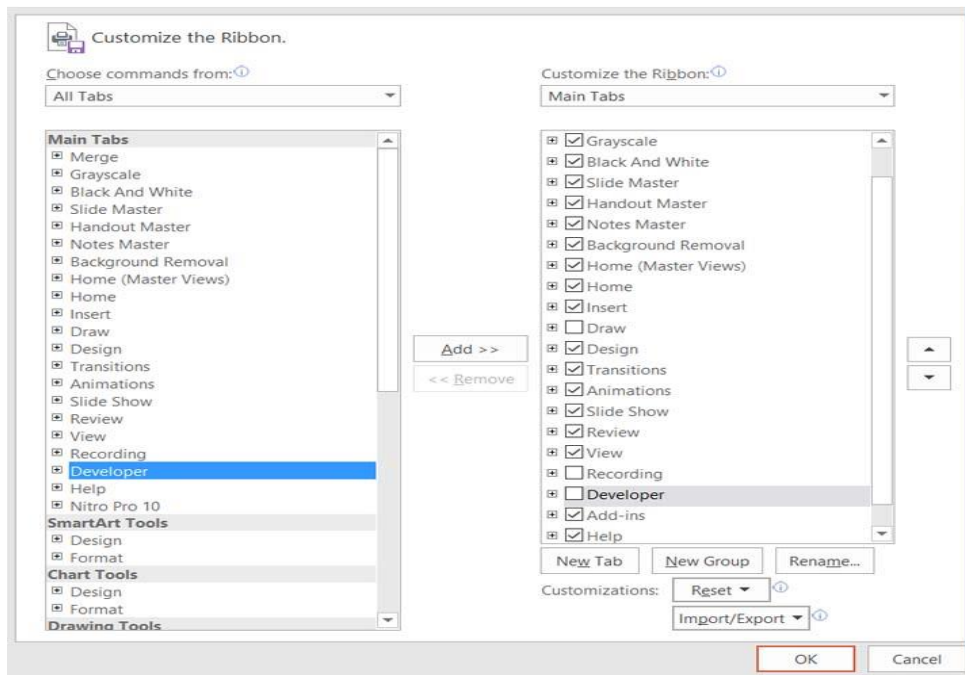
Untuk menampilkan tab *Developer*, dilakukan langkah-langkah berikut.

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 6.



Gambar 6: 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 7.



Gambar 7: 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 tengah panel. 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.

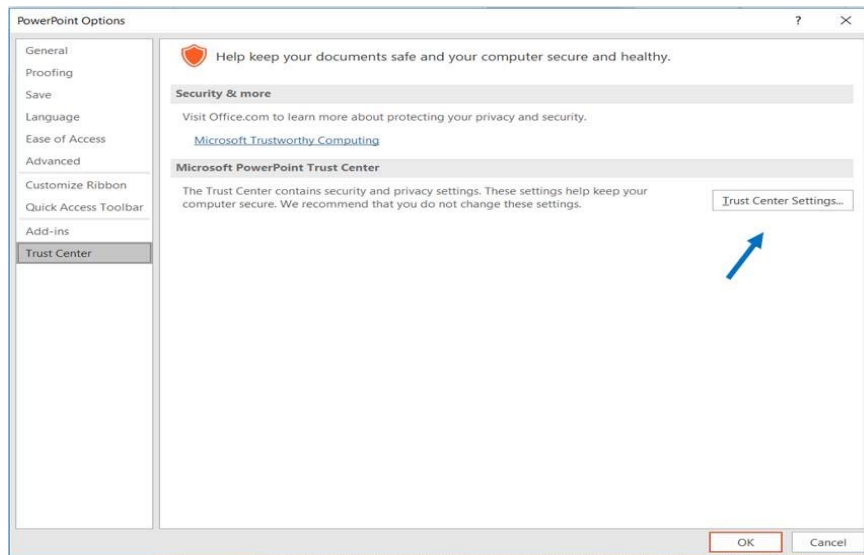
Langkah-langkah yang diperlukan untuk menampilkan tab *Developer* dapat berbeda dari satu versi Powerpoint ke versi yang lain. Hanya secara umum langkah itu adalah (i) mencari dan menampilkan pilihan *All Tabs* dan, kemudian, (ii) mencentang menu *Developer*.

2.2 Mengatur Penggunaan Makro

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

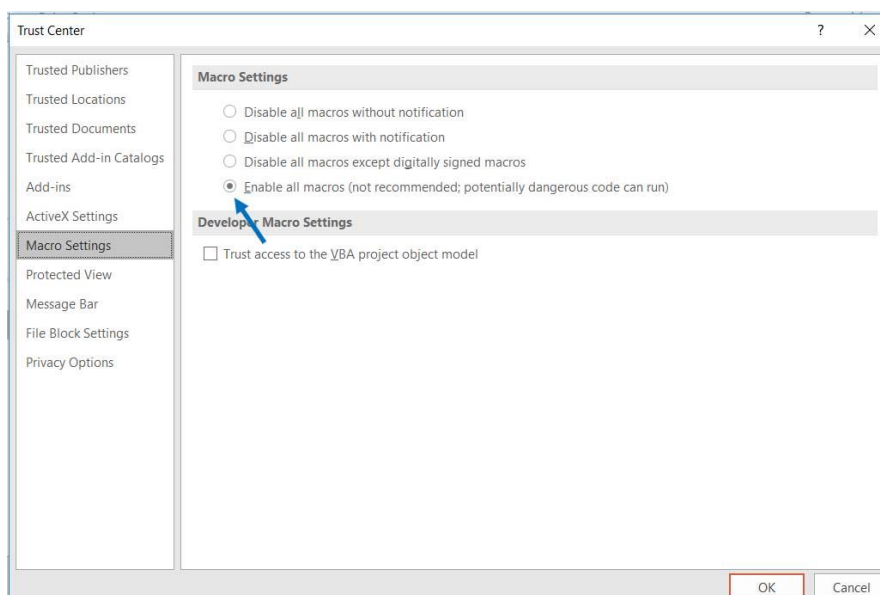
Pengaturan makro dapat dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Pilih tab *File* dan menu *Options* seperti pada waktu ingin menampilkan tab *Developer*.
2. Pilih menu *Trust Center* seperti pada Gambar 8.



Gambar 8: 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 9.



Gambar 9: Pengaturan Makro

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.

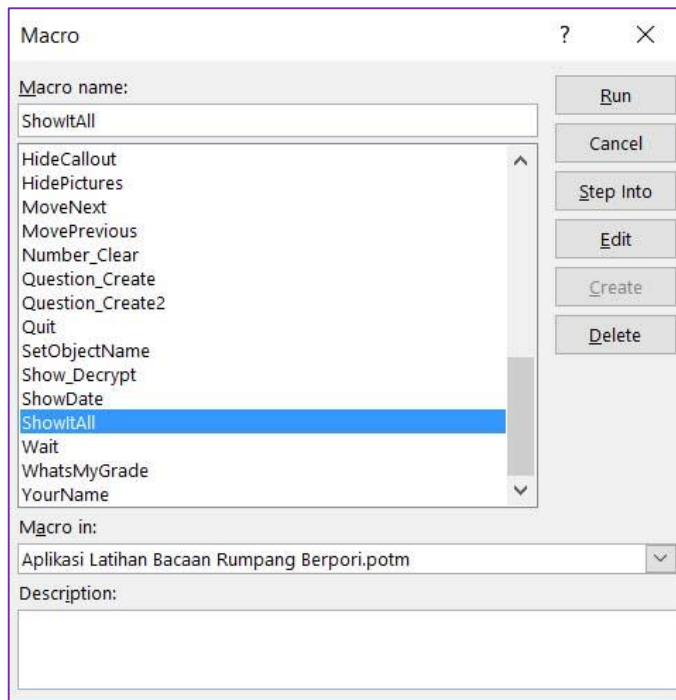
2.3 Membuat Soal

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

Secara umum, langkah penyusunan soal sebagai berikut.

1. Tulis judul latihan, nama penyusun, dan lembaga pada halaman 1, misalnya *A House* untuk judul latihan.
3. Pilih halaman soal (halaman ketiga).

4. 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 11.



Gambar 10: Daftar Perintah Makro

4. Pilih perintah makro *ShowItAll*. Untuk mencari perintah *ShowItAll* tarik ke bawah kotak gulir di sebelah kanan. Setelah menu *ShowItAll* dipilih, nama menu akan ditampilkan pada kotak menu pada kotak menu di atas.
5. Klik tombol yang *Run*, yang berubah menjadi aktif (dapat diklik) setelah makro *ShowItAll* ditampilkan pada kotak menu. Eksekusi perintah *ShowItAll* menampilkan semua objek atau komponen yang terdapat pada Latihan Menjodokan Berpori. Demikian juga, semua komponen pada halaman soal akan ditampilkan sehingga halaman itu mempunyai tampilan seperti Gambar 3.
6. Tulisan bacaan dalam bentuk paragraph seperti pada contoh di bawah.

A house is very important for a family. It is the place where family members meet and share their experience. They spend much of their happy and sad time in their house. A house is also a shelter from the changing weather. It protects a family when it rains and when the sun is burning. A house is also a place where a family does their house chores. They cook their meals, do their laundry, and iron their clothes in the house. Finally, a house is also a place where a family may do their social interactions. They can interact with their neighbors and friends in their house.

7. Pilih kata-kata yang akan dihilangkan pada bacaan dan tandai dengan tanda kurung kotak [...]. Kata yang akan dihilangkan hendaknya dipilih kata yang *unik*, dalam arti kata itu hanya muncul sekali dalam bacaan. Apabila kata yang tidak unik dipilih, dan kata itu muncul, misalnya, sebanyak pemunculan kata itu dalam bacaan. Sebagai contoh, bila kata *house* dalam bacaan di atas dipilih, maka soal pertama akan muncul 8 kali karena kata *house* muncul pertama kali dalam bacaan itu setelah kata *A* dan kata itu muncul 8 kali

dalam bacaan di atas. Demikian juga, kata yang huruf-hurufnya merupakan bagian dari kata lain seperti kata *do* dianggap kata yang tidak unik. Bila kata *do* dipilih, maka akan muncul pertanyaan yang diulangi 3 kali karena kata *do* muncul sebanyak 2 kali dan juga muncul sebagai bagian dari kata *does*. Untuk bacaan di atas sebaiknya dipilih kata-kata seperti yang ditandai di bawah.

A house is very [important] for a family. It is the place where family [members] meet and [share] their experience. They spend much of their [happy] and [sad] time in their house. A house is also a [shelter] from the changing [weather]. It [protects] a family when it rains and when the sun is [burning]. A house is also a place where a family [does] their house [chores]. They [cook] their meals, do their laundry, and iron their [clothes] in the house. Finally, a house is also a place where a family may do their [social] interactions. They can interact with their [neighbors] and friends in their house.

Pada contoh di atas jumlah kata yang dipilih 15. Jumlah ini jumlah maksimal yang dapat dipilih atau jumlah soal paling banyak.

8. Ganti angka pada kotak jumlah soal (lihat Gambar 3) sesuai dengan jumlah soal yang dibuat.
9. Ganti komentar pada kotak komentar 1 dan 2 yang sesuai. Dalam bahasa Indonesia, komentar *Bagus! Anda memang pandai* untuk komentar bila jawaban salah dan *Maaf! Jawaban Anda salah*. bila jawabannya salah dapat dipakai.
10. Jalankan halaman soal itu (langsung halaman 3 dan tidak dari awal) dengan memilih tab *Slide Show* di daftar tab di atas, dan pilih menu *From Current Slide*.
11. Klik tombol *Encrypt* untuk mengubah soal menjadi teks terenkripsi.
12. Keluar dari layar presentasi dengan menekan tombol ESC.
13. Pindah ke halaman 4, dan hapus (*delete*) nomer soal yang tidak diperlukan. Bila jumlah soal hanya 10, nomer jawaban 11 – 15 perlu dihapus.
14. Jalankan aplikasi mulai dari halaman 1.
15. Masukkan nama pengguna dengan menekan tombol *START*, dan halaman petunjuk akan ditampilkan.
16. Baca petunjuk, dan masuk ke halaman soal dengan menekan tombol navigasi bila sudah selesai.
17. Kerjakan semua soal untuk memeriksa bila ada kesalahan.
18. Lakukan koreksi seperti pada langkah 6 di atas bila ada kesalahan.
19. Periksa soal sekali lagi.
20. Bila sudah tidak ada kesalahan lagi, jalankan aplikasi dari halaman pertama sampai halaman terakhir tanpa menjawab soal. Langkah ini menampilkan halaman soal tanpa jawaban atau masih dalam tampilan titik-titik (...).
21. Latihan bacaan rumpang selesai dibuat.
22. Simpan aplikasi sesuai isi judul latihan dengan jenis berkas *Powerpoint Macro-Enabled Presentation* (.pptm) atau *Powerpoint Macro-Enabled Show* (.ppsm).
23. Berkas Latihan Menjadokan Berpori siap digunakan siswa.

3. Pengerjaan Aplikasi Latihan Menjadokan Berpori

Latihan Menjadokan Berbasis Powerpoint Interaktif dapat dikerjakan oleh siswa secara individual dengan laptop mereka atau secara bersama di lab komputer. Untuk keperluan itu, pengaturan aplikasi *Powerpoint* laptop siswa atau komputer lab perlu diatur-ulang sehingga

dapat menjalankan aplikasi Latihan Menjodokan Berpori. Pengaturan Powerpoint dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang diuraikan pada bagian 2.2 di atas.

Untuk mengerjakan latihan yang dibuat dengan Latihan Menjodokan Berpori Interaktif, 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*.
2. Bila pengaturan penggunaan perintah makro belum dilakukan, ketika berkas dibuka, maka akan muncul tombol dengan pertanyaan *Enable Macros?* Klik tombol itu untuk memungkinkan penggunaan perintah-perintah makro
3. 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 F4 bersama-sama.
4. Klik tombol yang bertuliskan *START*.
5. Masukkan nama pada kotak dialog dan tekan tombol ENTER. Halaman petunjuk ditampilkan.
6. Baca petunjuk untuk mengerjakan latihan.
7. Masuk ke halaman soal. Pada aplikasi ini hanya ada 1 halaman soal.
8. Baca bacaan yang ditampilkan kalimat per kalimat.
9. Bila pada satu kalimat ada bagian yang kosong, yang ditandai dengan titik-titik, bila kira-kira bila langsung melengkapi kalimat itu, klik nomer pertanyaan yang terkait nomer yang bagian yang dikosongkan itu. Nomer pertanyaan terdapat pada panel bawah.
9. Bila nomer pertanyaan yang terkait diklik, akan muncul kotak jawaban. Tekan bagian atas kotak jawaban dan geser ke tempat lain bila kotak jawaban itu menutupi kalimat yang harus dilengkapi.
10. Ketik jawaban pada kolom yang tersedia dan tekan ENTER. Jumlah titik pada bagian kalimat yang dikosongkan menunjukkan jumlah huruf dari jawaban yang seharusnya dimasukkan.
11. Bila jawaban benar, akan muncul papan pujian, dan pujian seperti *Excellent! You're correct.*, dan titik-titik pada kalimat yang ingin dilengkapi diganti dengan kata yang dimasukkan. Bila jawaban salah, kotak pujian akan muncul dengan peringatan bahwa jawaban salah, serta bagian kalimat yang kosong tetap kosong.
10. Ulangi menjawab pertanyaan sampai pertanyaan terjawab. Akan tetapi perlu diingat, untuk setiap jawaban yang salah dikenai hukuman pengurangan nilai 0.3. Dengan demikian, bila nilai latihan diperhitungkan sebagai bagian nilai akhir dari proses pembelajaran, setelah menjawab tiga kali dan jawaban masih salah, sebaiknya dilanjutkan dengan pertanyaan berikutnya saja.
11. Ulangi menjawab soal sampai semua pertanyaan atau semua pertanyaan yang dapat dijawab terjawab.
12. Lanjutkan ke halaman untuk memperoleh sertifikat.
13. Klik tombol sertifikat untuk menampilkan sertifikat.
14. Foto sertifikat dan kirimkan ke guru atau dosen, atau catat nilai yang diperoleh dan laporkan pada petugas bila dikerjakan di lab.
15. Latihan sudah selesai dikerjakan.

Latihan bacaan rumpang sangat bermanfaat bagi siswa dan mahasiswa yang belajar bahasa. Dengan banyak mengerjakan latihan seperti ini yang tingkat kesukarannya sesuai, mereka dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan bahasa mereka.

4. Penggunaan Aplikasi Latihan Bacaan Rumpang Berpori

Aplikasi Latihan Bacaan Rumpang cocok untuk dipergunakan dalam pembelajaran bahasa. Aplikasi ini dapat digunakan terutama untuk mengembangkan ketrampilan membaca siswa. Siswa dituntut untuk belajar memahami unsur-unsur intrisik atau unsur kebahasaan bacaan.

Selain ketrampilan membaca, Aplikasi Latihan Bacaan Rumpang Berpori juga dapat digunakan untuk mengembang pengetahuan kosa-kata siswa. Bacaan dapat dipilih dari berbagai bidang sehingga penguasaan kosa kata siswa untuk bidang yang berbeda-beda semakin kuat. Siswa diajak memahami kosa kata dalam konteksnya sehingga pengetahuan tentang arti dan penggunaanya semakin kuat.

Aplikasi Latihan Bacaan Rumpang juga dapat digunakan untuk meningkatkan ketrampilan menyimak siswa atau mahasiswa. Pada halaman petunjuk, misalnya, dapat ditambahkan materi audio seperti lagu atau percakapan pendek. Siswa diminta mendengarkan lagu atau percakapan itu. Lalu pada halaman latihan, siswa dapat diminta untuk melengkapi kalimat-kalimat yang diambil dari lagu atau percakapan itu. Lagu atau bacaan juga dapat disampaikan pada halaman soal, dan siswa dapat menjawab sambil mendengarkan lagu atau percakapan itu.

Latihan bacaan rumpang juga dapat dipergunakan untuk meningkatkan pengetahuan tentang tata-bahasa bahasa yang dipelajari. Dalam bahasa Inggris, misalnya, semua jawaban yang diminta merupakan kata kerja dalam bentuk present continuous atau present perfect sehingga siswa menjadi semakin biasa dengan bentuk dan penggunaan kedua *tense*. Untuk meningkatkan penguasaan tentang bentuk kata benda bahasa Inggris, latihan dapat meminta siswa untuk memasukkan kata benda dalam bentuk tunggal atau jamak sesuai dengan konteksnya. Untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang perbandingan, soal dapat meminta memasukkan adjektiva yang tepat. Misalnya siswa harus mempertimbangkan apakah harus menjawab *happy* atau *happier*, dan *hot*, *hotter*, atau *hottest*.

5. Penutup

Aplikasi Latihan Bacaan Rumpang Berpori sangat potensial untuk dipergunakan dalam proses pembelajaran. Latihan ini ini mudah dibuat dan dapat digunakan secara individual maupun secara bersama dalam kelas atau lab komputer. Siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat penguasaan materinya dan waktu yang dipunyainya. Siswa mengatur apa yang harus dipelajarinya dan kapan harus mengerjakan latihannya. Pengajaran di kelas dengan aplikasi ini juga akan lebih menarik. Pemilihan huruf, warna huruf, dan warna latar belakang dengan gambar-gambar yang menarik ditambahkan membuat proses belajar lebih menarik bagi siswa.

LAMPIRAN 1: SERTIFIKAT HAKI


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

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 : EC00201810316, 27 April 2018

Pencipta

Nama : **Dr. B.B. DWIJATMOKO, M.A.**
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

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Dr. B.B. DWIJATMOKO, M.A.**
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 : **Program Komputer**
Judul Ciptaan : **APLIKASI LATIHAN BACAAN RUMPANG BERPORI**
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 : 000106781

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, Answers(50)
Dim Questions(50), Cues(6), MatchKeys(50)
Dim Match_Answers(50), Num_Quests
Dim Result, AddingBox, Num_Answers, Num_ScramsAnswer
Dim Num_Quest, Different, Shape_Num, QuestionName
Dim CorrectAnswers, AnswerName, Number, Match_Correct(10), Writer, Title
Dim Score_Match, Text, Trials, TextAnswer, Sentences(100), Separator, CorrectComment,
WrongComment
```

```
Sub HidePictures()
    ActivePresentation.Slides(Num).Shapes(4).Visible = msoFalse
    ActivePresentation.Slides(Num).Shapes(5).Visible = msoFalse
End Sub
Sub GetStarted()
    Initialize
    ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
End Sub
```

```
Sub Initialize()
    numCorrect = 0
    numIncorrect = 0
    Num = 1
    q1Answered = False 'ADDED to re place qAnswered
    q2Answered = False 'ADDED to re place qAnswered
    ' TypeYourName = "Type your name:"
End Sub
```

```
Sub YourName()
    Dim done As Boolean, Copyright
    CRight = ActivePresentation.Slides(1).Shapes("ELTGallery").TextFrame.TextRange.Text
    Writer = ActivePresentation.Slides(1).Shapes("Writer").TextFrame.TextRange.Text
    Copyright = Chr(169) & "B.B.Dwijatmoko – Sanata Dharma University"
    If Trim(CRight) <> Copyright Then
        Warning = MsgBox("Violation of copyright occurs!", vbCritical)
        Exit Sub
    End If
    ' ActivePresentation.Slides(1).Shapes("ELTGallery").TextFrame.TextRange.Text =
    Copyright

    Msg = "Type your name for the certificate of practice:"
```

```

userName = InputBox(Msg, Title:="Input Name")
If userName = "" Then
    GiveUp = MsgBox("You need to type in your name to use this practice!",
vbCritical)
    Exit Sub
Else
    Msg = "Welcome to ELTGallery, " & userName
    welcome = MsgBox(Msg, vbOKOnly)
    ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
End If
Separator = ActivePresentation.Slides(3).Shapes("SepBox").TextFrame.TextRange.Text
'HIDE SHAPES

ActivePresentation.Slides(1).Shapes("usdlogo").Visible = msoTrue
ActivePresentation.Slides(1).Shapes("secretusd").Visible = msoFalse

ActivePresentation.Slides(3).Shapes("SepBox").Visible = msoFalse
ActivePresentation.Slides(3).Shapes("Order").Visible = msoFalse
ActivePresentation.Slides(3).Shapes("Encrypt").Visible = msoFalse
ActivePresentation.Slides(3).Shapes("Decrypt").Visible = msoFalse
ActivePresentation.Slides(3).Shapes("NumItems").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

ActivePresentation.Slides(4).Shapes("Callout").Visible = msoFalse
ActivePresentation.Slides(4).Shapes("TextBox").TextFrame.TextRange.Text = ""
ActivePresentation.Slides(4).Shapes("AnswerScore").TextFrame.TextRange.Text =
"0.0"

ActivePresentation.Slides(5).Shapes("Callout").Visible = msoFalse
ActivePresentation.Slides(5).Shapes("TextBox").TextFrame.TextRange.Text = ""
ActivePresentation.Slides(5).Shapes("AnswerScore").TextFrame.TextRange.Text =
"0.0"

Score_Match = 0
Call DisplayAgain
Generate_Matching
End Sub
Sub Oops()
    MsgBox ("Oops! You got it wrong, dear!")
    numCorrect = numCorrect - 0.25
End Sub
Sub Sorry()
    MsgBox ("Sorry, your answer is wrong!")

```

```

        numCorrect = numCorrect - 0.25
End Sub
Sub Tryagain()
    MsgBox ("Try again! You'll be better, honey!")
    numCorrect = numCorrect - 0.25
End Sub

Sub Feedback()
    MsgBox ("You got " & numCorrect & " out of " & numCorrect + numIncorrect & ", " &
    userName)
End Sub

Sub MoveNext()
    ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
    Num = SlideShowWindows(1).View.Slide.SlideNumber
    'ActivePresentation.Slides(Num).Shapes("Callout").Visible = msoFalse
    If Num > 3 Then ActivePresentation.Slides(Num).Shapes("Callout").Visible = msoFalse
    TextAnswer = ""
    " Stop
End Sub
Sub MovePrevious()
    ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Previous
End Sub

Sub PageDown()
    If userName = "" Then
        Blank = MsgBox("You have NOT typed your username!", vbOKOnly)
        ActivePresentation.SlideShowWindow.View.GotoSlide (1)
    Else
        ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Next
    End If
End Sub
Sub CreateCertificate()
    Dim Score, NumItems
    Result = ""
    NumItems =
ActivePresentation.Slides(3).Shapes("NumItems").TextFrame.TextRange.Text
    If NumItems > 20 Then NumItems = 20
    Score = Score_Match / NumItems * 10
    Num = SlideShowWindows(1).View.Slide.SlideNumber
    Score = Left(Score, 3)
    Today = Format(Date, "m d, yyyy")
    Score = Format(CSng(Score), "#.#")
    Title = ActivePresentation.Slides(1).Shapes("Title").TextFrame.TextRange.Text
    Result = "This is to certify that" & Chr(13)
    Result = Result & userName & Chr(13) & " has completed the practice on" & Chr(13) &
Title
    If Score <> 10 Then
        Result = Result & Chr(13) & " with the score of " & Score & "."
    Else

```

```

        Result = Result & Chr(13) & " with the score of " & Score
    End If
    Result = Result & Chr(13) & Chr(13) & Space(35) & Today & ", "
    ActivePresentation.Slides(Num).Shapes("Text").TextFrame.TextRange.Text = Result
    ActivePresentation.Slides(Num).Shapes("Writer").TextFrame.TextRange.Text = Writer

    ActivePresentation.Slides(Num).Shapes("Text").TextFrame.TextRange.Text = Result

End Sub

Sub Quit()
    ActivePresentation.SlideShowWindow.Application.Quit
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 ShowDate()
    MsgBox Date
End Sub

```

```

Sub Answer1()
    Dim Quest, Ans
    AnswerName = "Answer1"
    Quest =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(QuestionName).TextFrame.Te
xtRange
    Ans =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(AnswerName).TextFrame.Text
Range
    Check_Answer
End Sub
Sub Answer2()
    Dim Quest, Ans
    AnswerName = "Answer2"
    Quest =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(QuestionName).TextFrame.Te
xtRange
    Ans =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(AnswerName).TextFrame.Text
Range
    Match_Answers(Number) = Quest & "=" & Ans

    Check_Answer
End Sub
Sub Answer3()
    Dim Quest, Ans
    AnswerName = "Answer3"
    Quest =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(QuestionName).TextFrame.Te
xtRange
    Ans =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(AnswerName).TextFrame.Text
Range
    Match_Answers(Number) = Quest & "=" & Ans
    Check_Answer
End Sub
Sub Answer4()
    Dim Quest, Ans
    AnswerName = "Answer4"
    Quest =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(QuestionName).TextFrame.Te
xtRange
    Ans =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(AnswerName).TextFrame.Text
Range
    Match_Answers(Number) = Quest & "=" & Ans
    Check_Answer
End Sub
Sub Answer5()
    Dim Quest, Ans

```

```

    AnswerName = "Answer5"
    Quest =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(QuestionName).TextFrame.Te
xtRange
    Ans =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(AnswerName).TextFrame.Text
Range
    Match_Answers(Number) = Quest & "=" & Ans
    Check_Answer
End Sub
Sub Answer6()
    Dim Quest, Ans
    AnswerName = "Answer6"
    Quest =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(QuestionName).TextFrame.Te
xtRange
    Ans =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(AnswerName).TextFrame.Text
Range
    Match_Answers(Number) = Quest & "=" & Ans
    Check_Answer
End Sub
Sub Answer7()
    Dim Quest, Ans
    AnswerName = "Answer7"
    Quest =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(QuestionName).TextFrame.Te
xtRange
    Ans =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(AnswerName).TextFrame.Text
Range
    Match_Answers(Number) = Quest & "=" & Ans
    Check_Answer
End Sub
Sub Answer8()
    Dim Quest, Ans
    AnswerName = "Answer8"
    Quest =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(QuestionName).TextFrame.Te
xtRange
    Ans =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(AnswerName).TextFrame.Text
Range
    Match_Answers(Number) = Quest & "=" & Ans
    Check_Answer
End Sub
Sub Answer9()
    Dim Quest, Ans
    AnswerName = "Answer9"

```

```

    Quest =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(QuestionName).TextFrame.Te
xtRange
    Ans =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(AnswerName).TextFrame.Text
Range
    Match_Answers(Number) = Quest & "=" & Ans
    Check_Answer
End Sub
Sub Answer10()
    Dim Quest, Ans
    AnswerName = "Answer10"
    Quest =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(QuestionName).TextFrame.Te
xtRange
    Ans =
ActivePresentation.SlideShowWindow.View.Slide.Shapes(AnswerName).TextFrame.Text
Range
    Match_Answers(Number) = Quest & "=" & Ans
    Check_Answer
End Sub
Sub Question1()
    If CorrectAnswers = 0 Then GetAnswer
    QuestionName = "Quest1"
    Number = 1
    Set_Question
End Sub
Sub Question2()
    If CorrectAnswers = 0 Then GetAnswer
    QuestionName = "Quest2"
    Number = 2
    Set_Question
End Sub
Sub Question3()
    If CorrectAnswers = 0 Then GetAnswer
    QuestionName = "Quest3"
    Number = 3
    Set_Question
End Sub
Sub Question4()
    If CorrectAnswers = 0 Then GetAnswer
    QuestionName = "Quest4"
    Number = 4
    Set_Question
End Sub
Sub Question5()
    If CorrectAnswers = 0 Then GetAnswer
    QuestionName = "Quest5"
    Number = 5
    Set_Question

```



```
End Sub
Sub Question6()
    If CorrectAnswers = 0 Then GetAnswer
    QuestionName = "Quest6"
    Number = 6
    Set_Question
End Sub
Sub Question7()
    If CorrectAnswers = 0 Then GetAnswer
    QuestionName = "Quest7"
    Number = 7
    Set_Question
End Sub
Sub Question8()
    If CorrectAnswers = 0 Then GetAnswer
    QuestionName = "Quest8"
    Number = 8
    Set_Question
End Sub
Sub Question9()
    If CorrectAnswers = 0 Then GetAnswer
    QuestionName = "Quest9"
    Number = 9
    Set_Question
End Sub
Sub Question10()
    If CorrectAnswers = 0 Then GetAnswer
    QuestionName = "Quest10"
    Number = 10
    Set_Question
End Sub
```