

**MODUL AJAR KURIKULUM MERDEKA
MENGANALISIS KAIDAH KEBAHASAAN TEKS LAPORAN HASIL
OBSERVASI**



Oleh:

APRISIA KHAIRUNNISA, S. Pd.

NO. UKG: 201900558267

**PPG DALAM JABATAN TAHUN 2022 KATEGORI 2
LPTK UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL**

MODUL AJAR

1. Informasi Umum Perangkat Ajar

Nama Sekolah	: SMK Bhumi Phala Parakan
Nama Guru	: Aprisia Khairunnisa, S. Pd.
Kelas	: X (Sepuluh)
Program Keahlian	: Semua Jurusan
Tahun Pelajaran	: 2022/ 2023
Alokasi Waktu	: 2 x pertemuan (4 x 45 menit / 4 JP)

2. Kompetensi Awal

- Peserta didik dapat memahami jenis-jenis kelas kata
- Peserta didik dapat memahami penggunaan kalimat simpleks dan kalimat kompleks

3. Profil Pelajar Pancasila yang Berkaitan

Profil Pelajar	: 1. Kreatif
Pancasila	2. Bernalar Kritis
	3. Bergotong royong
	4. Kebhinekaan global

4. Sarana Prasarana

- Buku Teks Bahasa Indonesia Kelas X SMK/MAK Erlangga
- Papan tulis dan spidol
- Laptop
- LCD Proyektor
- **Media Pembelajaran Domino Kaidah Kebahasaan**

5. Target Peserta Didik

- Siswa regular/tipikal

6. Moda Pembelajaran

- Tatap muka/luring
- Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

7. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu mengevaluasi informasi berupa gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dari berbagai jenis teks, misalnya deskripsi, laporan, narasi, rekon, eksplanasi, eksposisi dan diskusi, dari teks visual dan audiovisual untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat. Peserta didik menginterpretasi informasi untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan simpati, peduli, empati dan/atau pendapat pro/kontra dari teks visual dan audiovisual secara kreatif. Peserta didik menggunakan sumber lain untuk menilai akurasi dan kualitas data serta membandingkan isi teks.

8. Tujuan Pembelajaran

1. Peserta didik mampu menyimpulkan kaidah kebahasaan dengan menggunakan media permainan edukasi domino kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi secara tepat.
2. Peserta didik mampu menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan kritis.
3. Peserta didik mampu membandingkan kaidah kebahasaan dua teks laporan hasil observasi yang berbeda.

9. Pemahaman Bermakna

Teks laporan hasil observasi berfungsi untuk melaporkan tanggung jawab dari data yang telah diamati, menjelaskan latar belakang dari sebuah penyusunan kebijakan, keputusan, dan penyelesaian masalah, sarana untuk mendokumentasikan, serta sumber informasi mengenai suatu fenomena atau benda yang valid.

10. Pertanyaan Pemantik

1. Bagaimana menggunakan kalimat simpleks dan kalimat kompleks dalam sehari-hari?
2. Apa saja kata teknis yang digunakan dalam Desain Komunikasi Visual?
3. Apa saja kata benda yang berada di sekitar kalian?
4. Apa saja kata kerja yang biasa kalian lakukan?
5. Apa saja kata sifat yang menggambarkan ciri-ciri kalian?

11. Persiapan Pembelajaran

- Menyiapkan media dan bahan ajar yang diperlukan
- Menyiapkan sarana prasarana yang dibutuhkan
- Mempersiapkan materi ajar dan rubrik penilaian
- Mengkondisikan siswa sesuai dengan metode pembelajaran yang akan diterapkan

12. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1			
	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa dan guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar: kerapian dan kebersihan ruang kelas secara bersama sebagai wujud sikap <i>gotong royong</i>. ➤ Siswa bersama guru mengawali pembelajaran dengan berdoa. ➤ Siswa dipastikan dalam keadaan baik, sehat, siap belajar oleh guru sekaligus melakukan presensi. 	10 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa merespon apersepsi yang disampaikan guru dengan pertanyaan “Apa saja istilah dalam Desain Komunikasi Visual?”, “Apa saja kata benda yang berada di sekitar kalian?”, “Apa saja kata kerja yang biasa kalian lakukan?” ➤ Siswa menerima informasi tentang materi dan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan termasuk penggunaan media permainan edukasi Domino Kaidah Kebahasaan dalam pembelajaran. 	
	Inti	<p><i>Orientasi peserta didik pada masalah</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menyimak penjelasan guru tentang kaidah kebahasaan dalam teks laporan hasil observasi yang ditayangkan dalam salindia. <p><i>Mengorganisasi peserta didik</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang beranggotakan 5 – 6 orang dan dipilih secara heterogen sebagai bagian dari <i>kebhinekaan global</i>. ➤ Siswa mencemati LKPD yang telah diberikan oleh guru ➤ Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait langkah-langkah dalam penggunaan media permainan edukasi Domino Kaidah Kebahasaan. <p><i>Penyelidikan Individu atau kelompok</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa melakukan permainan edukatif domino kaidah kebahasaan. ➤ Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya. ➤ Siswa menambah wawasan pengetahuannya dengan literasi membaca buku atau membuka internet. ➤ Siswa menuliskan kesimpulan hasil diskusi dan melaporkannya. <p><i>Mengembangkan dan menyajikan hasil</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa membaca dengan cermat teks laporan hasil observasi yang berjudul ‘Animasi’. 	<p>15 menit</p> <p>5 menit</p> <p>20 menit</p> <p>40 menit</p>

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Selanjutnya siswa bergotong royong bersama anggota kelompoknya melaksanakan diskusi tentang kaidah kebahasaan yang terdapat dalam teks laporan hasil observasi yang berjudul 'Animasi'. <p>Menganalisis dan mengevaluasi proses</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusinya terkait kaidah kebahasaan. ➤ Siswa mendapatkan klarifikasi atau penguatan dari guru. 	10 menit
	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa bersama-sama guru menarik kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dilakukan. ➤ Siswa diberi apresiasi oleh guru karena telah menunjukkan niat baik dan partisipasi yang tinggi selama kegiatan pembelajaran. ➤ Siswa melakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan terkait perasaan dan manfaat yang diperoleh dari pembelajaran hari ini. ➤ Siswa bersama guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa. 	5 menit
Pertemuan 2			
	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mempersiapkan kelas agar lebih kondusif untuk proses belajar mengajar: kerapian dan kebersihan ruang kelas secara bersama sebagai wujud sikap gotong royong. ➤ Siswa bersama guru mengawali pembelajaran dengan berdoa. ➤ Guru memastikan kondisi siswa dalam keadaan baik, sehat, siap belajar sekaligus melakukan presensi ➤ Menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan oleh siswa 	10 menit
	Inti	<p>Orientasi peserta didik pada masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa menyampaikan pengetahuan awal tentang kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi 	15 menit

	<p>➤ Siswa menerima penyampaian tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru bagaimana caranya siswa mampu menganalisis kaidah kebahasaan dalam teks laporan hasil observasi</p> <p>Mengorganisasi peserta didik</p> <p>➤ Siswa dibagi dalam beberapa kelompok yang anggotanya dipilih secara heterogen sebagai bagian dari kebhinekaan global.</p> <p>➤ Siswa menerima penjelasan prosedur diskusi yang harus dilakukan tentang kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi</p> <p>Penyelidikan Individu atau kelompok</p> <p>➤ Siswa diberi kesempatan untuk berdiskusi dengan teman kelompoknya</p> <p>➤ Siswa menambah wawasan pengetahuannya dengan literasi membaca buku atau membuka internet</p> <p>➤ Siswa mencermati Lembar Kerja Peserta Didik.</p> <p>Mengembangkan dan menyajikan hasil</p> <p>➤ Siswa bergotong royong bersama anggota kelompoknya melaksanakan diskusi tentang menelaah pola penyajian kaidah kebahasaan kedua teks laporan hasil observasi yang berbeda.</p> <p>➤ Beberapa kelompok mempresentasikan hasil diskusinya terkait kaidah kebahasaan</p> <p>➤ Siswa mendapatkan klarifikasi atau penguatan dari guru</p>	<p>5 menit</p> <p>20 menit</p> <p>50 menit</p>
Penutup	<p>Menganalisis dan mengevaluasi proses</p> <p>➤ Siswa bersama-sama guru menarik kesimpulan tentang pembelajaran yang telah dilakukan.</p> <p>➤ Guru memberikan apresiasi kepada seluruh siswa yang telah menunjukkan niat baik dan partisipasi yang tinggi selama kegiatan pembelajaran.</p>	5 menit

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru melakukan refleksi dengan mengajukan pertanyaan terkait perasaan dan manfaat yang diperoleh dari pembelajaran hari ini ➤ Peserta didik bersama guru mengakhiri pembelajaran dengan berdoa. 	
--	--	--	--

13. Asesmen

- a. Kompetensi yang dinilai
 Kompetensi Sikap: Kreatif dan berpikir kritis
 Kompetensi Pengetahuan: Pemahaman tentang kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi
 Kompetensi Keterampilan: proses penyelesaian masalah yang berkaitan dengan kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi
- b. Bagaimana asesmen dilakukan
 - Penilaian sikap dilakukan melalui observasi/pengamatan dan teknik penilaian lain yang relevan
 - Penilaian aspek pengetahuan dilakukan melalui penugasan sesuai dengan kompetensi yang dinilai
 - Penilaian keterampilan dilakukan melalui unjuk kerja saat kegiatan pembelajaran
- c. Kriteria penilaian

1. Asesmen Diagnostik Non kognitif

No	Pernyataan/Pertanyaan
1	Gambarkan kondisimu saat ini!
2	Siapkah untuk belajar hari ini?
3	Apakah kalian suka pelajaran Bahasa Indonesia?
4	Apa kesulitanmu dalam mempelajari Bahasa Indonesia?
5	Apakah orangtuamu mendampingi atau membantu dalam proses pembelajaran di rumah?

2. Asesmen Diagnostik kognitif (lampiran 1)

3. Penilaian Sikap

No	Nama	Kriteria Sikap			Rerata Nilai
		Kreatif	Kerjasama	Partisipasi aktif	

Pedoman Penskoran:

4 = sangat baik

- 3 = baik
- 2 = cukup
- 1 = kurang

Rumus Penilaian:

$N = \text{jumlah skor/skor maksimal} \times 100$

Kode nilai/predikat:

- 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
- 50,01 – 75,00 = Baik (B)
- 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
- 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

14. Pengayaan dan Remedial

Materi/Kegiatan Pengayaan bagi Peserta Didik dengan Capaian Tinggi

Materi/ kegiatan pengayaan diberikan kepada peserta didik dengan pencapaian ketuntasan yang tinggi dan diatas rata-rata kelas agar peserta didik tersebut dapat mengembangkan kompetensinya pada kegiatan pembelajaran ini.

Bentuk pengayaan:

1. Peserta didik membantu peserta didik lain yang belum tuntas dengan pembelajaran tutor sebaya
2. Guru memberikan tugas untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi pokok tentang PUEBI dari berbagai sumber dan mencatat hal-hal penting.

Materi pengayaan disajikan pada lampiran 4

Materi/Kegiatan Remedial untuk Peserta Didik yang Kesulitan Belajar

Kegiatan/ materi remedial diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar. Kegiatan ini dirancang untuk membantu mengatasi kesulitan peserta didik dalam pencapaian ketuntasan belajar.

Kegiatan remedial diberikan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika peserta didik belum tuntas mencapai 50% atau lebih, maka akan diulangi pembelajaran dengan materi yang sama
2. Jika peserta didik yang tidak tuntas dibawah 50% maka dapat diberikan pengulangan materi pokok yang belum tuntas
3. Jika pengulangan materi sudah selesai maka peserta didik diberikan kesempatan mengerjakan tes

Materi remedial disajikan pada lampiran 4

15. Refleksi

Refleksi Guru

- Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik?
- Apakah siswa berani berbicara dan menyampaikan pendapat saat melaksanakan kegiatan kunjungan lapangan dan berdiskusi?
- Apa yang sebaiknya saya tambahkan untuk memperbaiki kegiatan pembelajaran selanjutnya?

- Bagaimana melaksanakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik?

Refleksi Peserta Didik

- a. Materi yang belum saya pahami dan akan saya pelajari kembali adalah

16. Lembar Kerja Peserta Didik

Lampiran 2

17. Bahan Bacaan / Referensi Guru dan Peserta Didik

Lampiran 3

18. Glosarium

Kebahasaan = perihal Bahasa

Konstruksi = susunan dan hubungan kata dalam kalimat atau kelompok kata

Pengembangan = proses, cara, perbuatan mengembangkan

19. Daftar Pustaka

Aulia, Fadillah Tri dan Sefi Indra Gumilar. 2021. *Cerdas Cergas Berbahasa dan Bersastra Indonesia*. Jakarta: Kemendikbudristek.

<https://hermananis.com/sintaks-problem-based-learning>

Komariah, Pipit Dwi. 2021. *Bahasa Indonesia SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Erlangga.

Kepala SMK Bhumi Phala
Parakan

Kadiv Kurikulum

Parakan, 19 September 2022
Guru Mata Pelajaran

Slamet Purwanto, S.Pd

Nurwastiyana, S.Pd.Si.

Aprisia Khairunnisa, S. Pd.

LAMPIRAN 1
PENILAIAN

Penilaian Pengetahuan

a. Kisi-kisi Uraian Tertulis

NO.	DOMAIN	CAPAIAN PEMBELAJARAN	MATERI	INDIKATOR SOAL	PROFIL PELAJAR PANCASILA	BENTUK SOAL
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(8)
	Membaca dan Memirsa	Pada akhir fase E, peserta didik mampu mengevaluasi informasi berupa kaidah kebahasaan dari teks laporan hasil observasi untuk menemukan makna yang tersurat dan tersirat.	Kaidah kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi	Disediakan sebuah teks laporan hasil observasi, peserta didik mampu menemukan kaidah kebahasaan yang terdapat dalam teks tersebut	Bernalar kritis Kreatif Mandiri	Uraian

PERTEMUAN KE - 1

NO.	SOAL
1.	Tentukan kaidah kebahasaan yang terdapat dalam teks laporan hasil observasi berjudul <i>Animasi!</i>

b. Instrumen Penilaian

Soal	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Peserta didik menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan sangat tepat	5
	Peserta didik menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan tepat	4
	Peserta didik menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan kurang tepat	3
	Peserta didik menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan tidak tepat	2
Jumlah Skor Maksimum		5

c. Rubrik Penilaian

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria penilaian (Skor)

100 = Sangat Baik

80 = Baik

60 = Kurang Baik

40 = Tidak Baik

LAMPIRAN 2
LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Kelas/ Progam Keahlian : /

Anggota Kelompok : 1.
2.
3.
4.

Judul : Kaidah Kebahasaan Teks Laporan Observasi

A. Tujuan

1. Peserta didik mampu menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi secara kritis

B. Alat dan Bahan

1. Alat tulis
2. Kartu Domino Kaidah Kebahasaan

C. Cara Kerja

1. Siswa membentuk kelompok kecil yang dalam satu kelompok terdiri dari 5 – 6 siswa.
2. Satu set kartu domino terdiri dari 21 kartu dikocok secara acak.
3. Perwakilan kelompok mengambil lembar kerja peserta didik dan kartu domino yang sudah dikocok oleh guru.
4. Siswa mencermati lembar kerja peserta didik (LKPD).
5. Siswa memperhatikan penjelasan guru terkait langkah-langkah dan peraturan dalam penggunaan media edukatif permainan domino.
6. Siswa memasang kartu domino yang sesuai dan tepat sambil melakukan diskusi kelompok kecil.
7. Hasil diskusi kemudian ditulis dalam kesimpulan.

NB : Setiap kelompok mendapat satu set domino yang berjumlah 21 kartu. Siswa diminta mengurutkan kartu domino yang sudah dikocok dari kartu starter (MULAI) hingga SELESAI dengan menjawab pertanyaan pada kolom yang berwarna biru dengan jawaban yang sesuai pada kolom yang berwarna coklat.

D. Kesimpulan

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

Tugas Kelompok

Bacalah teks laporan hasil observasi berikut dengan cermat!

ANIMASI

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek yang disusun secara beraturan mengikuti pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan.

Pada awal penemuannya, animasi dibuat dari berlembar-lembar kertas gambar yang kemudian di-"putar" sehingga muncul efek gambar bergerak. Namun saat ini, dengan bantuan komputer dan grafika komputer, pembuatan animasi menjadi sangat mudah dan cepat.

Orang yang membuat animasi adalah dikenal dengan sebutan animator. Ada banyak rumah produksi atau perusahaan yang membuat karya atau film animasi dengan kualitas yang sangat baik seperti Walt Disney, DreamWorks, Pixar, dan lain sebagainya.

Animasi memiliki jenis yang beragam, antara lain animasi 2D, Infografis, *Stop Motion*, *Motion Graphics*, Isometrik, dan animasi 3D. Jenis animasi yang pertama adalah animasi 2D. Animasi 2D adalah jenis animasi dalam bentuk dua dimensi, artinya animator membuat gambar dan karakter dalam format dua dimensi dan menghidupkannya dengan gerakan. Jenis animasi ini dianggap sebagai bentuk animasi tradisional dengan ciri karakter polos, tidak bervolume, dan hanya bergerak ke atas, bawah, kiri dan kanan. Contoh animasi 2D bisa ditemukan pada serial kartun yang sering Anda tonton semasa kecil, seperti kartun *Mickey Mouse*, *Tom & Jerry*, *Doraemon*, atau *Spongebob Squarepants*. Salah satu animasi 2D hasil karya anak bangsa yang terbaru adalah *Si Juki The Movie* yang terinspirasi dari komik populer asal Indonesia.

Animasi yang kedua adalah infografis. Animasi infografis adalah cara memvisualisasikan informasi menggunakan kombinasi pencitraan, ilustrasi, bagan, grafik, teks dan elemen lain yang dianimasikan untuk menambah gerakan. Animasi Infografis merupakan langkah maju dari presentasi biasa yang seringkali digunakan untuk menjelaskan konsep, ide-ide, atau langkah-langkah secara sederhana. Seperti menganimasikan slide PowerPoint, animasi infografis adalah cara yang bagus untuk menarik perhatian audiens.

Animasi yang ketiga adalah *stop motion*. Animasi stop motion dibuat dengan cara mengambil foto satu objek, lalu gerakkan sedikit objek tersebut dan ambil foto lainnya. Ulangi proses ini berulang-ulang lalu putar kembali aliran foto secara berurutan untuk memberikan ilusi gerakan. Saat hasil rekaman diputar ulang dengan cepat, gambar yang tertangkap menciptakan sebuah ilusi bahwa ia seakan sedang bergerak. Animasi ini juga

dikenali sebagai claymation kerana animasi ini menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang di gerakkan. Teknik pembuatan jenis animasi ini pertama kali di perkenalkan oleh Stuart Blakton pada tahun 1906. Teknik ini seringkali digunakan dalam menghasilkan visual effect bagi film-film era tahun 50an dan 60an.

Animasi yang berikutnya adalah *motion graphics*. *Motion Graphics* adalah percabangan dari Seni Desain Grafis yang merupakan penggabungan dari Ilustrasi, Tipografi, Fotografi dan Videografi dengan menggunakan teknik Animasi. Motion Graphic secara kreatif menggunakan elemen seperti teks atau desain bergerak untuk meramaikan sebuah video yang seringkali bertujuan untuk menciptakan konten komersial atau promosi.

Animasi yang selanjutnya adalah isometrik. Animasi isometrik dikenal dengan bentuk geometris dan mudah dibaca. Seperti gaya animasi infografis, animasi isometric adalah alat yang hebat untuk menjelaskan ide-ide kompleks. Tampilan animasi isometrik adalah metode tampilan yang digunakan untuk menciptakan ilusi 3D dengan menggunakan objek 2D, sehingga kadang-kadang disebut sebagai *pseudo 3D* atau *2.5D*.

Animasi yang terakhir adalah animasi 3D. Kalau Anda penggemar film Pixar dan Disney, seperti *Toy Story*, *Up*, atau *Frozen* artinya Anda familiar dengan karya animasi 3D. Animasi 3D adalah seni untuk menciptakan gambar bergerak dalam ruang digital 3 dimensi. Melalui manipulasi objek atau model 3D dalam sebuah *software* untuk mengolah dan membuat animasi, animator mengurutkan gambar yang akan memberikan ilusi gerakan. Animasi 3D akan terlihat sangat realistis dan semua prosesnya dilakukan di komputer. Proses membuat animasi 3D umumnya dapat dibagi ke tiga tahap, yaitu *modelling*, *layout and animation*, dan *rendering*. *Modelling* adalah proses pembuatan objek 3D dalam suatu adegan di komputer. *Layout and animation* yaitu proses memposisikan objek dan membuat objek 3D bergerak. Kemudian proses selanjutnya adalah *rendering*, yaitu mengolah semua data di proses sebelumnya ke dalam suatu hasil akhir.

Animasi memiliki sejumlah manfaat menarik untuk keperluan bisnis karena tampilan visualnya. Namun, ilustrasi gambar bergerak ini juga menawarkan berbagai fungsi lainnya yang tak kalah menarik yang dapat diterapkan dalam berbagai sektor bidang, seperti hiburan, edukasi, hingga pemasaran. Fungsi animasi sebagai hiburan adalah untuk memberikan kesenangan pada pembuat atau penontonnya. Fungsi animasi berikutnya adalah untuk keperluan periklanan. Banyak perusahaan besar yang menggunakan animasi sebagai media iklan agar tampilan iklan semakin modern dan tak membosankan sehingga menarik perhatian penonton. Animasi juga dapat dimanfaatkan untuk melengkapi atau memperindah presentasi untuk menghilangkan kekakuan dan membuat tampilan *slide* lebih menarik. Terakhir, animasi adalah salah satu sarana terbaik untuk keperluan edukasi

karena dianggap lebih efektif daripada materi yang hadir dalam bentuk teks. Penjelasannya pun menjadi lebih baik karena setiap Langkah dan *detail* dalam materi dapat dipaparkan dengan rapi dan teratur.

1. Tentukan kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan mengisi tabel berikut!

No.	Aspek Kebahasaan	Keterangan
a.	Kata Benda
b.	Kata Kerja Material
c.	Kata Kopula
d.	Kata Pengelompokan
e.	Kata Sifat
f.	Kata Teknis
g.	Kata Hubung/Konjungsi
h.	Kalimat Simpleks
i.	Kalimat Kompleks

LAMPIRAN 3
BAHAN AJAR

Menganalisis Kaidah Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi

Oleh Aprisia Khairunnisa, S. Pd.

Kaidah Kebahasaan Teks Laporan Hasil Observasi

1. Kata Benda (Nomina)
2. Kata Kerja Material (Verba Material)
3. Kata Kopula
4. Kata Pengelompokan
5. Kata Sifat/Keadaan
6. Kata Teknis
7. Kata Hubung/Konjungsi
8. Kalimat Simpleks
9. Kalimat Kompleks

Kata Benda (Nomina)

- Kata-kata deskripsi suatu objek atau peristiwa yang terjadi secara umum (general)
- Contoh: Jika terdapat kesalahan, pengguna juga dapat langsung mengecek program dan logika yang diterapkan.

Kata Kopula

- Kata yang digunakan untuk menjelaskan suatu pengertian atau konsep mengenai suatu hal.
- **Contoh:** *Teaching factory* adalah model pembelajaran berbasis produk pada jenjang SMK.

Kata Pengelompokan

- Kata yang digunakan untuk mengelompokkan suatu objek menjadi sesuatu yang lebih spesifik.
- **Contoh:** Pembangkit listrik tenaga surya terdiri atas empat komponen, yaitu panel surya, *charge control*, baterai, dan *inverter*.

Kata Sifat/Keadaan (Adjektiva)

- Kata-kata yang menggambarkan atau bermakna suatu keadaan yang berhubungan dengan suatu objek.
- **Contoh:** Kue kering merupakan salah satu kudapan jenis biskuit yang dibuat dari adonan lunak.

Kata Teknis

- Kata-kata yang umumnya bersifat ilmiah dan berkaitan dengan objek yang diobservasi dalam isi teks laporan hasil observasi.
- **Contoh:** Prinsip kerja rem hidraulis mengacu pada Hukum Pascal.

Kata Hubung (Konjungsi)

- Suatu kata yang berguna untuk menghubungkan dua tatanan Bahasa yang sederajat, yaitu kata dengan kata, frasa dengan frasa, klausa dengan klausa lainnya.
- Contoh konjungsi antara lain dan, atau, karena, sehingga, kemudian.
- **Contoh:** *Charge control* berfungsi menstabilkan energi listrik *dan* menjaga agar baterai tidak kelebihan tegangan sehingga menjadi lebih awet.

Kalimat Simpleks

- Kalimat yang menggunakan satu verba dan menyatakan aksi (peristiwa atau keadaan) atau biasanya disebut kalimat tunggal.
- **Contoh:** Panel surya berfungsi mengonversi tenaga matahari menjadi energi listrik.

Kalimat Kompleks

- Kalimat yang terdiri dari dua struktur atau lebih dengan dua verba.
- **Contoh:** Pada alat ini, energi listrik diatur dan distabilkan, kemudian disimpan dalam baterai.

TERIMA KASIH



LAMPIRAN 4
MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN EDUKASI
DOMINO KAJIDAH KEBAHASAAN

MULAI	KAMERA	HUTAN BAKAU
KATA BENDA	FRASA NOMINA	KATA KERJA MATERIAL
MENAMBAHKAN	DALAM	MERUPAKAN
KATA KETERANGAN	KATA KOPULA	KATA HUBUNG TUJUAN
UNTUK	TERDIRI ATAS	KEMUDIAN
KATA PENGELOMPOKAN	KATA HUBUNG TEMPORAL	KATA SIFAT

CEPAT	SEHINGGA	ALTERNATIF
KATA HUBUNG AKIBAT	KATA TEKNIS	KATA HUBUNG SEBAB
KARENA	ATAU	DAN
KATA HUBUNG PEMILIHAN	KATA HUBUNG PENAMBAHAN	KALIMAT DESKRIPSI
Kunang-kunang memiliki sepasang sayap penutup yang bertekstur keras.	DI LAPANGAN	Pembangkit Listrik Tenaga Surya adalah pembangkit listrik yang mengubah cahaya matahari menjadi energi listrik.
KATA DEPAN	KALIMAT DEFINISI	IMBUHAN

DITULISKAN	Cara kerja pembangkit listrik tenaga surya cukup sederhana	Kaki depan belalang angrek yang panjang dan kuat dilengkapi dengan duri dan capit.
KALIMAT SIMPLEKS	KALIMAT KOMPLEKS	SELESAI

Petunjuk Penggunaan Permainan Edukasi Domino Kebahasaan

1. Dalam sebuah kartu domino terdapat dua buah kolom. Kolom pertama berwarna biru merupakan soal kaidah kebahasaan, sedangkan kolom kedua berwarna coklat merupakan jawaban contoh dari kaidah kebahasaan.
2. Terdapat 21 kartu dalam satu set domino.
3. Setelah dikocok, siswa diminta mengurutkan domino dari kartu starter (MULAI) hingga SELESAI.
4. Untuk mengurutkan kartu, siswa harus menjawab setiap pertanyaan di kolom berwarna biru dengan mencari jawabannya di kolom berwarna coklat yang sesuai dengan pertanyaan tersebut.
5. Setelah mencapai kartu SELESAI, siswa diminta membuat kesimpulan di LKPD.

LAMPIRAN 3
RENCANA EVALUASI

1. Jurnal Refleksi

JURNAL REFLEKSI

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Pertanyaan Refleksi:

1) Apa yang paling berkesan dari pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan media pembelajaran permainan edukasi domino kaidah kebahasaan?

Jawab :

2) Apa yang kamu dapatkan setelah mengikuti pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan media pembelajaran permainan edukasi domino kaidah kebahasaan?

Jawab :

3) Kesulitan apa yang kamu hadapi dalam pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan media pembelajaran permainan edukasi domino kaidah kebahasaan?

Jawab :

4) Apa yang kamu harapkan setelah mengikuti pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan media pembelajaran permainan edukasi domino kaidah kebahasaan?

Jawab :

5) Apakah pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan media pembelajaran permainan edukasi domino kaidah kebahasaan membuat kamu lebih mudah memahami materi?

Jawab :

2. Lembar Observasi Penilaian Sikap

1) Kisi-kisi penilaian sikap

No.	Aspek Sikap	Indikator	Teknik Penilaian
1.	Aktif	Siswa aktif berdiskusi, menyampaikan tugas dan berkolaborasi dalam kelompok	Observasi
2.	Tanggung Jawab	Siswa memiliki rasa tanggung jawab dalam melaksanakan tugas	Observasi
3.	Disiplin	Siswa disiplin dalam memanfaatkan waktu selama diskusi kelompok	Observasi
4.	Kreatif	Siswa kreatif dalam melaksanakan diskusi (mempresentasikan dan memberi solusi ketika teman mengalami kesulitan)	Observasi
5.	Jujur	Siswa jujur dalam mengerjakan tugas	Observasi

2) Instrumen penilaian sikap

a. Lembar Observasi

No.	Nama Siswa	Aktif	Tanggung Jawab	Disiplin	Kreatif	Jujur	Ket.
1.							
2.							
3.							
4.							
5.							
6.							
7.							
8.							
9.							
10.							
Dst.							

b. Jurnal

No.	Nama Siswa	Waktu	Catatan Perilaku	Butir Sikap	TTd Siswa	Tindak Lanjut
1.						
2.						
3.						
4.						
5.						
6.						
7.						
8.						
9.						
10.						
Dst.						

c. Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek Sikap	Skor	Indikator	Ket
1.	Keaktifan	4	Siswa sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi	
		3	Siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi	
		2	Siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi	
		1	Siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi	
2.	Tanggung jawab	4	Siswa bertanggung jawab penuh dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	
		3	Siswa cukup bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	
		2	Siswa kurang bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	

		1	Siswa tidak memiliki tanggung jawab dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	
3.	Disiplin	4	Siswa sangat disiplin dan tepat waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	
		3	Siswa cukup disiplin dan tepat waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	
		2	Siswa kurang disiplin dan tepat waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	
		1	Siswa tidak disiplin dan tepat waktu dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	
4.	Kreatif	4	Siswa sangat kreatif dalam menyelesaikan tugas (tugasnya bagus, dan solutif pada saat diskusi kelompok)	
		3	Siswa cukup kreatif dalam menyelesaikan tugas (tugasnya bagus, dan cukup solutif pada saat diskusi kelompok)	
		2	Siswa kurang kreatif dalam menyelesaikan tugas (tugasnya biasa, dan kurang solutif pada saat diskusi kelompok)	
		1	Siswa tidak kreatif dalam menyelesaikan tugas (tugasnya biasa, dan tidak solutif pada saat diskusi kelompok)	
5.	Jujur	4	Siswa jujur dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	
		3	Siswa cukup jujur dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	
		2	Siswa kurang jujur dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	
		1	Siswa tidak jujur dalam mengerjakan tugas yang diberikan guru	

3. Penilaian Hasil Wawancara

INSTRUMEN WAWANCARA KEPAD SISWA

Nama Siswa :

No. Absen :

Kelas :

Hari, Tanggal :

Pertanyaan Wawancara:

1. Apakah kamu menyukai pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan menggunakan media pembelajaran permainan edukasi domino kaidah kebahasaan?

Jawab :
.....

2. Menurut kamu apa kelebihan pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan menggunakan media pembelajaran permainan edukasi domino kaidah kebahasaan dengan pembelajaran sebelumnya?

Jawab :
.....

3. Bagaimana kesan kamu terhadap pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan menggunakan media pembelajaran permainan edukasi domino kaidah kebahasaan yang telah dilakukan oleh guru?

Jawab :
.....

4. Apa kesulitan yang kamu alami dalam pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan menggunakan media pembelajaran permainan edukasi domino kaidah kebahasaan?

Jawab :
.....

5. Saran apa yang dapat kamu berikan untuk pembelajarn menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi dengan menggunakan media pembelajaran permainan edukasi domino kaidah kebahasaan?

Jawab :

.....

4. Hasil Survei kepada Siswa

INSTRUMEN SURVEI KEPADA SISWA

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Petunjuk Umum

1. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui pendapat kamu terhadap pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi.
2. Pertanyaan berupa pertanyaan objektif berbentuk *check list*.
3. Pertanyaan lima butir.

Petunjuk Khusus

1. Pengisian dilakukan dengan memberi tand *check list* (v) pada kolom yang sesuai dengan napa yang kamu alami.
2. Jawaban kamu tidak akan berpengaruh pada nilai mapel Bahasa Indonesia. Jadi, kerjakan dengan penuh kejujuran.
3. Jawaban yang kamu berikan akan memberikan kontribusi terhadap pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas kalian.

No.	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu menyukai penggunaan media pembelajaran permainan edukasi domino kaidah kebahasaan dalam pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi?		
2.	Apakah pembelajaran dengan media pembelajaran permainan edukasi domino kaidah kebahasaan mudah dipahami?		
3.	Apakah dengan menggunakan media pembelajaran permainan edukasi domino kaidah kebahasaan dalam pembelajaran menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi lebih menyenangkan?		
4.	Apakah kamu lebih mudah dalam menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan hasil observasi setelah pembelajaran ini?		
5.	Apakah kamu memperoleh pengetahuan tambahan dalam menganalisis kaidah kebahasaan teks laporan observasi setelah pembelajaran ini?		

5. Artefak Hasil Belajar Siswa

- 1) Hasil kerja siswa dalam menganalisis kaidah kebahasaan dalam teks laporan hasil observasi