

**ASSESSMENT AS LEARNING BERBASIS PROJEK
UNTUK PEMBELAJARAN MENYIMAK BERBICARA MONOLOGIS DIALOGIS
BERMUATAN KARAKTER BHINEKA TUNGGAL IKA**

Tema:

KAMPANYE ANTI SINDIR

Penulis

Giati Anisah, M.Pd.

Midya Yuli Amreta, M.Pd.

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI

2022

KATA PENGANTAR

Instrumen asesmen merupakan perangkat pembelajaran yang perlu disiapkan sebelum pembelajaran dimulai. Buku ini menyediakan instrumen *assessment as learning* untuk pembelajaran menyimak dan berbicara, baik monologis maupun dialogis, yang bermuatan karakter bhineka tunggal ika.

Instrumen asesmen ini berbasis proyek. Dalam penerapan instrumen asesmen ini siswa diminta untuk melakukan penyelidikan dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Pada pembelajaran berbasis proyek siswa memiliki pilihan-pilihan proses atau rencana dalam menyelesaikan proyek. Sepanjang proses itu guru memandu dan melakukan supervisi kepada siswa. Hasil proyek merupakan jawaban dari pertanyaan esensial yang ditemui siswa saat melakukan observasi dan menghadapi masalah.

Keterampilan berbahasa yang diukur adalah kemampuannya menyimak dan berbicara dialogis dan monologis. Pada tahap 1, siswa diajak menyimak bicara monologis kemudian melakukan bicara dialogis. Pada tahap 2, siswa diminta untuk menyimak bicara dialogis kemudian mengkreasi bicara monologis.

Instrumen asesmen ini menggunakan pendekatan *assessment as learning*, asesmen ini mencakup keterlibatan aktif siswa dalam *self assesment* dan pembelajaran mandiri sebagai fungsi yang berbeda untuk meningkatkan proses pembelajaran. Asesmen ini sangat cocok disandingkan dengan pembelajaran berbasis proyek.

Selanjutnya, penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Direktorat jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mendapatkan pendanaan penelitian sehingga dapat menyusun instrumen asesmen ini. Selain itu, terimakasih juga kami haturkan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan instrumen asesmen ini. Semoga instrumen asesmen ini bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Bojonegoro, 28 Agustus 2022

Penulis,

Giati Anisah, M.Pd.

NIDN 2104079104

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
Daftar Tabel	iii
Identitas Instrument Assessment	iv
<i>Story Board</i>	v
Ada apa di buku ini?	viii
Kegiatan 1	1
Kegiatan 2	8
Kegiatan 3	13
Kegiatan 4	20
Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	25

DAFTAR TABEL

Tabel 1	7
Tabel 2	9
Tabel 3	11
Tabel 4	12
Tabel 5	14
Tabel 6	19
Tabel 7	21

IDENTITAS INSTRUMEN ASSESSMENT

Mata Pelajaran	: Bahasa Indonesia
Kurikulum	: Kurikulum Merdeka
Kompetensi kebahasaan:	Menyimak dan berbicara
Fase	: Fase E (kelas X)
Jenis menyimak	: Menyimak bicara monologis, menyimak bicara dialogis
Jenis berbicara	: Berbicara dialogis, berbicara monologis

Capaian Pembelajaran Menyimak:

Peserta didik mampu mengevaluasi dan mengkreasi informasi berupa gagasan, pikiran, perasaan, pandangan, arahan atau pesan yang akurat dari menyimak berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar bicara.

Capaian Pembelajaran Berbicara:

Peserta didik mampu mengolah dan menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan untuk tujuan pengajuan usul, perumusan masalah, dan solusi dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar bicara secara logis, runtut, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu mengkreasi ungkapan sesuai dengan norma kesopanan dalam berkomunikasi. Peserta didik berkontribusi lebih aktif dalam diskusi dengan mempersiapkan materi diskusi, melaksanakan tugas dan fungsi dalam diskusi. Peserta didik mampu mengungkapkan simpati, empati, peduli, perasaan, dan penghargaan secara kreatif dalam bentuk teks fiksi dan nonfiksi multimodal.

Alur Tujuan Pembelajaran

- 10.1 Mengidentifikasi dan mengevaluasi gagasan, pikiran, pesan dan struktur teks bicara monologis yang disimak dengan kritis
- 10.3 Berdiskusi untuk merencanakan jadwal kegiatan dan indikator penilaian bicara monologis yang akan dibuat dengan runtut dan teliti
- 10.2 Mengidentifikasi dan mengevaluasi gagasan, pikiran, dan pesan teks bicara dialogis yang disimak dengan kritis
- 10.4 Berdiskusi untuk mengolah gagasan, pikiran, pandangan, dan pesan dalam bentuk naskah bicara monologis dengan kreatif
- 10.5 Menyajikan gagasan, pikiran, pandangan, arahan atau pesan dalam bentuk bicara monologis dengan kreatif

STORY BOARD

ASSESSMENT AS LEARNING BERBASIS PROJEK

UNTUK PEMBELAJARAN MENYIMAK BERBICARA MONOLOGIS DIALOGIS

BERMUATAN KARAKTER BHINEKA TUNGGAL IKA

	TAHAPAN PROJECT BASED LEARNING	HARI DAN DURASI PERTEMUAN	KEGIATAN SISWA DAN GURU
K E G I A T A N 1	1. Menentukan pertanyaan dasar	Hari 1 (2 jam pelajaran, 2x45 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengajak siswa untuk bermain game yang berhubungan dengan bhineka tunggal ika.2. Siswa diajak menyaksikan video bicara monologis yang ada di youtube (link youtube sudah ada dalam buku ini).3. Siswa menemukan gagasan dan pesan yang terkandung dalam teks yang disimak.4. Siswa dapat mengevaluasi gagasan dan pesan yang terkandung dalam bicara monologis yang disimak5. Guru dan siswa melakukan tanya jawab yang memandu siswa untuk menyadari bahwa siswa harus menggunakan media sosial secara bijak agar tidak memecah kebhinekaan.
K E G I A T A N	<ol style="list-style-type: none">2. Membuat desain proyek3. Menyusun jadwal	Hari 2 (2 jam pelajaran, 2x45 menit)	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memandu siswa untuk membuat kelompok yang terdiri dari 5 siswa untuk merencanakan sebuah kampanye online dengan tema “kampanye anti sindir”

2			<p>2. Siswa diminta duduk melingkar sesuai kelompok dan mendiskusikan hal-hal berikut.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Judul kampanye anti sindir yang akan mereka tampilkan dalam bentuk rekaman di youtube b. Jadwal kegiatan meliputi observasi sindiran-sindiran di media sosial, observasi ajakan damai di media sosial, menyusun skrip kampanye anti nyinyir sesuai judul yang disepakati kelompok c. Siswa mendiskusikan indikator keberhasilan kampanye mereka dengan menggunakan kata kerja operasional (<i>format disediakan dalam buku ini</i>). <p>3. Siswa melaporkan judul kampanye, jadwal kegiatan kepada guru, indikator keberhasilan kampanye.</p> <p>4. Guru memonitor kegiatan siswa menggunakan rubrik observasi (<i>rubrik disediakan dalam buku ini</i>)</p>
K E G I A T A N	4. Memonitor kemajuan proyek	Hari 3 (2 jam pelajaran, 2x45 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa melakukan observasi di media sosial dan merekapnya dalam format yang sudah disediakan. 2. Siswa melaporkan hasil observasi kepada guru
3		Hari 4 (2 jam pelajaran, 2x45 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 3. Menyimak diskusi mengenai merawat kebhinekaan di dunia maya

			<ol style="list-style-type: none"> 4. Mengidentifikasi dan mengevaluasi gagasan dan pesan yang terkandung dalam teks dialogis yang disimak 5. Membuat skrip kampanye anti sindir (<i>format disediakan di buku panduan</i>) 6. <i>Self asesment</i> (dilakukan oleh kelompok) mengenai skrip yang telah mereka buat dengan rubrik yang disediakan dalam buku ini. 7. Memilih delegasi kelompok untuk kampanye
		Hari 5 (2 jam pelajaran, 2 x 45 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 8. Membuat video kampanye anti sindir dan menguploadnya di youtube
K E G I A T A N 4	<ol style="list-style-type: none"> 5. Penilaian hasil 6. evaluasi pengalaman 	Hari 6 (2 Jam pelajaran, 2x45 menit)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setiap kelompok membagikan <i>link youtube</i> kampanye mereka ke teman sekelas 2. Setiap kelompok diwajibkan menupload link dan mempromosikannya di akun sosial media mereka 3. <i>Self assessment</i> mengenai keberhasilan kampanye mereka dilihat dari <ol style="list-style-type: none"> a. Kemampuan <i>public speaking</i> b. Keruntutan isi kampanye c. Kemampuan persuasif 4. Siswa merefleksi pengalaman belajar yang telah mereka lakukan
		Jumlah JP: 12 JP (6 hari dengan sehari 2 jam pelajaran)	

Ada Apa di Buku Ini?

Di kelas sepuluh ini kalian akan meningkatkan kemampuan kalian dalam kompetensi berbahasa, mulai dari kegiatan membaca, menulis, menyimak, dan berbicara. Dalam buku ini, kalian akan khusus di pandu untuk belajar menyimak dan berbicara teks dialogis dan monologis. Teks-teks yang akan kalian pelajari akan banyak berhubungan dengan bhineka tunggal ika. Kegiatan apa saja yang akan kalian temukan dan laksanakan menggunakan buku ini? Baca penjelasan berikut ya!

Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang akan kalian pelajari

Persiapan Belajar

Ini menandakan kalian perlu menjawab beberapa pertanyaan dasar mengenai topik yang akan kalian pelajari dan mendiskusikannya dengan guru atau teman sekelas kalian

Gali Teori

Ini menunjukkan kegiatan meningkatkan pengetahuan mengenai topik bahasan

Berdiskusi

Ini menunjukkan kalian diminta untuk berdiskusi dan bertukar pendapat dengan teman.

Menyimak

Ini menunjukkan kalian diminta untuk menyimak suatu teks yang ditayangkan atau diperdengarkan

Berbicara

Ini menunjukkan kalian diminta untuk melakukan kegiatan berbicara

Observasi

Ini menunjukkan kalian diminta untuk mengamati suatu fenomena sosial di dunia nyata

Refleksi

Ini menunjukkan kalian diminta untuk mengingat kembali materi yang telah dipelajari dan merefleksi apa yang telah dipelajari

Bermain Game

Ini menunjukkan kalian diajak untuk bermain game yang berkaitan dengan apa yang akan kalian dipelajari

KAMPANYE ANTI SINDIR

1. Mengapa kemampuan menyimak penting bagi kita?
2. Mengapa kemampuan berbicara untuk tujuan mengaja perlu kita kuasai?
3. Bagaimana cara berbicara agar orang lain memperhatikan kita dan meyakini pesan yang kita sampaikan?



Tujuan Pembelajaran

Pada pembelajaran kali ini kalian akan diajak untuk membuat kampanye dalam rangka menghimbau masyarakat agar tidak melakukan kegiatan sindir menyindir di media sosial. Hal itu dilakukan sebagai sumbangsih kalian dalam menjaga bhineka tunggal ika bangsa Indonesia. Untuk keperluan itu, kalian akan mempelajari teks bicara monologis, teks bicara dialogis, serta menyajikannya dengan cara yang menarik.

Kegiatan 1

Aku Berkarakter Bhineka Tunggal Ika

Bermain Game

Main game dulu, Yuk!

Game ini akan mengajarkan kita bahwa karakter Bhineka Tunggal Ika sangat penting untuk dimiliki oleh setiap individu di Indonesia, termasuk Kamu. Yuk ikuti aturan mainnya...

Tujuan Permainan

Permainan yang diaplikasikan dalam pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai media untuk mewujudkan karakter kebhinekaan peserta didik sesuai dengan penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Nilai-nilai yang dimaksudkan tersebut yakni, melatih konsentrasi, saling menghargai, lokalitas dan identitas bangsa, serta tetap terbuka dalam berinteraksi dengan budaya lain. Melalui hal tersebut, diharapkan rasa saling menghargai bisa terpupuk sejak usia dini, sehingga memungkinkan terbentuknya budaya baru yang positif dan tidak bertentangan dengan norma-norma. Elemen kunci dalam kebhinekaan global sendiri meliputi mengenal dan menghargai budaya, kemampuan berkomunikasi interkultural

dalam berinteraksi dengan sesama, serta refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebhinekaan.

Dengan demikian sebelum memulai pembelajaran di MAN 2 Tuban, pengalaman siswa diawali dengan permainan. Siswa kelas X MAN 2 Tuban satu kelas terdiri dari rata-rata 25 siswa, diawali dengan berdinamika kelompok untuk mendapatkan kelompok yang heterogen.

Nama Permainan

Permainan “Tiga Enam Sembilan”

Alat dan Bahan

- a. Kertas A (ukuran 5 cm x 15 cm sebanyak jumlah 25 siswa)
- b. Double tape
- c. Kertas B (ukuran 5 cm x 5 cm sebanyak jumlah 25 siswa)

Persiapan Alat

- a. Kertas A, belakangnya ditempeli *doubel tape*
- b. Kertas B, belakangnya ditempeli *doubel tape*

Tata Cara Permainan

- a. Kertas dibagikan ke masing-masing siswa
- b. Setiap siswa menulis namanya masing-masing di kertas tersebut, kemudian menempelkan di dahi masing-masing
- c. Guru mulai bernyanyi “Tiga Enam Sembilan tepuk tangan” dan dilanjutkan semuanya mengikuti dengan 3 tepukan tangan “plok-plok-plok”
- d. Guru menyebut salah satu nama siswa “dengan membaca”
- e. Nama siswa yang disebut mulai menyebutkan satu angka yang dimulai dari angka 1 “satu”
- f. Dilanjutkan siswa sebelah kanannya menyebutkan angka 2 “dua” dan berjalan ke kanan, siswa sebelah kanan yang seharusnya menyebutkan angka tiga di ganti tepuk satu kali “plok”
- g. Dilanjutkan siswa sebelah kanannya menyebutkan angka 4 “empat” dilanjutkan 5 “lima” dan berjalan ke kanan, siswa sebelah kanan yang seharusnya menyebutkan angka enam di ganti tepuk satu kali “plok”
- h. Dilanjutkan siswa sebelah kanannya menyebutkan angka 7 “tujuh” dilanjutkan 8 “delapan” dan berjalan ke kanan, siswa sebelah kanan yang seharusnya menyebutkan angka sembilan di ganti tepuk satu kali “prok”. Selesai di sini dan di ulangi dari angka 1
- i. Siswa yang salah harus berdiri dan menyebutkan salah satu contoh karakter Bhineka Tunggal Ika
- j. Permainan dilakukan sampai mendapatkan contoh karakter Bhineka Tunggal Ika yang disebutkan oleh peserta didik tersebut cukup sebagai bahan awal pembelajaran

- k. Guru membahas secara bersama setiap karakter Bhineka Tunggal Ika yang disebutkan siswa

Persiapan Belajar

Seru kan *gamenya*?

Game yang telah kalian lakukan mengandung pesan tersirat! Tuliskanlah hal yang kalian pelajari! Sampaikan pula pendapat kalian di kelas agar mendapatkan tanggapan dari teman-teman dan guru.



Jangan malu berpendapat! Orang hebat tidak malu berpendapat!

Menyimak

Bhinneka Tunggal Ika merupakan semboyan atau motto dari bangsa Indonesia. Bhinneka Tunggal Ika berasal dari kutipan Kitab Sutasoma yang ditulis oleh Mpu Tantular pada masa Kerajaan Majapahit. Semboyan ini mengajarkan sifat toleransi antar umat. Bila diartikan secara harfiah, frasa ini bermakna 'berbeda-beda tetapi tetap satu juga,' yang mana semboyan ini dipakai untuk menggambarkan adanya persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia yang memiliki keanekaragaman budaya, bahasa daerah, ras, suku, agama dan keyakinan.

Setelah kalian bermain bersama teman sekelas dan mengemukakan pendapat mengenai pesan serta hal yang dapat dipelajari dalam game yang telah dimainkan, mari beristirahat sambil menyaksikan video dalam link berikut, Yuk!



<https://youtu.be/wWdisArQfnY>

Video berjudul *Bhineka Tunggal Ika dalam Bermedia* yang telah kalian saksikan mengandung gagasan dan pesan. Mari temukan gagasan, pesan, dan struktur dari video yang kalian simak! Namun, sebelum itu mari baca sekilas materi mengenai gagasan pokok dan pesan!

Gali Teori

Gagasan pokok

Sebelum kalian berbicara, tentu kalian memiliki gagasan yang ingin disampaikan. Coba ingat! Sebelum kalian berkata-kata pasti kalian berpikir dulu, kan? Kemudian dengan pengalaman dan kemampuan bahasa yang telah kalian miliki, kalian merangkai kata-kata untuk disampaikan. Kalian juga pasti memilih rangkaian kata-kata yang sesuai dengan tingkat pengalaman pendengar agar maksud kalian dapat dipahami dengan baik. Nah, gagasan yang mendasari penyusunan kata-kata tersebutlah yang disebut gagasan pokok.

Nama lain dari gagasan pokok adalah gagasan utama, pokok pikiran, ide pokok, dan pikiran utama. Jadi kalian tidak perlu bingung membedakan makna istilah-istilah di atas karena pada dasarnya memiliki makna yang sama.

Menemukan gagasan pokok pada sebuah paragraf tulis relatif mudah karena kalian dapat membaca kembali paragrafnya. Akan tetapi, dalam teks lisan dibutuhkan konsentrasi lebih untuk menangkap gagasan pokok dari teks yang disimak.

Pesan

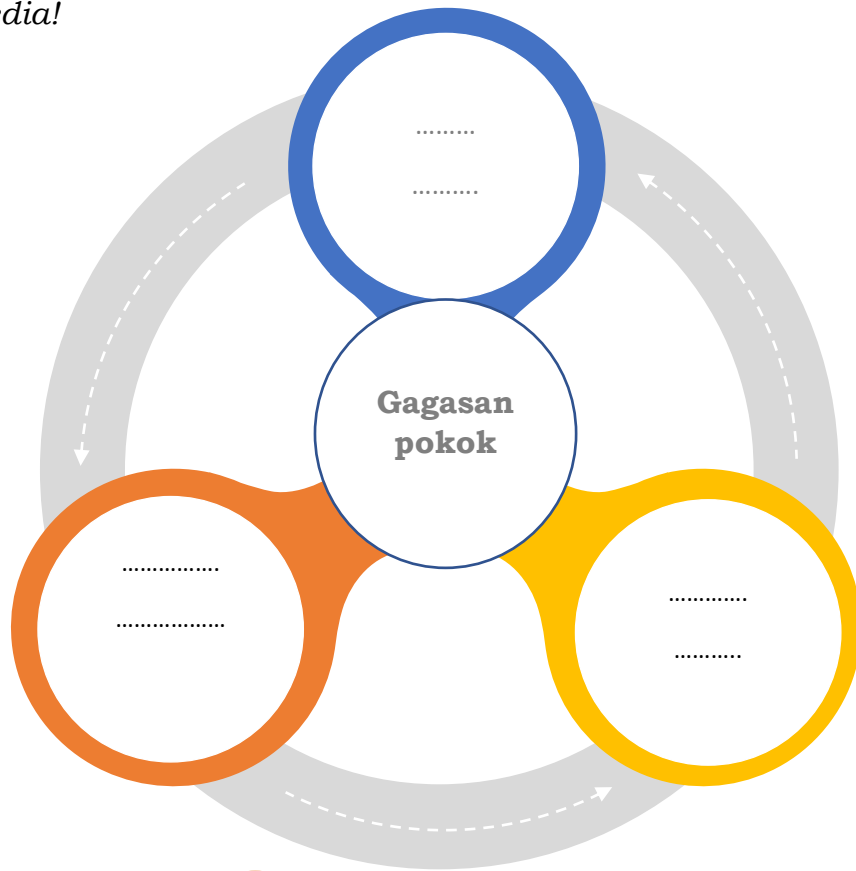
Selain gagasan pokok, ada kalanya kalian ingin menyampaikan sesuatu agar pendengar meyakini atau melaksanakan sesuatu. Hal yang ingin kalian yakinkan atau pendengar laksanakan tersebutlah yang kita sebut sebagai pesan. Pesan dapat disampaikan secara tersirat maupun tersurat. Pesan selalu berhubungan dengan gagasan pokok.

Kalian dapat menggali lebih dalam mengenai ide pokok dan pesan dari berbagai literatur, misalnya google book ([https://books/google.com](https://books.google.com)), google scholar (<https://scholar.google.com>), atau buku-buku lainnya.

Struktur Teks

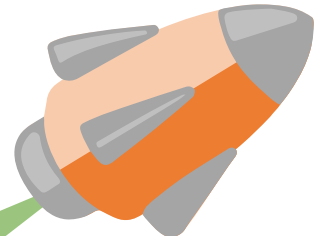
Teks bicara monologis memiliki struktur tertentu agar dapat menyampaikan pesan dengan baik. Secara singkat teks bicara monologis terdiri atas pengantar, isi, dan simpulan. Setiap bagian diisi dengan fitur-fitur bahasa dan ciri tertentu agar mudah dipahami serta pemirsa dapat meyakini pesan yang dikandung.

Mari temukan gagasan pokok, pesan yang terkandung, dan fitur-fitur bahasa dalam setiap bagian teks bicara monologis *Bhineka Tunggal Ika dalam Bermedia!*



.....
.....

01



.....
.....

.....
.....

.....
.....

Tabel 1. Fitur Bahasa dan Ciri Bagian-Bagian Teks Bicara Monologis

Pengantar	Isi	Simpulan

Bandungkanlah hasil kerjamu dengan teman-teman lain. Tanyakan kepada guru jika ada hal yang belum kalian pahami.

Berdiskusi

Kalian telah menemukan gagasan pokok, pesan yang terkandung, dan struktur teks bicara monologis dalam video *Bhineka Tunggal Ika dalam Bermedia*. Kini, mari berdiskusi dengan guru mengenai gagasan pokok, pesan, dan struktur yang terkandung dalam bicara monologis yang kalian simak. Selain itu, kita juga akan berdiskusi mengenai pentingnya memiliki karakter bhineka tunggal ika dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan nyata maupun dunia maya.

Pertanyaan-pertanyaan yang dapat kalian diskusikan dengan guru adalah sebagai berikut.

1. Menurut kalian, apakah gagasan pokok dan pesan dalam video bicara monologis yang kalian simak sudah tersampaikan dengan baik?
2. Bagaimana kejelasan struktur video bicara monologis yang kalian simak?
3. Menurut kalian pentingkah menjaga sopan santun dalam menulis status di media sosial? Mengapa?
4. Apa yang kalian lakukan jika membaca postingan yang mengandung unsur hinaan kepada suatu kelompok, suku, ras atau agama?
5. Apa akibat jika banyak orang memposting hinaan untuk suatu kelompok, ras, suku atau agama dan ditanggapi dengan emosi oleh pengguna media sosial lainnya?

6. Postingan apa yang baik untuk menjaga kesatuan dan persatuan di Indonesia?

Guru kalian mungkin akan menambahkan beberapa pertanyaan lain untuk didiskusikan, ikuti keseluruhan diskusi dengan baik ya.

Kegiatan 2

Mendesain Kampanye Anti Sindir Di Media Sosial



Persiapan Belajar

Sebelum memulai pembelajaran pada kegiatan 2, jawablah pertanyaan-pertanyaan ini. Jika mengalami kesulitan, kalian dapat mendiskusikannya dengan guru dan teman-teman!

1. Apa yang kalian ketahui mengenai diskusi kelompok?
2. Apa saja yang bisa didiskusikan melalui diskusi kelompok?
3. Tulislah istilah-istilah dalam diskusi kelompok yang kalian ketahui, Jika kesulitan, kalian dapat mencari informasi di internet kemudian menuliskannya di tabel berikut!

Tabel 2. Istilah-istilah dalam Diskusi Kelompok

Istilah	Arti istilah

Gali Teori

Diskusi kelompok adalah sebuah cara untuk berpikir bersama untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Di dalam diskusi kelompok ada interaksi tatap muka, dimana setiap anggota kelompok akan mendapat kesempatan untuk mengemukakan pendapat mereka. Setiap anggota diskusi kelompok diharapkan menyumbangkan pikiran mereka dan berbagi pengalaman serta informasi guna pemecahan masalah atau pengambilan keputusan. Dalam diskusi kelompok, perlu ditunjuk seorang moderator untuk memimpin jalannya diskusi dan seorang notulis untuk mencatat hal-hal penting dalam diskusi kelompok.

Agar diskusi berjalan lancar, diskusi dipimpin oleh seorang moderator. Moderator bertugas untuk mengatur jalannya diskusi. Secara lebih rinci moderator bertugas untuk membuka diskusi, menyampaikan tema diskusi, mempersilahkan peserta diskusi untuk berpendapat, menyimpulkan isi diskusi, dan menutup diskusi. Moderator juga berhak untuk menghentikan pembicaraan peserta diskusi jika dianggap terlalu berlebihan.

Aturan dalam diskusi agar diskusi berjalan lancar

1. Semua peserta diskusi memiliki kesempatan yang sama dalam memberi dan menerima informasi, tidak ada monopoli pembicaraan
2. Moderator selalu mengontrol jalannya diskusi agar tetap berjalan sesuatu tujuan
3. Selalu gunakan bahasa yang sopan dan sikap yang baik
4. Pertanyaan, sanggahan, dan pendapat sebaiknya diutarakan dalam kalimat yang jelas dan singkat
5. Setelah diskusi berakhir moderator menyimpulkan hasil diskusi

Berbicara

Bentuklah kelompok yang berjumlah 3-5 anak. Kelompok dapat dibentuk secara mandiri atau diatur oleh guru. Bagilah peran moderator, notulis, dan peserta diskusi sesuai kesepakatan. Duduklah melingkar dan diskusikan hal-hal sesuai perintah dalam buku ini.

Kalian adalah agen karakter bhineka tunggal ika, kalian perlu menyerukan dan menjadi pelajar karakter bhineka tunggal ika untuk menjaga persatuan dan kesatuan seluruh rakyat Indonesia. Kalian dapat melakukan itu melalui sebuah kampanye untuk menghindari kegiatan sindir menyindir dalam bersosial media. Kegiatan ini kita beri tema *kampanye anti sindir*.

Hal pertama, yang perlu kalian lakukan adalah menentukan judul dari kampanye kalian. Judul tersebut nanti akan diolah dan perlu di *upload* di youtube pribadi kalian.

Judul kampanye anti sindir kelompok kalian adalah

.....



Kedua, setelah kalian menentukan judul kampanye anti sindir silahkan buatlah jadwal persiapan dan pelaksanaan kampanye dengan

mengisi tabel di bawah ini. Jangan lupa perkirakan kecukupan waktu untuk menyelesaikan setiap tahapan.

Tabel 3. Jadwal Kegiatan Pembuatan Kampanye

No	Tanggal	Kegiatan	Penanggung jawab	Keterangan
1.		Observasi sindiran-sindiran di media sosial		
2.		Observasi ajakan damai di media sosial		
3.		Penyusunan naskah kampanye		
4.		Pengambilan gambar		
5.		Upload video di youtube		
6.		Sosialisasi		

Ketiga, dalam melaksanakan kampanye kalian perlu memonitor keberhasilan kampanye yang disesuaikan dengan beberapa indikator. Buatlah indikator keberhasilan kampanye kalian dilihat dari hal-hal berikut.

- a. Kualitas gagasan kampanye
- b. Kejelasan penyampaian
- c. Kemenarikan penyampaian
- d. Kualitas pesan yang terkandung
- e. Jumlah yang menyukai video kalian
- f. Kemarikan penyampaian

Kalian juga dapat menambahkan indikator-indikator lain yang menurut kalian penting dalam Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Indikator Keberhasilan Kampanye

Indikator	Tercapai	Tidak Tercapai
1.		
2.		
3.		
4.		
7.		
8.		
9.		
8.		
9.		
10.		

Keempat, laporkan hasil diskusi kalian kepada guru untuk mendapatkan saran-saran yang berguna!

Apa yang akan dinilai oleh Bapak Ibu guru?

1. Keaktifan dalam kegiatan diskusi
2. Kualitas judul kampanye
3. Kelengkapan dan rasionalisasi jadwal kegiatan
4. Kesesuaian indikator penilaian

Kegiatan 3

Observasi dan Menyusun Naskah Kampanye

Observasi

Kalian tentu sering menggunakan media sosial. Media sosial apa saja yang kalian miliki? Facebook? Instagram? Twitter?

Media sosial sejatinya adalah alat komunikasi yang memungkinkan kalian berinteraksi dengan orang lain tanpa bertemu secara langsung. Selayaknya komunikasi dalam dunia nyata, komunikasi dalam media sosial juga harus dilandasi sikap saling hormat-menghormati agar tidak menyinggung perasaan orang lain. Ketidakhati-hatian dalam bermedia sosial tak jarang menyebabkan perselisihan bahkan berujung jeruji besi. Semua itu dipicu satu dua kalimat di media sosial yang dianggap menyinggung suatu kelompok atau individu.

Tentu kita harus menghindari hal tersebut. Bagaimana caranya? Kalian harus memastikan kalimat-kalimat yang akan kalian posting tidak bersifat negatif. Bahkan, kalau bisa berdampak positif dan membawa manfaat.

Bagaimana contoh postingan-postingan yang membawa dampak positif? Menyejukkan lagi membawa perdamaian? Yuk kita observasi!

1. Observasilah akun di media sosial dengan kata kunci pencarian 'bhineka tunggal ika, persatuan, Indonesia bersatu'. Kalian juga boleh mencari dengan kata kunci lain yang kalian anggap cocok.
2. Laporkanlah postingan-postingan yang menurut kalian membawa dampak positif terutama dalam membangun sikap bhineka tunggal ika!
3. Laporkanlah hasil observasimu kepada guru! menggunakan format berikut!

Tabel 5. Hasil Observasi Media Sosial

Postingan	Akun	Makna yang Terkandung

Kalian tentu telah menemukan banyak postingan-postingan di media sosial yang mengajak pada kebaikan, kedamaian, dan persatuan. Apa yang kalian pelajari dari postingan-postingan tersebut? Bagaimana cara ia mengajak dan menarik perhatian pemirsa? Tentu kalian telah mempelajarinya dan menjadikannya sebagian dari pengalaman. Selain di akun-akun media sosial yang telah kalian observasi, simaklah pula diskusi mengenai merawat kebhinekaan di dunia maya berikut!

Menyimak



<https://youtu.be/g-B4FaAdyqE>

Video bicara dialogis yang kalian simak tentu mengandung gagasan dan pesan. Identifikasi dan evaluasilah gagasan dan pesan tersebut dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut!

1. Apa gagasan pokok yang terkandung dalam bicara dialogis yang disimak?
2. Apakah gagasan pokok tersebut tersampaikan dengan baik? Mengapa?
3. Apakah pesan dalam bicara dialogis yang disimak? Apakah pesan tersampaikan dengan baik?
4. Jika kalian diminta untuk melakukan perbaikan, bagian mana yang akan kalian perbaiki dari isi bicara dialogis yang kalian simak?

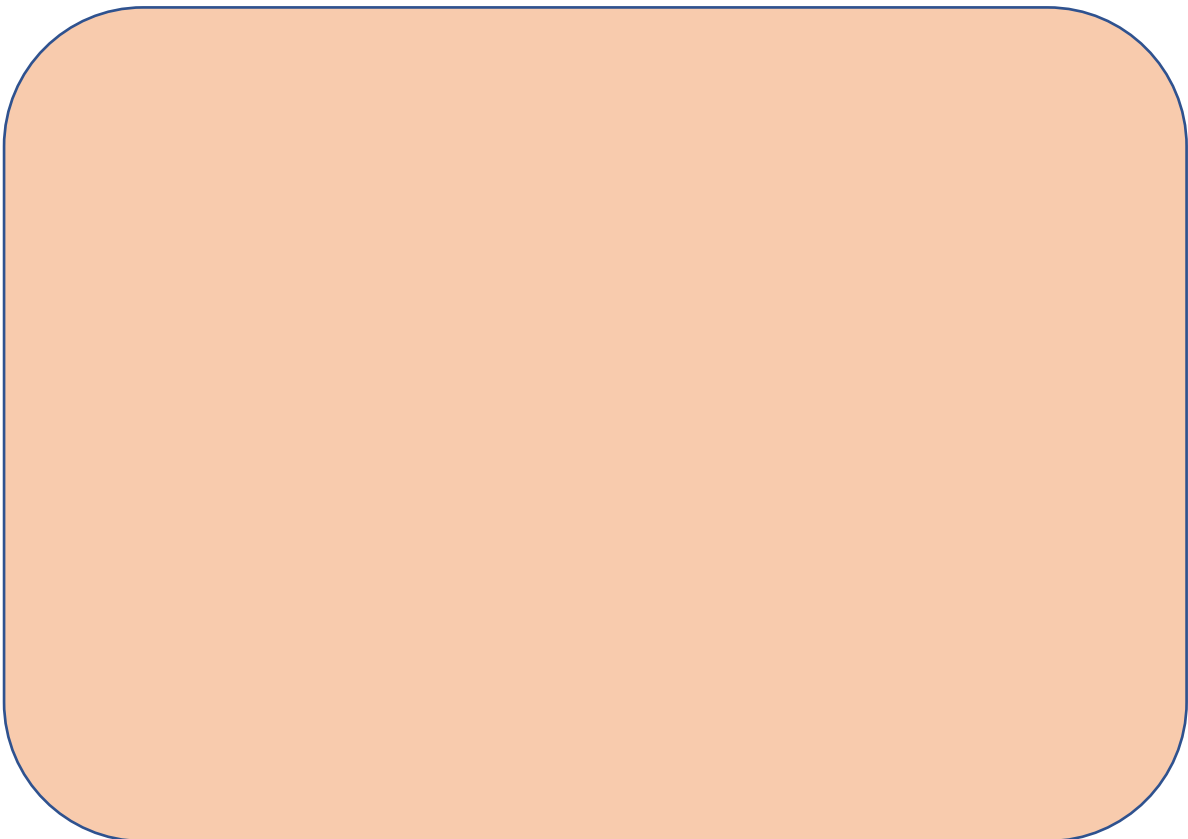
Menulis

Setelah melakukan observasi dan menyaksikan video, diharapkan kalian telah mendapat inspirasi untuk menulis naskah *kampanye anti sindir*. Proyek kita adalah membuat kampanye anti sindir di media sosial. Kampanye berbentuk video *persuasif speaking* yang diupload di youtube. Kampanye ini bertujuan untuk mengajak pemirsa melakukan sesuatu atau menghindari sesuatu. Mari memulai membuat naskah kampanye!

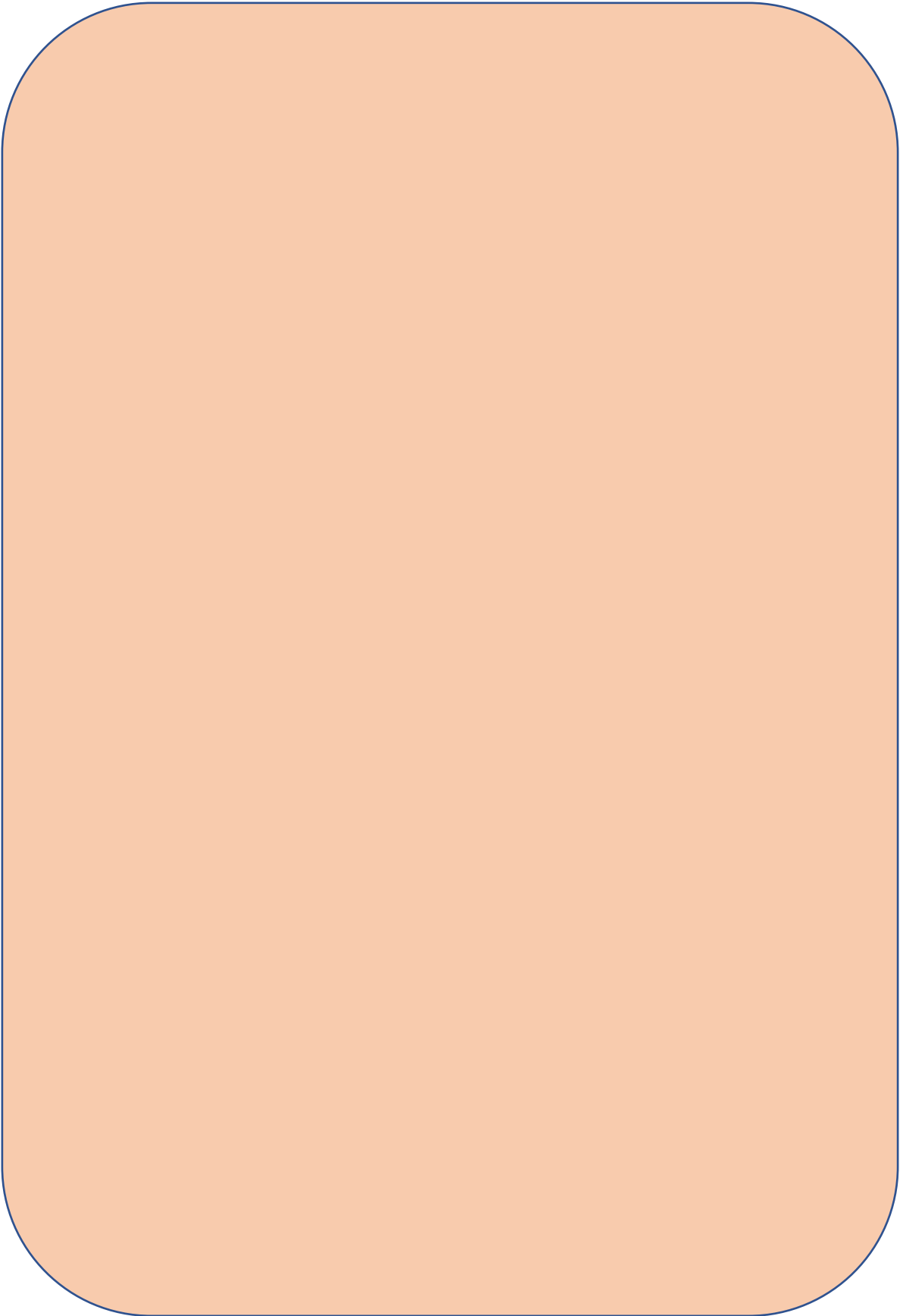
Judul :



Pengantar :



Isi :



Isi :



Simpulan :



Naskah yang kalian buat perlu dicek ulang. Cek ulang teks naskah yang kalian tulis menggunakan rubrik penilaian berikut. Diskusikan kualitas naskah kalian berdasarkan rubrik berikut dengan teman-teman satu kelompok.

Tabel 6. Penilaian Naskah Kampanye

Bagian Teks	Indikator	Ada	Tidak ada
Pengantar	Salam sesuai dengan target pemirsa		
	Memicu perhatian pemirsa di awal pembicaraan		
	Menghubungkan fenomena nyata dengan permasalahan yang akan dibahas		
Isi / argumen	Sesuai dengan fakta		
	Gagasan pokok disampaikan dengan jelas		
	Pesan bermanfaat bagi pemirsa		
	Kemampuan mempengaruhi pemirsa		
Simpulan	Kesimpulan		
	Penegasan ulang pesan		
	Salam penutup		

Lakukanlah revisi naskah berdasarkan penilaian yang telah kalian lakukan!

Berbicara

Setelah naskah jadi, kalian bisa menentukan teknis kampanye yang akan kalian buat. Kampanye boleh dilaksanakan oleh kelompok atau individu, namun usahakan semua anggota kelompok mendapatkan andil dalam proses pembuatan video. Misalnya, penata gaya, videografer, editor, dan sebagainya.

Silahkan desain teknis pengambilan dan penyuntingan video sesuai dengan kesepakatan kelompok! Sebelum pengambilan gambar, kalian tentu butuh berlatih agar video yang dihasilkan maksimal. Apa yang harus diperhatikan saat berbicara di depan umum dengan tujuan persuasif?

1. Hindari kata-kata yang tidak jelas, misalnya bagus, barangkali, mungkin, dan sebagainya.
2. Berlatih presentasi untuk memastikan bahwa tidak ada lagi kata yang bersifat subjektif, misalnya pasti, sangat banyak, sangat bagus, dan sebagainya.
3. Berlatih presentasi untuk memastikan tidak ada lagi *filler*, seperti *eem*, *e*, *ah* dalam memulai perkataan
4. Banyak dari kita yang mengawali kalimat dengan “*saya pikir, saya kira, saya percaya, sepertinya*” ini adalah kata-kata yang perlu dihindari. Gunakan kata-kata yang jelas secara faktual dan harfiah.
5. Buat pesan yang singkat dan sederhana
6. Pastikan apapun yang disampaikan bermanfaat bagi pemirsa!

Setelah video selesai diambil dan diedit, silahkan upload video kalian di youtube! Kalian dapat menggunakan youtube pribadi kalian atau membuat akun baru.

Kegiatan 4

Kampanye Anti Sindir

Kalian telah melakukan observasi, menyusun naskah, dan membuat video untuk keperluan kampanye. Kini, tiba saatnya kalian memsosialisasikan kampanye yang telah kalian buat. Bagaimana caranya?

1. Bagikanlah link youtube kampanye ke teman sekelas!
2. Bagikan link youtube kampanye di semua media sosila yang kalian miliki!

Kalian perlu memiliki target berapa jumlah *view*, *like*, dan *comment* untuk video kalian. Lalu, kalian harus berusaha untuk mencapai target tersebut!

Targetku!

Like	Comment	View
.....

Waktunya menilai hasil kerja kalian!

Pada Tabel 4, kalian telah membuat indikator penilaian kampanye. Kini, nilailah kampanye yang kalian hasilkan menggunakan rubrik penilaian yang telah kalian buat! Salin rubriknya, dan nilailah video kampanye yang telah kalian buat!

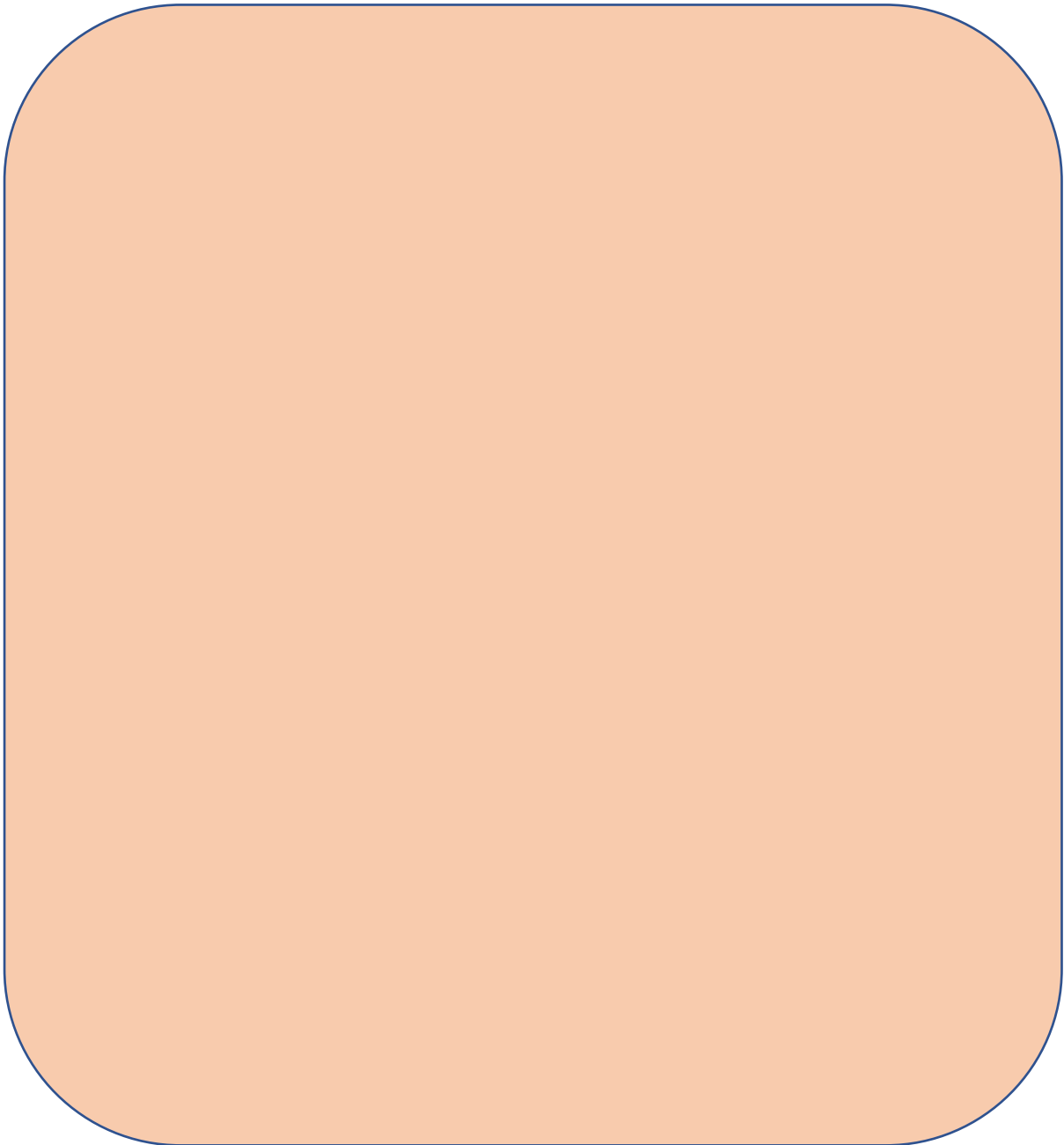
Tabel 7. Penilaian Kampanye Anti Sindir

Indikator	Tercapai	Tidak Tercapai	Keterangan
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Refleksi

Kita telah menyelesaikan serangkaian kegiatan pembuatan kampanye anti sindir untuk merawat Bhineka Tunggal Ika, apa yang kalian pelajari? Pengalaman apa yang kalian dapatkan? Hal baik apa yang akan kalian lakukan sebagai tindak lanjut dari pelajaran ini?

Tuliskan hasilnya di bawah ini!



KALIAN TELAH MENYELESAIKAN PROJEK KAMPANYE ANTI SINDIR!
SELAMAT!

Lampiran

Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

Kegiatan 1

Kegiatan 1 merupakan kegiatan dalam rangka menemukan pertanyaan esensial sebelum memulai pembelajaran. Namun dalam kegiatan ini, siswa telah melakukan kegiatan menyimak teks monologis dan bertugas untuk menemukan gagasan pokok, pesan, dan struktur teks. Hasil kerja siswa dapat dinilai oleh guru menggunakan rubrik berikut.

Dekriptor	Gagasan Pokok	Pesan yang dikandung	Struktur teks	Kesimpulan
1	Persatuan dan kesatuan bangsa bisa tergerus jika anak bangsa tidak memiliki karakter bhineka tunggal ika	Remaja harus memiliki karakter bhineka tunggal ika	Pada pengantar dikemukakan pendapat utama penulis	Siswa dianggap mencapai tujuan pembelajaran jika minimal melaksanakan 9 dari 12 kriteria yang ada
2	Perkembangan informasi yang pesat tidak dapat dihindarkan dari kehidupan	Penggunaan media sosial harus dilandasi sikap kehati-hatian	Pada bagian isi terdapat banyak bukti-bukti pendukung pendapat penulis	
3	penguatan nilai-nilai dan pendidikan karakter di tengah perkembangan zaman yang sangat pesat di lingkungan keluarga, masyarakat, dan satuan pendidikan	Literasi digital dibutuhkan untuk menjaga kebhinekaan	Pada bagian simpulan dikemukakan penegasan kembali pendapat penulis dengan kalimat yang berbeda	
4	Ketrampilan membaca, menyimak dan menulis	Menggunakan kata-kata kasar harus dihindari	Ciri bahasa yang muncul	

	<p>yang dilakukan melalui komputer, HP, internet (blog, media sosial, website) harus disertai literasi digital karena literasi digital dapat menghindarkan remaja dari praktik ujaran kebencian, diskriminasi dan intoleransi di media</p>	<p>dalam menggunakan media sosial</p>	<ul style="list-style-type: none"> a. Banyak menggunakan kata yang menunjukkan ekspresi emosi b. Kata yang digunakan menunjukkan sikap penulis c. Kata yang digunakan mengandung hubungan sebab akibat 	
--	--	---------------------------------------	---	--

Kegiatan 2

Kegiatan 2 merupakan kegiatan membuat desain proyek dan menyusun jadwal kegiatan. Dalam hal ini kegiatan memerlukan penilaian dari guru menggunakan rubrik penilaian berikut.

Dekriptor	Diskusi	Judul	Jadwal Kegiatan	Indikator Penilaian Kampanye	Nilai
1	Siswa membagi peran dengan adil	Judul kampanye mencerminkan kepedulian pada permasalahan yang coba diatasi	Jadwal kegiatan tersusun dengan sistematis.	Indikator penilaian kampanye disusun sesuai kebutuhan penilaian	Siswa dianggap mencapai tujuan pembelajaran jika minimal melaksanakan 9 dari 12 kriteria yang ada
2	Siswa melakukan kegiatan diskusi sesuai dengan prosedur	Judul ditulis menggunakan bahasa yang menarik	Jadwal kegiatan tersusun dengan lengkap	Indikator penilaian kampanye disusun dengan menggunakan kata-kata yang jelas	
3	Kelompok memberikan kesempatan menyampaikan	Judul ditulis menggunakan bahasa yang jelas	Jadwal kegiatan tersusun dengan alokasi waktu yang logis	Indikator penilaian kampanye disusun sistematis	

	ide dengan demokratis				
4	Siswa menyimpulkan hasil diskusi dengan baik	Judul ditulis menggunakan bahasa yang sesuai dengan target pemirsa (remaja)	Jadwal dilengkapi dengan penanggungjawab dan keterangan yang memudahkan pelaksanaan.	Siswa menambahkan indikator lain selain yang disarankan dibuku	

Kegiatan 3

Kegiatan 3 merupakan kegiatan penyusunan naskah kampanye dan pengambilan gambar untuk video. Penilaian dilakukan secara mandiri oleh siswa (*self assessment*). Self assessment dilakukan pada naskah yang dihasilkan siswa. Dalam hal ini guru perlu memantau dan memandu kemajuan proyek. Berikut adalah rubrik penilaian yang digunakan siswa untuk self assessment.

Bagian Teks	Indikator	Ada	Tidak ada
Pengantar	Salam sesuai dengan target pemirsa		
	Memicu perhatian pemirsa di awal pembicaraan		
	Menghubungkan fenomena nyata dengan permasalahan yang akan dibahas		

Isi / argumen	Sesuai dengan fakta		
	Gagasan pokok disampaikan dengan jelas		
	Pesan bermanfaat bagi pemirsa		
	Kemampuan mempengaruhi pemirsa		
Simpulan	Kesimpulan		
	Penegasan ulang pesan		
	Salam penutup		

Kesimpulan :

Siswa dianggap mencapai tujuan pembelajaran jika menunjukkan kinerja yang mencerminkan minimal 7 dari 10 kriteria yang ada

Kegiatan 4

Kegiatan 4 adalah kegiatan menyebarluaskan kampanye di media sosial. Penilaian dilakukan secara mandiri oleh siswa menggunakan rubrik yang telah mereka susun pada kegiatan 1. Dengan demikian, rubrik bisa sangat beragam disesuaikan dengan kreativitas siswa. Akan tetapi, setidaknya ada beberapa poin yang disarankan sehingga pasti ada dalam rubrik, yaitu kualitas gagasan kampanye, Kejelasan penyampaian, kemenarikan penyampaian, kualitas pesan yang terkandung, jumlah yang menyukai video kalian, kemarikan penyampaian.

Indikator	Tercapai	Tidak Tercapai	Keterangan
1. kualitas gagasan kampanye			
2. Kejelasan penyampaian			
3. Kemenarikan penyampaian			
4. Kualitas pesan yang terkandung			
5. Jumlah yang menyukai video kalian			
6. Kemarikan penyampaian			

Kesimpulan :

Siswa dianggap mencapai tujuan pembelajaran jika minimal mencapai 4 dari 6 indikator yang ada, atau 70% jika siswa menambahkan indikator lain.

Kesimpulan akhir

Kesimpulan akhir ketercapaian tujuan pembelajaran menyimak berbicara dialogis monologis jika siswa mencapai 3 tujuan pembelajaran dari 4 kegiatan yang ada.