Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : XI IPA/IPS

Semester : Genap

Materi Pokok : Karya Imiah

Alokasi waktu : 180 Menit

A.Kompetensi Dasar

|  |  |
| --- | --- |
| Kompetensi Dasar | Indikator |
| 3.14 Mengidentifikasi informasi, tujuan dan esensi sebuah karya ilmiah yang dibaca | * Menentukaninformasi, tujuan dan esensi sebuah karya ilmiah yang dibaca. * Merancang karya ilmiah sesuai dengan unsur-unsur dan isi karya ilmiah. * Mempresentasikanmenanggapi, dan merevisi hasil kerja dalam diskusi kelas. |
| 4.14 Merancang informasi, tujuan, dan esensi yang harus disajikan dalam karya ilmiah |
| 3.15 Menganalisis sistematika dan kebahasaan karya ilmiah | * Mengumpulkan dan mengidentifikasi data berkenaan dengan informasi yang akan disusun dalam bentuk karya ilmiah. * Menulis karya ilmiah dengan memerhatikan isi, sistematika, dan kebahasaan. * Mempresentasikan, menanggapi, merevisi,menilaikarya ilmiah hasil kerja dalam diskusi kelas. |
| 4.15 Mengonstruksi sebuah karya ilmiah dengan memerhatikan isi, sistematika, dan kebahasaan. |

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti proses pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat:

1. Menentukan informasi, tujuan dan esensi sebuah karya ilmiah yang dibaca.
2. Merancang karya ilmiah sesuai dengan unsur-unsur dan isi karya ilmiah.
3. Mempresentasikan, menanggapi, dan merevisi hasil kerja dalam diskusi kelas.
4. Mengumpulkan dan mengidentifikasi data berkenaan dengan informasi yang akan disusun dalam bentuk karya ilmiah.
5. Menulis karya ilmiah dengan memerhatikan isi, sistematika, dan kebahasaan.
6. Mempresentasikan, menanggapi, merevisi,menilaikarya ilmiah hasil kerja dalam diskusi kelas.

C. Materi Pembelajaran

Karya ilmiah merupakan tulisan yang memaparkan suatu hasil penelitian yang diuraikan secara sistematis, terperinci, dan mengikuti alur logika. Fakta-fakta merupakan hal penting dalam karya ilmiah. Dengan menemukan fakta-fakta di lapangan maka hal tersebut menjadi data-data yang harus dianalisa dengan metode yang tepat untuk menarik suatu kesimpulan.

Perhatikan fenomena berikut!

|  |
| --- |
| *Ada fakta yang ditemukan di kalangan pelajar, mulai dari tingkat SD hingga SMA yaitu; terlibat dalam game online. Beberapa masalah yang dimunculkan oleh game online terhadap pelajar, yaitu; dampak psikis dan dampak fisik.*  *Dampak psikis; antara lain; tidak menghargai waktu (larut dalam permainan), penasaran dan terpacu ingin memenangkan permainan, tidak mengingat tanggungjawabnya sebagai pelajar, tidak peduli terhadap lingkungan (keluarga) dan masyarakat.*  *Dampak fisik, antara lain; badan lesu karena tidak istirahat dan tidak makan-minum yang maksimal, penglihatan mulai terganggu karena radiasi layar komputer atau handphone, saraf mulai terganggu karena tegang atau terpacu untuk memenangkan permainan. Bagaimana hubungan atau dampaknya terhadap prestasi akademis? Pelajar yang terlibat dalam game online akan mempengaruhi prestasi akademisnya, yaitu: berdampak negatif.* |

Fakta-fakta di atas oleh peneliti dapat dikemas dalam bentuk karya ilmiah untuk memaparkan suatu informasi yang sangat penting sehingga perlu ditangani untuk menghentikan permasalahan tersebut tidak semakin melebar.

Tujuan penulisan karya ilmiah adalah untuk menginformasikan suatu masalah yang harus ditangani secara serius agar tidak berdampak luas. Ketika peneliti menginformasikan suatu fenomena atau masalah, peneliti harus memaparkannya dengan logis yang didukung oleh sejumlah fakta dan pendapat para ahli. Kalau tidak maka menjadi kategori hoax.

Perhatikan langkah-langkah menulis karya ilmiah berikut!

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Unsur-unsur | Penjelasan |
|  | Tema | Tentukanlah tema karya ilmiah terlebih dahulu |
|  | Judul | Berdasarkan tema tentukanlah judul |
| 1 | Pendahuluan | Terdiri atas:   1. Latar belakang permasalahan 2. Perumusan masalah 3. Pembatasan masalah 4. Tujuan dan manfaat 5. Metode penelitian 6. Kepustakaan |
| 2 | Pembahasa (isi) | Terdiri atas:   1. Kerangka teoritis 2. Metode pengumpulan data 3. Analisa data 4. Kesimpulan |
| 3 | Penutup | Terdiri atas:   1. Kesimpulan 2. Saran-saran |

Untuk mengawali penulisan karya ilmiah pertama kali dilakukan adalah menemukan fakta-fakta di lapangan yang akan diolah menjadi data-data konkrit. Perhatikan contoh berikut!

|  |  |
| --- | --- |
| Topik | Game online |
| Judul | Dampak Negatif Game Online Terhadap Prestasi Akademis Pelajar |
| Rumusan Masalah | * 1. Apa itu game online   Game online merupakan permainan yang menggunakan jaringan internet dan memanfaatkan teknologi yang ada saat ini, seperti modem dan koneksi kabel. Game online juga sering disebut permainan daring.   * 1. Dampak psikis game online terhadap pelajar   Dampak psikis; antara lain; tidak menghargai waktu (larut dalam permainan), penasaran dan terpacu ingin memenangkan permainan, tidak mengingat tanggungjawabnya sebagai pelajar, tidak peduli terhadap lingkungan (keluarga) egosentris, individualistis, dan tidak bisa bekerjasama dalam tim.   * 1. Dampak fisik game online terhadap pelajar   Dampak fisik, antara lain; badan lesu karena tidak istirahat dan tidak makan-minum yang maksimal, penglihatan mulai terganggu karena radiasi layar komputer atau handphone, saraf mulai terganggu karena tegang atau terpacu untuk memenangkan permainan, pergelangan tangan sakit, pegal-pegal pada tulang punggung serta bicara yang tidak jelas.   * 1. Dampak game online terhadap prestasi akademis pelajar   Game online dapat berdampak negatif terhadap prestasi para pelajar. Hal ini disebabkan oleh sulitnya konsentrasi untuk memahami materi pelajaran baik yang langsung dijelaskan guru maupun pencarian sendiri terhadap materi pelajaran dari berbagai sumber. Kecanduan terhadap game online akan mengganggu konsentrasi pelajar terhapap proses belajar-mengajar.   * 1. Solusi tepat untuk penanganan pelajar yang kecanduan game online   bagaimana kita mencirikan seorang anak sudah mengalami kecanduan *game online?*   1. Sebagian besar waktu dihabiskan untuk bermain *game*. 2. Menunda bahkan tidak mengerjakan tugas hanya untuk bermain *game.* 3. Handphone/komputer merupakan hal penting dalam hidupnya sehingga mendesak orang tua untuk membelikannya   Beberapa langkah-langkah untuk mengatasi kecanduan *game online* pada anak:   1. Membatasi waktu untuk bermain *game*. Karena tidak bisa langsung dihentikan secara mendadak kemudian berikan penjelasan atau pengertian yang bisa diterima si anak 2. Mengalihkan terhadap kegiatan lain yang lebih positif seperti olah raga, atau mengembangkan hobby seperti berkebun, beternak, atau menciptakan barang kerajinan 3. Membuat kesepakatan. Dalam kesepakatan tersebut ada syarat yang harus dipenuhi sebelum bermain game, misalnya: kerjakan tugas dulu dengan maksimal, bersihkan pekarangan, dan lain-lain 4. Melibatkan anak dalam beberapa kegiatan, seperti; membersihkan rumah, merawat peliharaan, melakukan perjalanan, dan lain-lain 5. Jika upaya-upaya di atas tidak berpengaruh terhadap perubahan sikap anak maka perlu didatangkan tenaga ahli yang profesional untuk memberikan terapi. |

Kaidah kebahasaan penulisan karya ilmiah adalah...

1. Pilihan kata yang digunakan di dalam karya ilmiah harus bersifat impersonal.

Pilihan kata yang tidak menggunakan kata ganti /aku/,/dia/, /mereka/ akan tetapi menggunakan kata /peneliti/, /ahli/, /tokoh/ dan lain-lain

1. Karya ilmiah banyak menggunakan kalimat pasif.

Cenderung menggunakan kalimat pasif, seperti;/menurunnya prestasi akademis pelajar disebabkan oleh/ atau /kemacetan lalu lintas dipengaruhi oleh tingginya volume kenderaan di jalan/ dan lain-lain

1. Bahasa yang digunakan di dalam karya ilmiah harus reproduktif.
2. Reproduktif, artinya bahwa maksud yang di tulis oleh penulisnya di terima dengan makna yang sama oleh pembaca.
3. Tidak ambigu, artinya tidak bermakna ganda atau makna konotasi
4. Tidak subjektif atau emotif, artinya tidak melibatkan aspek perasaan penulis akan tetapi objektif dan rasional.
5. Menggunakan bahasa baku dalam ejaan ,kata ,kalimat ,dan paragraf. Hal ini merupakan salah satu upaya penulis untuk menghindari makna ambigu.
6. Menggunakan istilah sesuai dengan konteks keilmuan atau bidang keilmuan untuk memberikan pemahaman terhadap pembaca bahwa karya ilmiah ini membahas bidang ini. Kata atau istilah /toleransi/ pada konteks ilmu teknik mesin merupakan /jarak/ beda halnya jika dibawa ke bidang ilmu sosial /toleransi/ merupakan /kerjasama/
7. Bersifat denotif, artinya penggunaan kata atau istilah dalam karya ilmiah harus bermakna satu tidak ganda
8. Rasional, artinya logis, dapat diterima akal sehat, dan sistematis.
9. Ada hubungan yang erat (kohensi) antar kalimat pada setiap paragraf, antar paragraf dalam setiap bab dan antara bab dengan bab yang lain
10. Fokus membahas suatu masalah dan tidak berbelit-belit atau tumpang tindih
11. Menggunakan kalimat yang efektif untuk menghindari kesalahpahaman.

Perhatikan contoh penulisan karya ilmiah berikut!

Topik: Game Online

Judul : Dampak Negatif Game Online Terhadap Prestasi Akademis Pelajar

* 1. Pendahuluan
     1. Latar Belakang Masalah

Game online menimbulkan fenomena di kalangan pelajar pada masa kini..

* + 1. Perumusan Masalah
  1. Pengertian Game Online
  2. Dampak game online terhadap psikis pelajar
  3. Dampak game online terhadap fisik pelajar
  4. Dampak game online terhadap prestasi akademis pelajar
  5. Solusi tepat untuk penanganan pelajar yang kecanduan game online
     1. Pembatasan Masalah

Tidak ada pembatasan masalah, semua masalah yang ada dalam perumusan masalah dibahasa semua

* + 1. Tujuan dan manfaat

1. Tujuan Penulisan Karya Ilmiah adalah untuk pelajar pelaku game online, masyarakat, pemerhati pendidikan, dan pemerintah.
2. Manfaat karya ilmiah adalah untuk memahami sisi negatif game online sehingga dapat dicarikan solusinya agar anak bangsa menjadi generasi muda yang siap mengemban tugas dan tanggungjawab terhadap NKRI
   * 1. Metode Penelitian

Penulisan karya ilmiah ini menggunakan metode survey (pengamatan) dikombinasi dengan metode wawancara dengan menggunakan instrumen yang diisi oleh responden.

* + 1. Studi Kepustakaan

Penulis menggunakan literatur yang mendukung penelitian.

* 1. Pembahasan
     1. Kerangka Teoritis

Game online pada akhir-akhir ini banyak diminati anak-anak pelajar. Game online dapat dimainkan secara online maupun ofline. Aplikasi ini dapat ditemukan di internet dengan menggunakan ponsel atau komputer. Hal ini menjadi fenomena yang meresahkan dunia pendidikan. Tidak jarang siswa mengabaikan pekerjaan rumah yang diberikan guru dan saat mengikuti proses belajar mengajar tidak dapat konsentrasi sehingga di akhir pembelajaran saat menerima hasil ujian cenderung mendapatkan nilai tidak maksimal.

* + 1. Metode Pengumpulan Data
    2. Melakukan survey (pengamatan)

Melakukan pengamatan terhadap objek penelitian (populasi)

* + 1. Melakukan wawancara (mempersiapkan instrumen)

Untuk meminta jawaban yang jujur dari responden maka instrumen tidak perlu menuliskan identitas

* + 1. Pengolahan dan analisa data

Intrumen diklasifikasi berdasarkan jawaban-jawaban responden dengan sistematis

* + 1. Kesimpulan

Menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang diperoleh dari instrumen yang merupakan jawaban responden

* 1. Penutup
     1. Kesimpulan

Merupakan kesimpulan umum terhadap hasil penelitian

* + 1. Saran-saran

Saran untuk penelitian selanjutnya guna mendapatkan informasi yang lebih cemerlang.

D. Penilaian

1. Tentukanlah dan tuliskanlah topik

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Unsur | Uraian |
| 1 | Topik | Kesehatan |
| 2 | Judul | Pengaruh game online bagi siswa kelas XI SMP 226 Jakarta |
| 3 | Perumusan Masalah | 1. Apa itu game online dan tipe-tipe game online |
| 1. Apa pengaruh game online bagi siswa |
| 1. Dampak game online bagi kehidupan siswa. |
| 1. Mengapa banyak siswa yang senang bermain game online |
| 1. Penyebab siswa ketagihan bermain game online |

1. Berdasarkan Kerangka di atas kembangkanlah menjadi karya ilmiah

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No. | Unsur | Uraian |
|  | Topik | Kesehatan |
|  | Judul | Pengaruh game online bagi kesehatan siswa kelas XI SMP 226 Jakarta |
| 1 | Pendahuluan | * + 1. Latar Belakang Masalah   Dalam 10 tahun terakhir game online sudah menjamur dimana-mana. Banyak game yang bermunculan dan bisa dimainkan. Game online memanfaatkan media visual elektronik yang umumnya bisa menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata lelah dan diiringi dengan rasa sakit kepala.  Game online bisa dimainkan lebih dari 100 orang dengan memanfaatkan jaringan internet. Hal ini didukung dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat baik di kota-kota besar maupun di kota-kota kecil. Game center semakin banyak bermunculanm game center ini seperti warnet namun khusus ditujukan bagi pelanggan yang hanya ingin bermain game saja. Dengan harga yang terjangkau bisa memainkan game online, inilah yang membuat game center selalu ramai dikunjungi.  Mayoritas pemain game online merupakan pelajar, mulai dari SD, SMP, dan SMA..hal ini karena memang game online ditujukan bagi kalangan pelajar. Pelajar yang sering memainkan suatu game online akan menyebabkannya menjdi ketagihan. Ketagihan bermain game online akan membawa dampak buruk, terutama dalam hal kesehatan. Walaupun di dalam game online kita bisa bersosialisasi dengan pemain lain, game online kerap membuat pemainnya lupa akan kehidupan di dunia nyata.   * + 1. Perumusan Masalah        1. Apa itu game online dan tipe-tipe game online        2. Apa pengaruh game online bagi siswa        3. Dampak game online bagi kehidupan siswa        4. Mengapa banyak siswa yang senang bermain game online        5. Penyebab siswa ketagihan bermain game online     2. Pembatasan Masalah        1. Apa itu game online        2. Dampak game online bagi kehidupan siswa        3. Mengapa banyak siswa yang senang bermain game online        4. Penyebab siswa ketagihan bermain game online     3. Tujuan dan Manfaat   **Tujuan**  Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberitahukan dampak negatif dan masalah kesehatan yang bisa timbul dari bermain game online.  Manfaat  Manfaat yang didapat dengan adanya karya ilmiah ini sebagai berikut :   1. Agar pelajar sadar akan dampak negatif bermain game online tidak kenal waktu 2. Agar pelajar tahu bagaimana cara menjaga kesehatan saat bermain game online.    * 1. Metode Penelitian   Penelitian ini dilakukan dengan metode kuisoner pada salah satu sekolah di Jakarta yaitu SMP 226 Jakarta. Kuisoner akan dilakukan terhadap 288 siswa yang akan mewakili seluruh SMP 226 Jakarta untuk mengetahui kebiasaan-kebiasaan peserta didik dalam bermain game online.  .   * + 1. Studi Kepustakaan   Sumber-sumber literatur tentang dampak bermain game online terhadap pelajar khususnya dan masyarakt pada umumnya juga akan digunakan mendukung penelitian ini. Sumber literatur yang digunakan seperti :  <http://ber5aja.blogspot.co.id/2013/11/dampak-game-online-terhadap-kaum-remaja.html>  <http://frakangkers.blogspot.co.id/2014/02/kti-tentang-dampak-game-online-terhadap.html>  [http://duniabaca.com/pengaruh-game-](http://duniabaca.com/pengaruh-game-online-bagi-kalangan-remaja-survey.html)  [online-bagi-kalangan-remaja-survey.html](http://duniabaca.com/pengaruh-game-online-bagi-kalangan-remaja-survey.html)  http://www.docstoc.com/docs/72587326/BAHAYA-BERMAIN-GAME-ONLINE |
| 2 | Pembahasan (isi) | 1. Kerangka Teoritis   Game online saat ini sedang marak dimainkan di kalangan pelajar. Game online yang dimainkan bisa melalui komputer dan ponsel pintar mereka. Bermain game online sepertinya sudah menjadi suatu keharusan di kalangan pelajar. Hal ini dibuktikan 90% pelajar bermain game online. Tidak ada yang salah dengan bermain game online untuk mencari hiburan jika sudah penat menjalani aktivitas seharian. Permasalahannya terletak pada kecanduan pelajar untuk terus bermain game online.  Kecanduan bermain game online mengakibatkan mereka bermain game online tanpa mengenal waktu. Mereka juga menjadi lalai akan tugas dan tanggung jawab mereka sebagai pelajar. Tentunya dalam jangka waktu yang panjang hal ini akan berakibat buruk bagi mereka.  Bidang akademik mereka menjadi terbengkalai akibat terlalu asyik bermain game. Semua tugas dan tanggung jawab mereka abaikan.  Selain bidang akademik yang terganggu akibat bermain game online, ada juga dampak bagi kesehatan jika terlalu sering bermain game online tanpa mengenal waktu.  Berikut dampak dari bermain game online tanpa mengenal waktu :   * **Eye Strain**   Eye strain adalah kelelahan mata yang terjadi apabila seseorang terlalu lama berada di depan layar komputer, HP, dan TV. Pada pemain game online selain menatap monitor terus menerus mata juga jarang berkedip sehingga bisa menyebabkan eye strain.   * **Ambeien**   Duduk dalam waktu lama bisa mengganggu sirkulasi darah dan menekan pembuluh darah vena di sekitar anus, sehingga menimbulkan penonjolan darah yang terasa panas dan sakit.   * **Carpal Tunel Syndrome**   Penyakit yang disebabkan karena tekanan dan ketegangan pada saraf di pergelangan tangan yang berfungsi merasakan dan pergerakan untuk bagian tangan dan jari. Tekanan dan ketegangan ini dapat menyebabkan mati rasa, kesemutan, kelemahan, atau kerusakan otot pada tangan dan jari   * **Mengganggu Metabolisme**   Duduk tanpa aktivitas fisik terlalu lama membuat otot tidak melakukan aktivitas yang berakibat menurunnya metabolisme. Dalam jangka panjang dampaknya diantaranya menurunnya massa otot, kegemukan, menurunnya sistem kekebalan tubuh sehingga lebih mudah terserang penyakit. Sebenarnya ini efek-efek yang ditimbulkan diatas tidak terbatas pada game online saja tetapi juga bisa terjadi pada sebagian besar orang yang memainkan konsol game atau game pada ponsel pintar karena pada dasarnya kebanyakan game dibuat supaya pemainnya ingin memainkannya secara berulang-ulang dan kecanduan, tetapi dampaknya lebih besar pada online gamers karena tingkat kecanduan yang tinggi.   1. Metode Pengumpulan Data   Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara kuisoner yang akan diikuti oleh beberapa perwakilan siswa SMP 226 Jakarta yang berjumlah 288 orang. Agar responden menjawab pertanyaan dengan jujur maka responden tidak perlu menuliskan identitas mereka.   1. Pengolahan Data   Hasil kuisoner yang dilakukan oleh 288 ssiwa dengan pernyataan berikut :   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | No. | Pernyataan | Ya | Tidak | | 1. | Saya menghabiskan waktu lebih dari 4 jam untuk bermain game online | 202 siswa | 86 siswa | | 2 | Saya berusaha untuk mengurangi waktu bermain game saya | 143 siswa | 145 siswa | | 3 | Saya kesulitan membagi waktu antara bermain game, belajar, dan aktivitas lainnya | 216 siswa | 72 siswa | | 4 | Saya tidak memperhatikan kesehatan saya ketika bermain game | 187 siswa | 101 siswa | | 5 | Saya menyadari bermain game online terlalu lama dapat membawa dampak negatif | 86 Siswa | 202 Siswa |  1. Kesimpulan   Pada penelitian kali ini bisa dilhat bahwa sebagian besar siswa di SMP 226 Jakarta masih abai dengan kesehatan mereka ketika bermain game online. Banyak juga siswa yang sudah menyadari bahwa waktu bermain game mereka terlalu banyak dan perlu menguranginya. Namun mereka juga merasa kesulitan bagaimana cara membagi waktu yang baik untuk bermain game, belajar, dan aktivitas-aktivitas lainnya.  Sebagian besar siswa masih belum menyadari bermain game online bisa membawa dampak negatif baik dari segi akademik, non akademik, dan kesehatan mereka. Maka dari itu, kita harus bisa mengedukasi siswa untuk lebih bijak dalam bermain game, karena mereka adalah generasi-generasi penerus bangsa. |
| 3 | Penutup | 1. Kesimpulan   Kesehatan penting diperhatikan oleh siswa ketika mereka sedang bermain game, karena kurangnya aktivitas fisik yang terjadi ketika bermain game bisa menimbulkan berbagai penyakit. Seperti salah satu contoh yang telah diamati yaitu siswa SMPN Jakarta dan sekitarnya, belum paham akan pentingnya menjaga kesehatan dikala bermain game. Bermain game yang berlebihan juga bisa mempengaruhi kesehatan mental siswa, seperti hilang fokus, mudah marah, bahkan kecanduan dalam bermain game online. Maka dari itu, kita harus lebih memperhatikan kebiasaan bermain game agar kelak mereka bisa tumbuh menjadi generasi-generasi penerus bangsa yang hebat.   1. Saran   Dalam pelaksanaan penelitian kali ini ada beberapa kendala yang dialami. Pelaksanaan kuisoner yang tidak sesuai dengan kenyataan sebenarnya dan pengumpulan kuisoner yang tidak teratur. Kendala-kendala ini mengakibatkan adanya ketidakpastian dari hasil analisa di atas. Sebaiknya, penelitian ini dilakukan lebih sistematis lagi agar menghasilkan data-data yang tepat dan sebenarnya sehingga bisa membantu menyelesaikan masalah yang ada di sekitar kita. |