

# PANDUAN

lomba

bahasa

## LOMBA BAHASA INDONESIA DAN BAHASA ASING SISWA SMK TINGKAT NASIONAL TAHUN 2016



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN  
JL. JENDERAL SUDIRMAN, SENAYAN, JAKARTA

## KATA PENGANTAR



Peningkatan kemampuan berkomunikasi baik menggunakan Bahasa Indonesia maupun Bahasa Asing sudah merupakan persyaratan utama bagi dunia pendidikan, kerja, maupun bermasyarakat, oleh karena itu penguasaan bahasa sangatlah penting bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam berkompetisi di kancah nasional maupun internasional. Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tingkat Nasional telah menjadi agenda tetap Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang dilaksanakan setiap tahun dalam rangka menyediakan wahana pengukuran kemampuan berkomunikasi melalui bahasa Nasional maupun Internasional dan dalam rangka membentuk insan cerdas dan berdedikasi tinggi sebagai kader penerus dan pemimpin bangsa di masa depan.

Pembinaan siswa SMK dalam bidang bahasa didapatkan tidak hanya di bangku pendidikan tetapi dapat juga melalui kegiatan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pelatihan calon peserta dilakukan secara kolaboratif dengan institusi terkait, atau pelatihan mandiri melalui klub di sekolah.

Panduan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tingkat Nasional tahun 2016 ini disusun sebagai acuan utama bagi setiap pihak, khususnya pihak penyelenggara dan panitia pelaksana dalam melakukan persiapan-persiapan teknis demi keberhasilan kegiatan, serta dalam mempersiapkan siswa SMK yang berprestasi dan berdedikasi tinggi sebagai calon pemimpin bangsa di masa depan. Saran dan masukan dari berbagai pihak guna perbaikan terhadap kegiatan ini sangat kami harapkan.

Jakarta, September 2016  
Direktur Pembinaan SMK



Drs. N. Mustaghfirin Amin, MBA  
NIP. 195806251985031003

# DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi .....	ii
BAB I Pendahuluan.....	1
Latar Belakang.....	1
Tujuan.....	4
Tema .....	5
BAB II Pelaksanaan Lomba .....	6
Bidang Lomba .....	6
Waktu dan Tempat Pelaksanaan.....	6
Kontingen .....	6
Pemenang dan Penghargaan.....	9
Tata Tertib Peserta.....	11
Pendaftaran Peserta.....	12
BAB II Tim Pelaksana Lomba .....	13
Penanggungjawab Lomba.....	13
Juri dan Asisten Juri.....	15
Teknisi.....	15
BAB III Pedoman Masing-masing Bidang Lomba .....	17
Lomba Bahasa Indonesia.....	17
Lomba Bahasa Inggris .....	19
Lomba Bahasa Jepang .....	21
Lomba Bahasa Jerman .....	35
Lomba Bahasa Korea .....	49
Lomba Bahasa Mandarin .....	55
Lomba Bahasa Perancis .....	65
BAB IV Penutup .....	75
Lampiran	

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Dalam perspektif global, pendidikan tidak hanya dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan seperangkat pengetahuan dan ketrampilan teknis yang terkait dengan struktur kurikulum semata, tetapi juga diarahkan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan generik. Kemampuan ini harus dikuasai oleh setiap lulusan satuan pendidikan, meskipun belum tentu terstruktur dalam kurikulum sebagai program pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hakekat pendidikan yang harus dipandang lebih luas dari sekedar pengajaran.

Banyak ahli berkeyakinan, bahwa disamping materi-materi pembelajaran yang distrukturkan menjadi mata-mata pelajaran dalam kurikulum, terdapat sejumlah kemampuan yang secara umum sangat penting untuk dikuasai oleh lulusan SMK dan sekaligus harus menjadi karakter manusia terdidik. Kemampuan lain yang diperlukan adalah :

1. Kemampuan Berkomunikasi.  
Siswa dapat berbicara, membaca, menulis, dan mendengar secara efektif. Selain itu, siswa dapat memahami dan berkomunikasi kepada publik yang berbeda sesuai dengan konteksnya masing-masing, baik verbal maupun melalui simbol-simbol visual.
2. Kemampuan Berfikir Kritis  
Siswa memiliki kemampuan berfikir secara jelas dan kritis, menggunakan alasan dan pengalaman untuk membentuk penilaian (judgements) dengan penuh pertimbangan. Karena itu diperlukan kemampuan untuk membedakan antara fakta, pendapat dan kesimpulan, menganalisis dan meringkas argumentasi, mensintesis (menyatukan) gagasan dari berbagai sumber, serta menemukan hubungan antara gagasan, fakta dan pengalaman yang berbeda-beda.

3. Kemampuan Memecahkan Masalah  
Siswa menguasai dengan baik kompetensi mengenali berbagai cara untuk memecahkan berbagai permasalahan; belajar bagaimana cara mendefinisikan permasalahan dan situasi yang mempengaruhinya; merumuskan strategi yang spesifik untuk setiap situasi yang berbeda dan menerapkan rencana, menunjukkan fleksibilitas dan strategi penilaian yang efektif.
4. Kemampuan Berinteraksi Dalam Kelompok  
Siswa memiliki kemampuan bekerjasama secara efektif dengan orang lain, mengingat siswa harus mampu bekerja dalam kelompok. Siswa mampu bekerja secara efektif dengan menciptakan (create) tujuan dan pemahaman bersama, memahami, memilih peran, tugas, membuat keputusan, langkah kemajuan secara kolaboratif dan merundingkan konsensus, kompromi serta konflik.
5. Kemampuan Pemahaman Global  
Siswa memiliki pemahaman global meliputi kemampuan untuk menghormati perspektif dan cara-cara yang berbeda dari berbagai budaya, suku, agama, dan geografis. Siswa mampu memahami bahwa teknologi telah membuat dunia menjadi kecil secara politis, sosial, ekonomis dan secara kultural. Selanjutnya siswa mampu menghargai interkoneksi dari masyarakat global dan lokal serta memahami berbagai format hidup dan lingkungan.
6. Kemampuan Memanfaatkan Teknologi Informasi  
Siswa mampu memahami bagaimana cara memilih, menggunakan dan memanfaatkan beragam produk teknologi informasi sesuai dengan kebutuhannya. Selain itu, siswa mampu mengikuti perkembangan produk teknologi informasi dengan cepat sehingga dengan percaya diri, menempatkan, mengevaluasi dan menggunakan informasi dengan efektif.

Dalam situasi " pelaksanaan lomba/kompetisi " seperti pada Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa SMK, para peserta tidak cukup hanya menguasai kemampuan teknis bagaimana mengerjakan sesuatu sesuai dengan bidang keahliannya, tetapi perlu dibekali oleh kemampuan-

kemampuan generik bagaimana berkomunikasi secara efektif, berfikir kritis, merancang strategi pemecahan masalah, bekerja dalam kelompok disamping bekerja mandiri, toleran terhadap berbagai perbedaan serta mampu memanfaatkan informasi dan teknologi yang ada untuk memfasilitasi penyelesaian tugas-tugasnya.

Dalam kerangka itu, Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa SMK Tingkat Nasional tahun 2016 ini diselenggarakan yaitu memacu SMK untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajarannya, agar para siswa dan lulusannya mampu menembus dan dapat berkiprah pada skala nasional maupun global. Artinya Kemahiran Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dalam perspektif nasional sangat terkait dan merupakan bagian integral dari program strategis “peningkatan dan pemerataan mutu pendidikan pada SMK”.

## B. Tujuan

Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa SMK Tingkat Nasional tahun 2016 bertujuan:

1. Memotivasi siswa SMK untuk meningkatkan potensi dan keterampilan bahasa Indonesia dan bahasa asing, yang pada gilirannya akan meningkatkan percaya diri siswa dalam pergaulan di tingkat nasional maupun internasional;
2. Mempromosikan pentingnya penguasaan bahasa Indonesia dan bahasa asing selain bahasa Inggris sebagai life skill di lingkungan SMK dan masyarakat pada umumnya;
3. Memberikan pemahaman terhadap fungsi dan peran bahasa sebagai alat komunikasi dan pengembangan jati diri bangsa, yang akan berdampak pada kepercayaan masyarakat akan potensi SMK sebagai tempat diklat dan penyedia SDM bermutu serta sebagai mitra kerja potensial bagi dunia kerja;
4. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi;
5. Sebagai sarana promosi potensi siswa SMK kepada dunia usaha dan industri sebagai calon pengguna tamatan;

6. Meningkatkan citra dan kepercayaan masyarakat terhadap keberadaan dan potensi SMK sebagai tempat diklat berkualitas, penyedia teknisi industri tingkat menengah dan mitra usaha;
7. Memupuk persahabatan dan kerjasama secara nasional dalam membangun dan mengembangkan SMK baik saat sekarang maupun yang akan datang.

C. Tema

Kegiatan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa SMK Tingkat Nasional Tahun 2016 bertema "Literat, Komunikatif, dan Kolaboratif". Pemilihan tema ini terkait dengan pembentukan jati diri siswa yang berkualitas serta pemerataan mutu pendidikan SMK. Tujuannya untuk mendukung Sumber Daya Manusia Indonesia yang berdaya saing tinggi dan mampu menegakkan peradaban di era globalisasi.



Adapun logo Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa SMK Tingkat Nasional Tahun 2016 mencerminkan citra kemampuan komunikasi di era global dengan penuh percaya diri.

## PELAKSANAAN LOMBA

### A. Bidang Lomba

Jumlah dan jenis bidang lomba yang dilombakan pada Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tingkat Nasional tahun 2016 sebanyak 7 bidang, terdiri dari :

No.	Bidang Lomba
1	Bahasa Indonesia
2	Bahasa Inggris
3	Bahasa Jerman
4	Bahasa Jepang
5	Bahasa Korea
6	Bahasa Mandarin
7	Bahasa Perancis

### B. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tingkat Nasional tahun 2016 dilaksanakan mulai tanggal 10 s.d. 15 Oktober 2016, bertempat di Universitas Bangka Belitung, Kampus terpadu UBB Balunujuk Merawang, Bangka Provinsi Kep. Bangka Belitung.

1. Tim lomba registrasi tanggal 10 Oktober 2016 di Novotel Bangka Hotel and Convention Centre, Jl. Soekarno Hatta KM. 5, Pangkalpinang, 33172 Telepon: (0717) 436888
2. Pembukaan Tanggal 11 Oktober 2016 pukul 09.00 WIB di Novotel Bangka Hotel and Convention Centre
3. Technical Meeting tanggal 11 Oktober jam 13.00 WIB di masing-masing tempat lomba.
4. Pelaksanaan lomba Tanggal 12 s.d. 14 Oktober 2016
5. Penutupan Tanggal 14 Oktober 2016 pukul 19.00 di Novotel Bangka Hotel and Convention Centre

6. Check Out Tanggal 15 Oktober 2016 sampai pukul 12.00 WIB. Di masing-masing Hotel.

### C. Kontingen

Dalam Pelaksanaan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing, tiap Provinsi dipimpin oleh Ketua Kontingen.

1. Ketua Kontingen
  - a. Setiap provinsi menunjuk satu orang sebagai ketua kontingen.
  - b. Ketua kontingen bertanggung-jawab mengkoordinasikan anggota kontingen provinsi yang bersangkutan.
  - c. Ketua Kontingen wajib menghadiri rapat koordinasi/ Technical Committee Meeting (TCM).
  - d. Ketua Kontingen memastikan bahwa tidak ada hubungan tertentu antara peserta dan juri selama lomba.
  - e. Ketua Kontingen harus siap membantu kontingennya selama lomba.
  - f. Ketua Kontingen tidak diperkenankan mengubah informasi yang disepakati pada saat TCM.
2. Peserta Lomba
  - a. Persyaratan Peserta
    - 1) Peserta lomba adalah siswa SMK yang masih aktif pada tahun pelajaran 2016/2017.
    - 2) Peserta lomba adalah pemenang di tingkat provinsi yang bersangkutan sesuai bidang lomba yang diikuti, dibuktikan dengan surat keputusan dari dinas provinsi.
    - 3) Memenuhi persyaratan khusus pada masing-masing bidang lomba.
    - 4) Belum pernah mengikuti lomba bahasa tingkat nasional yang diselenggarakan oleh Direktorat PSMK Kemdikbud.
    - 5) Peserta harus memahami panduan dan tata tertib sesuai dengan bidang lomba yang diikutinya.

- 6) Setiap provinsi berhak mendaftarkan pesertanya pada setiap bidang lomba.
- b. Sifat Kepesertaan  
Sifat kepesertaan adalah Perseorangan/tim sesuai dengan persyaratan bidang lomba yang diikuti.
- c. Jumlah Peserta  
Jumlah peserta setiap jenis bidang lomba dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No.	Bidang Lomba	Jumlah Peserta
1	Bahasa Indonesia	3 siswa
2	Bahasa Inggris	3 siswa
3	Bahasa Jerman	2 siswa
4	Bahasa Jepang	2 siswa
5	Bahasa Korea	2 siswa
6	Bahasa Mandarin	2 siswa
7	Bahasa Perancis	2 siswa

3. Pembimbing
- Setiap provinsi berhak mendaftarkan satu orang pembimbing untuk setiap bidang lomba yang dikutinya.
  - Pembimbing harus mempunyai pengalaman yang berkaitan dengan bidang lomba dan pernah aktif di lomba tingkat nasional/provinsi.
  - Pembimbing harus memahami secara umum deskripsi keterampilan bidang lomba yang bersangkutan, syarat-syarat lomba dan tugasnya.
  - Pembimbing diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan peserta dan memberikan dorongan semangat kepada peserta.
4. Pengamat dan Penggembira
- Pengamat dan penggembira dari setiap provinsi tidak dibatasi jumlahnya.
  - Pengamat dan penggembira hanya boleh berperan sebagai penonton/pengunjung lomba.

#### D. Pemenang dan Penghargaan

##### 1. Pemenang

Pemenang setiap bidang lomba ditetapkan dengan kategori sebagai berikut :

- 1) Pemenang I
- 2) Pemenang II
- 3) Pemenang III
- 4) Peserta Favorit untuk bahasa Jerman, Jepang, Korea, Mandarin, dan Perancis.
- 5) Pembicara Terbaik untuk bahasa Indonesia.
- 6) Best Speaker untuk bahasa Inggris.

##### 2. Penghargaan

Penghargaan diberikan kepada pemenang dalam bentuk:

- a. Piagam penghargaan
- b. Medali Emas, Perak, Perunggu diberikan kepada Pemenang 1, 2 dan 3;
- c. Uang Pembinaan diberikan kepada Pemenang 1, 2, 3; pada bidang lomba bahasa Indonesia kepada pembicara terbaik; dan pada bidang lomba Jerman, Jepang, Korea, Mandarin, dan Perancis kepada Peserta favorit;
- d. Piala diberikan kepada Pemenang 1, 2, 3 dan peserta favorit;

##### 3. Sertifikat

Sertifikat kepesertaan diberikan kepada seluruh peserta, juri, asisten juri, teknisi, ketua kontingen dan pendamping.

##### 4. Ketentuan Penyelenggaraan Lomba

- a. Nomor Bidang Lomba  
Penomoran bidang lomba dimulai dari 01 sampai dengan 34.
- b. Durasi Lomba
  - 1) Durasi efektif lomba disesuaikan dengan masing-masing bidang lomba.
  - 2) Sebelum lomba akan diadakan technical meeting untuk persiapan, pengenalan materi lomba, pengamatan lokasi, pemeriksaan peralatan yang akan digunakan dan

pemberian nomor peserta, tata tertib, aturan main dan cara penilaian oleh juri.

- 3) Hasil Penilaian lomba dikumpulkan paling lambat pada hari terakhir lomba, pukul 13.00 WIB kepada penanggung jawab pengolahan hasil lomba.

c. Bahasa

- 1) Komunikasi resmi dalam kegiatan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa SMK Tingkat Nasional tahun 2016 menggunakan Bahasa Indonesia.
- 2) Bahasa materi lomba
  - a) Soal/materi lomba menggunakan bahasa sesuai dengan bidang lomba yang diikuti.
  - b) Pengarahan/Informasi yang berhubungan dengan materi lomba dapat menggunakan bahasa Indonesia.
- 3) Komunikasi selama lomba, soal dan jawaban untuk materi lomba Bahasa Asing menggunakan bahasa sesuai dengan bahasa yang dilombakan.

d. Registrasi

Registrasi untuk peserta lomba, ketua kontingen, dan pendamping ditetapkan dalam tiga bagian:

- 1) Registrasi awal dilakukan secara online melalui halaman [pesertadidik.ditpsmk.net/reg/lombabahasa](http://pesertadidik.ditpsmk.net/reg/lombabahasa).
- 2) Registrasi ulang dilaksanakan pada saat kedatangan sebelum lomba dilaksanakan. Pada tahap ini nama peserta lomba boleh diganti dengan alasan yang dapat dipertanggungjawabkan dengan melampirkan surat pergantian dari Dinas Pendidikan Provinsi.

5. Penilaian

a. Acuan Penilaian

Setiap bidang lomba mengacu pada kriteria penilaian masing-masing bidang lomba.

b. Rentang Nilai

Penilaian untuk semua bidang lomba menggunakan 0 – 100.

c. Pembulatan Nilai

Pembulatan nilai ditetapkan sebagai berikut:

- 1) Nilai penggabungan menggunakan pembulatan dua angka decimal dibelakang koma.
- 2) Skor  $< 0,05$  dibulatkan kebawah dan  $\geq 0,05$  dibulatkan keatas.

#### D. Tata Tertib Peserta

Semua peserta diharuskan menginap di hotel/penginapan sesuai dengan bidang lomba yang telah ditetapkan oleh panitia dan mematuhi jadwal serta ketentuan-ketentuan dari setiap kegiatan yang dilaksanakan.

##### 1. Persiapan Keberangkatan

Peserta lomba harus memahami segala ketentuan yang terkait dengan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa SMK Tingkat Nasional tahun 2016 dan mempersiapkan diri sesuai dengan ketentuan masing-masing bidang lomba. Alat-alat dan bahan yang dibawa oleh peserta harus memenuhi persyaratan yang telah ditentukan.

##### 2. Persiapan Sebelum Lomba

- a. Satu hari sebelum pelaksanaan lomba, dibawah bimbingan penanggung jawab lomba dan juri, peserta diberi kesempatan untuk melakukan persiapan di tempat lomba (tempat lomba disediakan oleh tuan rumah), menata dan mengamankan peralatan sesuai keperluan serta terbiasa terhadap alat maupun alat bantu yang akan digunakan ditempat lomba.
- b. Peserta akan memperoleh penjelasan tentang berbagai ketentuan yang menyangkut pencegahan kecelakaan serta ketentuan keselamatan kerja lainnya.
- c. Peserta mempunyai hak untuk mengajukan pertanyaan dan harus ditanggapi dengan seksama.
- e. Juri harus memastikan bahwa peserta telah mengerti tentang materi lomba serta pedoman lomba termasuk sistem penilaian.

##### 3. Saat Pelaksanaan Lomba

- a. Setiap peserta harus mengenakan identitas peserta yang disediakan oleh Panitia.
- b. Setiap peserta harus menggunakan kostum atau baju yang rapi dan sopan yang sudah ditentukan oleh panitia.

Senin, 10 Oktober 2016	Pakaian bebas
Selasa, 11 Oktober 2016	Batik
Rabu, 12 Oktober 2016	pakaian formal (untuk pria kemeja panjang berdasi)*
Kamis, 13 Oktober 2016	pakaian formal (untuk pria kemeja panjang berdasi)*
Jumat, 14 Oktober 2016	Untuk kegiatan penutupan dan pengumuman pemenang memakai baju adat khas daerah masing-masing
Sabtu, 15 Oktober 2016	Pakaian bebas

\*diperbolehkan membawa atribut khas negara masing-masing bidang lomba

- c. Setiap peserta bertanggungjawab atas peralatan, instrumen dan alat bantu yang digunakannya. Jika tidak dapat digunakan, peserta harus segera menghubungi juri untuk mendapatkan ganti. Peserta diperbolehkan meminta pergantian alat/bahan jika terjadi kerusakan atau kehilangan
- d. Peserta harus menuliskan nomor peserta pada setiap materi dan hasil lomba.
- e. Peserta memulai dan menghentikan pekerjaan sesuai dengan isyarat yang diberikan oleh juri.
- f. Peserta tidak berbicara dengan peserta lain atau tamu selama pekerjaan berlangsung, kecuali ada persetujuan juri.
- g. Jika peserta sakit, harus segera memberitahu kepada juri/penanggung-jawab lomba. Juri dapat memutuskan untuk memberi kompensasi waktu bila dinilai perlu.
- h. Setelah lomba berakhir, peserta diberi kesempatan untuk bertukar pendapat dan pengalaman baik dengan sesama peserta, pendamping, juri maupun dengan penanggung jawab lomba. Pembicaraan dapat berkisar tentang materi lomba, metode kerja peralatan dan sebagainya.
- i. Juri dan penanggung jawab lomba akan memberi pengarahan kepada peserta untuk mengemas peralatan dan membersihkan tempat lomba sebelum ditinggalkan.

- j. Peserta mempunyai kesempatan untuk mengetahui hasil kerjanya setelah klasifikasi kemenangan diumumkan.

#### E. Pendaftaran Peserta

1. Pendaftaran secara online melalui halaman [pesertadidik.ditpsmk.net/reg/lombabahasa](http://pesertadidik.ditpsmk.net/reg/lombabahasa) dilengkapi dengan fotocopy/scan rapor terakhir yang menandakan masih aktif sebagai siswa SMK dan pas foto (3 x 4) dengan latar belakang berwarna merah, Surat Keputusan dari dinas provinsi dan mengisi format surat pernyataan peserta.
2. Usulan daftar nama siswa peserta lomba bahasa Tahun 2016 sudah diterima panitia paling lambat tanggal 23 September 2016. Jika pengusulan melewati batas tanggal tersebut diatas, maka propinsi yang bersangkutan dinyatakan tidak mengirimkan perwakilannya.

## Tim Pelaksana Lomba

Pada Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa SMK Tingkat Nasional Tahun 2016 melibatkan unsur Pusat dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Pemerintah Daerah dan masyarakat.

### A. Penanggungjawab Lomba

Penanggungjawab Lomba bertanggung jawab antara lain:

1. Menyusun panduan penyelenggaraan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa SMK Tingkat Nasional Tahun 2016;
2. Menyiapkan naskah soal untuk semua bidang lomba;
3. Menyiapkan daftar kebutuhan peralatan dan bahan yang digunakan untuk semua bidang lomba;
4. Menyiapkan pelaksanaan tiap bidang lomba, meliputi: tata cara lomba, penjurian, jadwal dan tempat lomba, penilaian dan kategori pemenang;
5. Mengatur dan menetapkan calon peserta lomba untuk setiap bidang lomba;
6. Menyerahkan naskah soal, peralatan dan bahan lomba untuk setiap bidang lomba;
7. Memastikan bahwa semua alat, bahan, mesin, instrumen dan pendukung lomba lainnya siap digunakan;
8. Memberikan penjelasan kepada tim juri tentang segala sesuatu yang terkait dengan pelaksanaan lomba untuk masing-masing bidang lomba;
9. Mengumpulkan dan mengolah nilai hasil lomba serta menyusun daftar pemenang untuk setiap bidang lomba;

10. Mengolah dan menyediakan bahan (data) untuk rapat penentuan pemenang umum.
11. Menyusun laporan pelaksanaan dan hasil lomba.

B. Juri dan Asisten Juri

1. Juri ditunjuk untuk setiap lomba yang terdiri dari:
  - a. satu orang ketua merangkap anggota;
  - b. satu orang sekretaris merangkap anggota;
  - c. satu orang anggota (jumlah juri harus gasal)
2. Juri terdiri atas para ahli bahasa yang dilombakan, berasal dari kedutaan besar/perwakilan negara, dunia usaha dan industri, dan perguruan tinggi serta Badan Koordinasi Pendidikan Bahasa.
3. Tugas dan wewenang juri adalah melakukan penilaian terhadap kemampuan peserta lomba secara obyektif dan memutuskan pemenang lomba sesuai dengan keterampilan dan prestasinya.
4. Juri ketua bersama dengan anggotanya bertanggung jawab untuk:
  - a. mengecek kesiapan alat, bahan dan instrumen yang disiapkan oleh penanggung jawab lomba dan tim teknis, sebelum acara dimulai.
  - b. menyeleksi materi lomba, menentukan kriteria penilaian, menetapkan batas waktu maksimal untuk pelaksanaan lomba, menyusun daftar bahan, serta menyiapkan instruksi kerja untuk peserta;
  - c. mengecek sebelum lomba dimulai, keakuratan data registrasi peserta (tanggal lahir, provinsi, nama dan sebagainya)
5. Asisten Juri bersama dengan anggotanya bertanggung jawab untuk:
  - a. Melaksanakan rapat teknis (Technical Committee).
  - b. Membantu pengecekan terhadap tempat lomba, peralatan dan bahan yang dipersiapkan sebelum pelaksanaan lomba dimulai.
  - c. Membantu menyiapkan materi lomba, menyiapkan kriteria penilaian, dan menyiapkan batas waktu lomba berlangsung.
  - d. Membantu melakukan pemeriksaan terhadap data registrasi peserta.
  - e. Membantu melakukan rekap penilaian.

C. Teknisi bertanggung jawab untuk :

- a. Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan selama lomba.
- b. Mengatur penataan ruang juri, aula dan ruang lomba.
- c. Menyediakan perlengkapan lomba di setiap ruang lomba.
- d. Mengontrol kebersihan ruang juri dan tempat lomba.
- e. Memastikan peralatan teknis pendukung lomba, seperti komputer dan sound system berjalan dengan baik.
- f. Mengendalikan administrasi lomba seperti formulir, pendaftaran, daftar hadir, SPPD, sertifikat dan hasil-hasil lomba.
- g. Mempertanggungjawabkan seluruh tugasnya kepada penanggung-jawab bidang lomba.



BIDANG LOMBA



*Bahasa*  
**INDONESIA**

## 1. Gambaran Umum

Bahasa Indonesia berperan penting sebagai wahana untuk mengekspresikan perasaan, informasi, gagasan, dan pemikiran. Sebagai media ekspresi, penggunaan bahasa menuntut penggunanya mampu menggunakan bahasa yang dapat menggugah perasaan, menyampaikan pesan yang logis, objektif, dan sistematis sehingga mudah dipahami oleh mitra tutur. Selain itu, penggunaan bahasa yang baik dan sistematis menunjukkan cara berpikir yang sistematis pula.

Berbahasa dan berargumentasi yang baik juga dapat membangun karakter manusia yang kuat. Oleh sebab itu, diperlukan suatu kegiatan yang dapat membangun kualitas berbagai aspek tersebut. Salah satunya melalui Lomba Debat Bahasa Indonesia. Kegiatan Lomba Debat Bahasa Indonesia untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tingkat Nasional Tahun 2016 memiliki peran sangat strategis sebagai ajang penajaman kemampuan siswa SMK dalam mengekspresikan perasaan, informasi, dan pemikiran serta ajang mengasah kemampuan berpikir kritis dengan menggunakan bahasa Indonesia secara benar dan baik.

Selain itu, Lomba Debat Bahasa Indonesia Siswa SMK Tahun 2016 ditujukan sebagai ajang untuk menguji kemampuan berargumentasi secara logis dengan memberikan pembahasan dan pertukaran pendapat mengenai suatu topik dengan saling memberi alasan berdasarkan fakta dan data untuk mempertahankan pendapat masing-masing.

Debat Bahasa Indonesia Siswa SMK Tahun 2016 memiliki tujuan umum untuk memperdalam dan memperkuat kecintaan peserta debat terhadap bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa negara, sehingga bahasa Indonesia menjadi wahana aktualisasi diri, terutama untuk mengekspresikan perasaan, informasi, dan hasil pemikiran dalam konteks budaya akademik di sekolah dan di masyarakat pada umumnya. Selanjutnya, tujuan khusus kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- a. Meningkatkan motivasi siswa SMK untuk belajar bahasa Indonesia secara terus-menerus.
- b. Meningkatkan kreativitas seni berbahasa Indonesia, termasuk apresiasi sastra, di kalangan siswa SMK.
- c. Meningkatkan daya guna siswa SMK dalam menggunakan bahasa Indonesia dalam dunia usaha dan dunia industri.

- d. Meningkatkan daya saing lulusan SMK dengan berlatih berpikir kritis dan memanfaatkan bahasa Indonesia sebagai media ekspresinya.
- e. Meningkatkan martabat bahasa Indonesia di tengah penggunaan bahasa daerah dan asing, dengan menggunakannya secara baik dan benar dalam nuansa debat yang elegan dan bercita rasa akademik.
- f. Menguatkan posisi bahasa Indonesia sebagai penghela dan pembawa ilmu pengetahuan di dunia pendidikan.

Lomba Debat Bahasa Indonesia Siswa SMK Tahun 2016 juga diharapkan dapat meningkatkan tinggi budi bahasa siswa dengan ciri cermat, apik, dan santun (CAS). Cermat adalah kemampuan menggunakan bahasa untuk menyampaikan kebenaran. Apik merupakan kemampuan menggunakan bahasa untuk menyampaikan kebaikan dan membangun mitra, sedangkan santun adalah kemampuan berbahasa untuk bernegosiasi dan mengajak, bukan bernegasi atau mengenyahkan (Ibrahim, 2016).

## 2. Deskripsi Teknis

Lomba Debat Bahasa Indonesia Siswa SMK Tingkat Nasional 2016 mengikuti sistem lomba debat formal, yaitu debat yang memberikan kesempatan bagi dua tim pembicara yang mengemukakan kepada para pendengar sejumlah argumen yang menunjang atau yang membantah suatu usul. Setiap pihak diberi jangka waktu yang sama bagi pembicara-pembicara konstruktif dan bantahan (Tarigan, 1981: 21). Setiap perlombaan akan diikuti oleh dua tim yang berposisi sebagai Tim Pendukung dan Tim Penyanggah.

Lomba ini terdiri atas babak penyisihan pertama, babak penyisihan kedua, babak semifinal, dan babak final. Pada setiap babak, setiap tim harus memberikan argument sesuai dengan pernyataan topik yang telah didapatkan dalam pengundian. Beberapa istilah yang terdapat di dalam lomba dapat dideskripsikan sebagai berikut.

### a. Pernyataan Topik

Pernyataan topik adalah isu tertentu yang akan diperdebatkan oleh dua pihak, yaitu Tim Pendukung dan Tim Penyanggah. Pernyataan topik dalam lomba debat telah ditentukan oleh panitia. Babak penyisihan pertama akan diundi sebanyak 19 pernyataan topik untuk 17 kali lomba. Babak penyisihan kedua akan diundi 12 pernyataan topik yang akan diundi untuk 10 kali lomba.

Sementara itu, babak semifinal akan diundi 8 pernyataan topik untuk 6 kali lomba dan babak final akan diundi 5 pernyataan topik untuk 3 kali lomba.

### Contoh Pernyataan Topik

Pekerja asing di Indonesia wajib berbahasa Indonesia.

#### b. Argumen

Argumen adalah pernyataan yang didukung oleh fakta dan data yang bersifat mendukung atau menyanggah pernyataan topik. Setiap tim peserta harus dapat menyampaikan argumen yang sesuai dengan kriteria posisinya. Jika sebagai tim pendukung, peserta harus menyampaikan argumen yang mendukung pernyataan topik dengan menggunakan kata kunci persetujuan (setuju, sepakat, sepaham, dan sebagainya). Jika sebagai tim penyanggah, peserta harus menyampaikan argumen yang menyanggah pernyataan topik dengan menggunakan kata kunci ketidaksetujuan (tidak setuju, tidak sepakat, tidak sepaham, dan sebagainya).

Contoh argumen mendukung.

“Saya sangat setuju dengan pernyataan bahwa pekerja asing di Indonesia wajib berbahasa Indonesia. Pekerja asing yang berada di Indonesia harus mengikuti aturan di negara kita serta menghormati keberadaan bahasa negara dan bahasa nasional kita, yaitu bahasa Indonesia. Komunikasi yang dijalin antara pekerja asing dan pekerja Indonesia di Indonesia harus dengan menggunakan bahasa Indonesia. Berikut ini saya sampaikan fakta-fakta tentang kebutuhan pekerja asing dalam berbahasa Indonesia”.

Contoh argumen menyanggah.

“Saya tidak setuju dengan pernyataan bahwa pekerja asing di Indonesia wajib berbahasa Indonesia. Ketidaksetujuan saya berdasarkan fakta bahwa sebagai negara berkembang kita masih membutuhkan kerja sama dengan negara-negara yang memiliki sumber daya manusia dan sumber daya kapital yang besar. Keberadaan pekerja asing merupakan sebuah upaya pemenuhan kebutuhan SDM yang akan mendukung perekonomian di Indonesia. Kewajiban berbahasa Indonesia akan menjadi kendala bagi mereka dalam melakukan aktivitas

pekerjaan di Indonesia. Coba cermati fakta yang akan saya sampaikan berikut ini.”

c. Tim Pendukung

Tim pendukung adalah tiga orang peserta dalam satu tim di satu provinsi yang memberikan argumen dukungan terhadap suatu pernyataan topik.

d. Tim Penyanggah

Tim Penyanggah adalah tiga orang peserta dalam satu tim di satu provinsi yang memberikan argumen berupa sanggahan terhadap suatu pernyataan topik.

3. Persyaratan Peserta

Peserta Lomba Debat Bahasa Indonesia Siswa SMK Tingkat Nasional Tahun 2016 adalah siswa SMK aktif pada tahun pelajaran 2016/2017, pemenang Lomba Debat Tingkat Provinsi di Indonesia. Setiap provinsi mengirimkan satu tim yang terdiri atas tiga orang peserta. Tim yang akan mengikuti lomba didampingi oleh satu orang guru pendamping. Anggota tim yang dikirimkan oleh provinsi tersebut bukan siswa yang sudah pernah mengikuti lomba yang sama sebelumnya.

4. Materi Lomba

Materi Debat Bahasa Indonesia Siswa SMK Tingkat Nasional Tahun 2016 adalah isu-isu yang aktual tentang kebahasaan dan tentang hal umum yang ada di masyarakat. Isu-isu itu terumus dalam topik-topik yang akan diundi sebelum debat dimulai. Topik pada lomba merupakan topik umum dan topik kebahasaan. Pernyataan topik untuk babak penyisihan dapat dilihat pada lampiran lembar soal, sedangkan pernyataan topik untuk babak semifinal dan final akan diberikan pada saat perlombaan.

5. Ketentuan Lomba

a. Waktu Lomba

Lomba Debat Bahasa Indonesia Siswa SMK Tingkat Nasional Tahun 2016 akan dilaksanakan pada tanggal 10 s.d.15 Oktober 2016 di Pangkalpinang, Provinsi

Bangka Belitung. Lomba akan dimulai pada pukul 08.00 s.d. 17.00 WIB. Jadwal lomba yang terperinci akan diberikan kepada peserta pada saat menghadiri taklimat/ technical meeting.

#### b. Sistem Lomba

Lomba Debat Bahasa Indonesia Siswa SMK Tingkat Nasional Tahun 2016 dilakukan dengan sistem gugur dalam tiga babak, yaitu babak penyisihan I dan II selama satu setengah hari, babak semi final satu hari, dan babak final setengah hari. Dengan demikian, seluruh kegiatan lomba debat bahasa Indonesia akan berlangsung selama tiga hari.

Setiap tim yang merupakan peserta lomba perwakilan provinsi terdiri atas tiga orang pembicara. Setiap tim dapat berposisi sebagai pendukung atau penyanggah sesuai dengan undian yang didapat.

Satu hari sebelum lomba, peserta akan mengikuti pembukaan dan penjelasan teknis lomba debat.

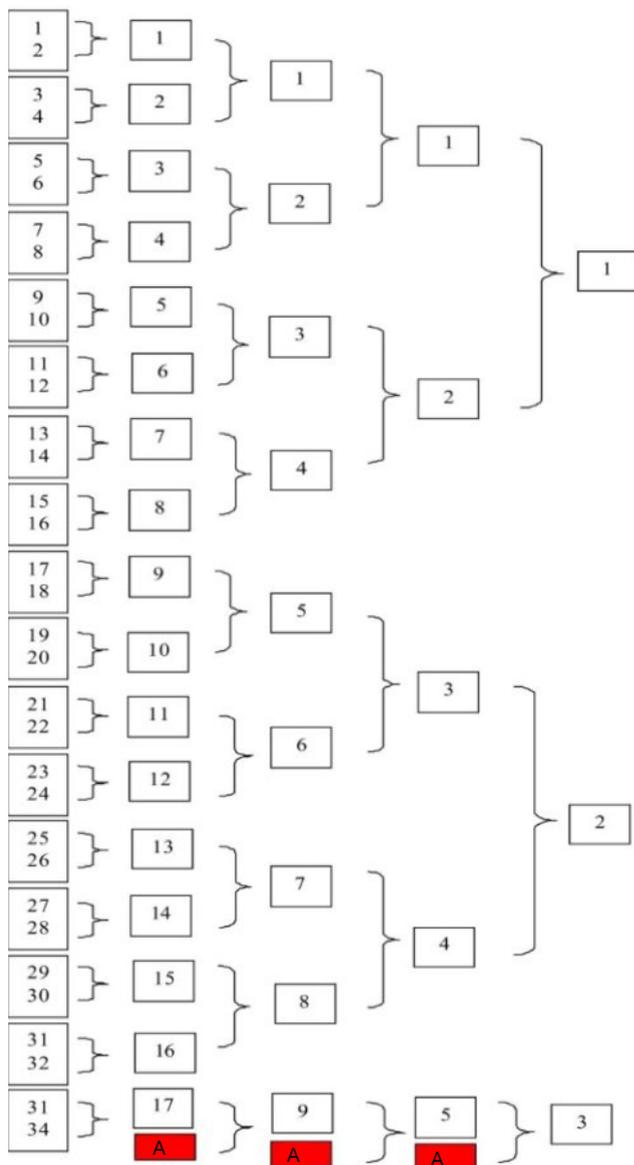
#### c. Pengaturan Waktu Lomba

- 1) Pada saat pendaftaran setiap tim mengambil nomor urut tim.
- 2) Sebelum lomba dimulai, diadakan pengundian posisi sebagai pendukung atau penyanggah untuk dua nomor urut tim pertama. Setelah didapatkan posisi untuk masing-masing tim, diadakan lagi pengundian pernyataan topik.
- 3) Tim yang akan berdebat dipersilakan untuk menyiapkan diri selama 30 menit.
- 4) Setelah 30 menit atau ketika tim lain sedang berdebat, diadakan pengundian posisi dan pengundian soal untuk 2 tim dengan nomor urut selanjutnya. Tim yang telah mengikuti pengundian posisi dan soal dipersilakan menyiapkan diri di ruang isolasi.
- 5) Selanjutnya, lomba dilaksanakan berdasarkan mekanisme berikut ini.

No.	Kegiatan	Jumlah waktu
1.	Perkenalan Setiap tim memperkenalkan diri selama 1 menit	2 menit
2.	Penyampaian PernyataanTopik Setiap tim menyampaikan argumentasinya terhadap pernyataan topic selama 5 menit. Dimulai oleh Tim Pendukung, dilanjutkan oleh Tim	10 menit

No.	Kegiatan	Jumlah waktu
	Penyanggah.	
3.	<p>Debat</p> <p>Pada 6 menit pertama setiap tim mengomentari argumentasi tim lain selama 3 menit, misalnya Tim Pendukung mengomentari argumentasi Tim Penyanggah selama 3 menit, demikian seterusnya.</p> <p>Tim Pendukung atau Tim Penyanggah diberikan kesempatan untuk menginterupsi tim lain selama 30 detik, setelah 2 menit waktu berjalan.</p> <p>Selanjutnya pada 5 menit berikutnya, diberikan hak bicara selama 1 menit kepada tim yang menekan bel paling dahulu. Kesempatan menekan bel akan diberikan sebanyak 5 kali. Tim yang cepat menekan bel akan mendapat kesempatan bicara lebih banyak. Hak bicara dapat digunakan untuk memberikan komentar, sanggahan, atau pertanyaan.</p>	15 menit
4.	<p>Simpulan</p> <p>Setiap tim memberikan ungkapan penutup tentang pernyataan topik sesuai dengan posisinya selama 1 menit.</p>	2 menit
	Jumlah waktu Debat	30 menit

Bagan Babak Penyisihan, Babak Semifinal, dan Babak Final



Keterangan:

- 1) Babak penyisihan pertama terdiri atas 34 tim untuk 17 kali lomba.
- 2) Babak penyisihan kedua terdiri atas 17 tim untuk 10 kali lomba dengan 1 tim afirmasi.
- 3) Babak semifinal terdiri atas 9 tim untuk 6 kali lomba dengan 1 tim afirmasi.
- 4) Babak final terdiri atas 6 tim untuk 3 kali lomba dengan 1 tim afirmasi.
- 5) Tim afirmasi adalah tim terpilih berdasarkan nilai akumulasi tertinggi dari tim yang tidak menang dari setiap babak. Jika menang, tim afirmasi mempunyai kesempatan melanjutkan ke babak berikutnya.

#### d. Kriteria Pemenang

Pemenang Lomba Debat adalah tim-tim yang telah memenangkan lomba dengan memperoleh nilai kumulatif tertinggi dalam babak penyisihan, semifinal, dan final secara berurutan. Para pemenang akan berpredikat Pemenang I, Pemenang II, dan Pemenang III. Selain itu, akan ditentukan pula Pembicara Terbaik dengan kriteria memiliki nilai individu tertinggi. Hadiah yang akan diberikan kepada pemenang adalah sebagai berikut.

- 1) Pemenang I: Piagam penghargaan/tropi untuk sekolah, dan uang pembinaan.
- 2) Pemenang II: Piagam penghargaan/tropi untuk sekolah, dan uang pembinaan.
- 3) Pemenang III: Piagam penghargaan/tropi untuk sekolah, dan uang pembinaan.
- 4) Pembicara Terbaik: Piagam penghargaan/tropi untuk sekolah, dan uang pembinaan.

#### 6. Format Penilaian

Penilaian Debat Bahasa Indonesia Siswa SMK Tingkat Nasional Tahun 2016 berdasarkan beberapa aspek, yaitu penguasaan materi, penguasaan kebahasaan, dan penyajian materi. Pemenang lomba ditentukan berdasarkan nilai kumulatif dari aspek yang dinilai.

##### A. Penguasaan Materi

1. Penyampaian topik
2. Pemenuhan unsur argumen
3. Penggunaan sumber/rujukan
4. Penyampaian simpulan

- B. Penguasaan Kebahasaan
  - 1. Ketepatan struktur kalimat
  - 2. Ketepatan bentuk dan pilihan kata
  - 3. Keruntutan informasi
  
- C. Penyajian Materi
  - 1. Kerja sama anggota tim
  - 2. Kesopanan dan kesantunan
  - 3. Ketepatan paralinguistik (volume suara dan kelancaran berbahasa)

#### Bobot dan Akumulasi Nilai Peserta

- 1. Penguasaan materi  $(A-1 + A-2 + A-3 + A-4) \times 35\%$
- 2. Penguasaan Kebahasaan  $(B-1 + B-2 + B-3) \times 40\%$
- 3. Penyajian materi  $(C-1 + C-2 + C-3) \times 25\%$

#### 7. Tata Tertib Lomba

Berikut ini tata tertib Lomba Debat Bahasa Indonesia Siswa SMK Tahun 2016 yang harus dipatuhi oleh peserta lomba.

- a. Peserta merupakan tim perwakilan tiap provinsi yang telah terdata dalam proses pendaftaran daring/online.
- b. Peserta harus hadir tepat waktu sesuai dengan jadwal lomba yang telah ditentukan.
- c. Peserta dan pendamping harus mengikuti pengarahannya juri (taklimat/technical meeting) sebelum lomba debat dimulai.
- d. Semua peserta harus berada di ruang lomba selama berlangsungnya lomba debat.
- e. Peserta diperbolehkan keluar ruang lomba untuk menyiapkan diri selama 25 menit sebelum tampil berdebat.
- f. Peserta lomba yang sedang tampil berdebat harus mengenakan papan namayang dapat terbaca dari jarak pandang 3 meter.
- g. Peserta lomba yang sedang tampil berdebat dilarang membawa apa pun. Pena dan kertas akan tersedia di meja. Sebelum ada komando debat dimulai, peserta dilarang menulis apa pun di kertas yang disediakan.
- h. Peserta lomba yang sedang tampil berdebat dilarang berkomunikasi dengan guru pendamping.
- i. Guru pendamping dan peserta yang belum mendapat giliran tampil lomba dilarang mengganggu kelancaran jalannya lomba debat.

- j. Peserta lomba berhak mengetahui hasil lomba dalam setiap babak dengan terlebih dahulu memberikan waktu yang dibutuhkan juri untuk merkapitulasi hasil lomba.
- k. Hasil penjurian tidak dapat diganggu gugat.

## 8. Penutup

Lomba ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa SMK untuk mengekspresikan perasaan, informasi dan hasil pemikiran dalam konteks budaya akademik di sekolah dan di masyarakat pada umumnya. Selain itu diharapkan terjadinya peningkatan daya saing lulusan SMK melalui kegiatan berlatih berpikir kritis, beradaptasi secara dinamis serta belajar argumen secara rasional dengan dibatasi hak berpendapat dari orang lain dan pemanfaatan bahasa Indonesia sebagai media ekspresinya sehingga mampu mengantarkan mereka untuk berpartisipasi dalam masyarakat ekonomi ASEAN (MEA).

## Rujukan

- Badan Bahasa. 2016. Kamus Besar Bahasa Indonesia [daring]. Diakses dari <http://kbbi4.portalbahasa.com/>
- Ibrahim, G. A. (2016). Kesantunan dan kecermatan dalam berbahasa. Dalam Forum Diskusi Tenaga Ahli Bahasa yang bertugas di kepolisian dan Pembahasan RUU. Jakarta: Badan Bahasa.
- Tarigan, H. G. (1981). Berbicara sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung: Angkasa.

LAMPIRAN LEMBAR SOAL  
LOMBA DEBAT BAHASA INDONESIA SMK TINGKAT NASIONAL 2016

No.	Pernyataan Topik
1.	Penggunaan bahasa asing dalam penamaan tempat mencerminkan kualitas sumber daya manusianya.
2.	Permainan tradisional anak-anak meningkatkan kemampuan bersosialisasi.
3.	Penggunaan bahasa di jejaring sosial (misalnya facebook, path, dan twitter) memperburuk kemampuan berbahasa Indonesia.
4.	Musik dan penyanyi dangdut merusak moral bangsa.
5.	Maraknya peredaran barang-barang palsu di Indonesia menurunkan kualitas produk ekonomi kreatif.
6.	Wacana hukuman kebiri diharapkan memberikan efek jera bagi pelaku kejahatan seksual.
7.	Pendapatan selebritas menyebabkan penurunan minat generasi muda terhadap pendidikan formal.
8.	Pendidikan non formal (home schooling) lebih dapat mengeksplorasi potensi anak.
9.	Penggunaan Teknologi Informasi (TI) memudahkan pelayanan masyarakat.
10.	Transportasi umum berbasis daring (online) merupakan solusi bagi masalah transportasi di kota besar.
11.	Drama Korea dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar bahasa korea.
12.	Masuknya tenaga asing mengurangi kesempatan kerja bagi lulusan SMK.

No.	Pernyataan Topik
13.	Dihapusnya kewajiban berbahasa Indonesia bagi pekerja asing meningkatkan investor asing.
14.	Kurangnya minat berwirausaha lulusan SMK meningkatkan angka pengangguran.
15.	Penggunaan bahasa daerah menimbulkan citra tidak modern (kampungan).
16.	Bisnis berbasis daring (online) memudahkan proses jual-beli di kalangan masyarakat.
17.	Media social menjadikan masyarakat anti sosial.
18.	Peluang kerja bagi lulusan SMK lebih besar dari pada untuk lulusan SMA/MA.
19.	Lulusan SMK mampu bersaing secara kompetitif di MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN).
20.	Nasionalisme yang berlebihan dari rakyat akan membuat Indonesia makin kuat, terdandang, dihargai, dan dihormati di dunia internasional.
21.	Film Indonesia sudah memilik kualitas yang baik dan sudah menjadi tuan rumah di negeri sendiri.
22.	Penggunaan bahasa asing dalam komunikasi sehari-hari menunjukkan kurangnya rasa nasionalisme seseorang.
23.	Keragaman suku, budaya, dan agama di Indonesia merupakan asset utama dalam mempersatukan Indonesia.
24.	MEA (Masyarakat Ekonomi ASEAN) menyebabkan warga Indonesia semakin makmur.
25.	Lemahnya nasionalisme daerah perbatasan akibat kurangnya perhatian pemerintah.

No.	Pernyataan Topik
26.	Pembelajaran sastra Indonesia sangat diperlukan pembentukan karakter siswa SMK.
27.	Masyarakat Indonesia harus beralih ke kendaraan umum demi lancarnya arus lalu lintas di kota-kota besar Indonesia.
28.	Sinetron-sinetron Indonesia tidak mendidik dan merusak moral bangsa.
29.	Pengiriman TKI (Tenaga Kerja Indonesia) ke luar negeri merupakan sumbangan devisa bagi negara.
30.	Pekerja anak di Indonesia (desa dan kota) melanggar hak asasi anak



BIDANG LOMBA



*Bahasa*  
**INGGRIS**

## 1. Pendahuluan

Kebutuhan akan keterampilan berbahasa Inggris sudah sangat jelas bagi bangsa Indonesia, terutama bagi generasi muda, agar dapat berkolaborasi dan atau berkompetisi di pasar global. Agar siswa SMK di Indonesia dapat mempersiapkan diri sebagai tenaga kerja terampil tingkat menengah dalam dunia kerja internasional, siswa perlu diberikan motivasi belajar bahasa Inggris. Salah satu upaya peningkatan motivasi adalah melalui lomba antar siswa SMK tingkat nasional. Materi dan format lomba perlu disesuaikan dengan kebutuhan penggunaan bahasa itu sendiri sesuai profil kompetensi lulusan SMK. English presentation skills adalah salah satu yang keterampilan berbahasa Inggris yang dibutuhkan oleh lulusan SMK sebagai keterampilan pendukung di dunia kerja. Oleh karena itu, lomba keterampilan berbahasa Inggris siswa SMK tingkat nasional tahun 2016 adalah English presentation skills, yang di dalamnya ada unsur tanya jawab dengan audience (sesama peserta lomba) agar dapat memunculkan unsur komunikatifnya.

## 2. Gambaran Umum

Setiap tim peserta lomba (3 orang) akan menyiapkan bahan presentasi kepada tim peserta propinsi lainnya. Satu orang siswa bertindak sebagai moderator, dan 2 orang lainnya sebagai presenter dan menjawab pertanyaan dari audience. Lomba diadakan secara autentik, dimana moderator menjalankan tugasnya sebagaimana layaknya seorang moderator dalam sebuah seminar atau konperensi. Presenter menjalankan tugasnya sebagai presenter dan siap menjawab atau merespon pertanyaan. Unsur tanya jawab setelah presentasi adalah unsur komunikatif dimana keterampilan berkomunikasi bahasa Inggris peserta lomba dapat diprediksi.

## 3. Pelaksanaan

a. Nama Lomba: English Presentation Skills

b. Persyaratan Peserta Lomba:

- 1) Siswa SMK kelas 10-12 di tahun ajaran 2016-2017 yang dibuktikan dengan surat keterangan/fotocopy rapor terakhir yang dilegalisir.
- 2) Tiap propinsi hanya mengirimkan 1 tim
- 3) 1 tim terdiri dari 3 orang peserta
- 4) Setiap tim membawa minimal 1 laptop, flash disk, dan modem

untuk internet, yang akan digunakan saat case building (persiapan).

- 5) Menyerahkan pas photo berwarna ukuran 3X4 sebanyak 2 lembar

c. Waktu dan Tempat Pelaksanaan:

- a. Waktu pelaksanaan: 10 – 15 Oktober 2016,
- b. Tempat Pelaksanaan: Pangkal Pinang

4. Materi Lomba:

Setiap peserta menyiapkan bahan presentasi dengan menentukan sendiri judul presentasinya yang diangkat dari tema-tema berikut ini:

- a. Promoting your provinces which may include potential tourism objects, current condition, problems and alternative solutions
- b. Current issues in youth problems and alternative solutions
- c. Challenges for SMK graduates
- d. Technology development: its potential and social problems
- e. Sports: what, why and how?
- f. Environmental issues
- g. Current issues in transportation system
- h. Education system
- i. Law enforcement
- j. Political issues which may include regional election

5. Mekanisme lomba:

- a. Lomba English Presentation Skills akan dilaksanakan dalam 3 babak: Babak 1 (penyisihan), Babak 2 (semi final), dan Babak 3 (final).
  - i. Babak 1 (penyisihan).
    - a. Pada babak ini, peserta akan dibagi dalam 4 zona, yang terdiri dari 8 – 9 tim, yang akan ditentukan berdasarkan undian pada saat technical meeting.
    - b. Setiap tim mendapat giliran untuk mempresentasikan bahan yang telah disiapkan maksimal 10 menit, dan 20 menit untuk sesi tanya jawab.

- c. Jumlah juri di setiap zona adalah 1 orang
  - d. Tema yang dipilih untuk dipresentasikan ditentukan pada saat technical meeting.
  - e. Setiap tim yang terdiri dari 3 orang siswa akan memainkan peran sebagai berikut:
    - 1 orang moderator: tugasnya adalah memperkenalkan tim, mengatur sesi tanya jawab, dan menyimpulkan hasil diskusi.
    - 2 orang presenter, sekaligus menanggapi/menjawab pertanyaan yang diajukan oleh tim lain dan atau juri.
  - f. Setiap tim diberikan waktu 30 menit untuk case building dan persiapan powerpoint slides, tanpa didampingi oleh pembimbing.
  - g. Powerpoint maksimal 2 slide yang berisikan poin-poin presentasi. Tidak ada kalimat (S-V-O) di dalam slides, hanya word phrases dan atau gambar.
  - h. Setiap tim diberikan waktu untuk mengajukan 1 pertanyaan tentang materi yang sedang dipresentasikan, dan presenter harus menjawab/menanggapi pertanyaan tersebut.
  - i. Apabila tim penanya kurang puas terhadap jawaban, masih diberikan 1 kali kesempatan untuk mengklarifikasi/ mengungkapkan ide/ meluruskan / menanggapi jawaban, namun TIDAK memunculkan isu/pertanyaan baru.
  - j. Dari setiap zona, akan diambil 4 tim dengan nilai tertinggi untuk maju ke babak ke-2.
- ii. Dalam Babak 2 (Semi Final):
- a. Babak 2 terdiri dari 2 zona, yang terdiri dari 8 tim berdasarkan nilai perolehan di babak 1.
  - b. Jumlah juri di setiap zona adalah 2 orang
  - c. Ketentuan pada poin a-h pada babak 1 berlaku di babak 2.
  - d. Dari setiap zona, akan diambil 4 tim dengan nilai tertinggi untuk maju ke babak ke-3 (final).

- iii. Dalam Babak 3 (Final):
  - a. Babak 3 terdiri dari 1 zona, yang terdiri dari 8 tim berdasarkan nilai perolehan di babak 2.
  - b. Jumlah juri sebanyak 4 orang.
  - c. Ketentuan pada poin a-h pada babak 1 berlaku di babak 3.
  - d. Pada babak 3 (Final) ini, akan diambil 3 tim pemenang: Pemenang 1, Pemenang 2, dan Pemenang 3.

## 6. Kriteria Penilaian

Penilaian terhadap peserta lomba dilaksanakan berdasarkan kriteria sebagai berikut:

- a. Presentation:
  - Delivery attitude: attitude, eye contact, (moderator and presenters)
  - Language: accuracy (gramtical and pronunciation), fluency
  - Content: evidence, organization of ideas, clarity of information, arguments.
- b. Question and Answer (Q/A): How to respond to questions (for presenters), how to ask questions (for audience).
- c. Visual Appeals: maximal 2 slides, keterbacaan, tidak memunculkan kalimat, tetapi hanya words/phrases.

## 7. Kriteria Pemenang:

- a. Untuk menentukan 4 tim peserta yang berhak maju dari Babak 1 ke Babak 2, perolehan nilai presentasi (Nilai P) menjadi prioritas pertama. Apabila jumlah (Nilai P) sama, kriteria selanjutnya adalah jumlah nilai bertanya (Nilai B).
- b. Untuk menentukan 4 tim peserta yang berhak maju dari Babak 2 ke Babak 3, perolehan nilai rata-rata presentasi (Nilai P) menjadi prioritas pertama. Apabila Nilai rata-rata P sama, kriteria selanjutnya adalah nilai rata-rata bertanya (Nilai B).
- c. Untuk menentukan Pemenang 1, 2, dan 3, perolehan nilai rata-rata presentasi (Nilai P) menjadi prioritas pertama. Apabila Nilai rata-rata P sama, kriteria selanjutnya adalah nilai rata-rata bertanya (Nilai B).

LAMPIRAN  
English Presentation Skills Rubric

TRAIT	4	3	2	1
EYE CONTACT	Holds attention of entire audience with the use of direct eye contact, seldom looking at notes.	Consistent use of direct eye contact with audience, but still returns to notes.	Displayed minimal eye contact with audience, while reading mostly from the notes.	No eye contact with audience, as entire report is read from notes.
BODY LANGUAGE	Movements seem fluid and help the audience visualize.	Made movements or gestures that enhances articulation.	Very little movement or descriptive gestures.	No movement or descriptive gestures.
POISE	Presenters display relaxed, self-confident nature about self, with no mistakes.	Makes minor mistakes, but quickly recovers from them; displays little or no tension.	Displays mild tension; has trouble recovering from mistakes.	Tension and nervousness is obvious; has trouble recovering from mistakes.
ENTHUSIASM	Demonstrates a strong, positive feeling about topic during entire presentation.	Occasionally shows positive feelings about topic.	Shows some negativity toward topic presented.	Shows absolutely no interest in topic presented.
ELOCUTION	Presenters use a clear voice and correct, precise pronunciation of terms so that all audience members can hear presentation.	Presenter's voice is clear. Presenter pronounces most words correctly. Most audience members can hear presentation.	Presenter's voice is low. Presenter incorrectly pronounces terms. Audience members have difficulty hearing presentation.	Presenter mumbles, incorrectly pronounces terms, and speaks too quietly for a majority of presenters to hear.
LANGUAGE SKILLS	Presenters demonstrate grammatical accuracy, pronunciation accuracy, fluency, and appropriate word choices (diction)	When one of those in the previous column is lacking.	When two of those in the previous column is lacking.	When three or more of those in the previous column is lacking.
SUBJECT	Presenters	Presenters	Presenters are not at	Presenters do not

KNOWLEDGE	demonstrate full understanding of the content and are at ease with questions raised by audience.	demonstrate full understanding of the content but are less comfortable with questions raised by audience.	ease with the content and are less comfortable with questions raised by audience.	demonstrate full understanding of the content and are uncomfortable with questions raised by audience.
ORGANIZATION	Presenters present information in logical, interesting sequence which audience can follow	Presenters present information in logical sequence which audience can follow	Audience has difficulty following presentation	Audience cannot understand presentation because information is not presented in a logical sequence.
QUESTION AND ANSWER	Presenter demonstrates full knowledge by answering all questions with explanations, elaboration, and or problem solvings. Responses are clear and easy to understand. Responses are relevant to questions. Presenters are at ease with expected answers to all questions.	When one of those in the previous column is lacking.	When two of those in the previous column is lacking.	When three or more of those in the previous column is lacking.
VISUAL APPEALS	Presentation is very neat and all the colors match and are pleasing to the eyes. The fonts are readable and the background is not overwhelming. The text is perfectly readable.	When one of those in the previous column is lacking.	When two of those in the previous column is lacking.	When three or more of those in the previous column is lacking.

Adapted from ReadWriteThink ( <http://www.readwritethink.org/classroom-resources/printouts/oral-presentation-rubric-30700.html>)



BIDANG LOMBA



*Bahasa*  
**JEPANG**

## 1. PENDAHULUAN

“Bahasa adalah jendela dunia”. Pepatah ini menunjukkan pentingnya penguasaan bahasa asing selain bahasa ibu. Indonesia memiliki berbagai keunggulan untuk mampu berkembang menjadi negara maju. Keanekaragaman sumber daya alam, flora dan fauna, kultur, penduduk serta letak geografis yang unik merupakan modal dasar yang kuat untuk melakukan pengembangan di berbagai sektor kehidupan.

Era globalisasi menuntut siswa-siswa, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan, mampu memanfaatkan potensi nasional tersebut untuk siap bersaing dan unggul di dunia internasional. Hal itu tidak akan mudah terwujud tanpa adanya penguasaan bahasa asing yang baik sebagai penghantar komunikasi di berbagai sektor keilmuan dan kehidupan.

Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Sekolah Menengah Kejuruan yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan Indonesia ini, diharapkan dapat memotivasi siswa-siswa Sekolah Menengah Kejuruan untuk mencapai tujuan tersebut.

## 2. GAMBARAN UMUM

Lomba bahasa Jepang dilaksanakan dalam bentuk Bermain Peran (Roleplay), Wawancara, Membaca (Yomikata), Menulis huruf Kana (Dikte), Menyimak dan Mengulang. Bermain Peran (Roleplay), Wawancara, Menyimak dan Mengulang, bertujuan untuk menguji kompetensi peserta/siswa SMK dalam berkomunikasi sederhana dengan menggunakan bahasa Jepang. Lomba kompetensi Membaca (Yomikata) dan Menulis huruf Kana(Dikte) merupakan salah satu bentuk lomba untuk menguji kompetensi pemahaman terhadap tata bahasa dan budaya Jepang yang berguna dalam melakukan komunikasi.

## 3. DESKRIPSI TEKNIS

### A. MENULIS HURUF KANA (DIKTE)

Setiap peserta wajib mengikuti lomba Menulis huruf Kana yang terdiri dari Hiragana, dan Katakana. Pada waktu lomba Menulis akan dibagikan bahan materi soal dan peralatan seperti kertas,

dan pensil. Lomba dilaksanakan secara bersama-sama dengan durasi waktu maksimal 30 menit.

B. MEMBACA (YOMIKATA)

Lomba Membaca teks berbahasa Jepang yang ditulis dengan huruf Hiragana, Katakana dan angka. Teks telah ditentukan oleh panitia. Durasi waktu lomba Membaca untuk masing-masing peserta adalah 5 menit.

C. BERMAIN PERAN (ROLEPLAY)

Lomba Bermain Peran (roleplay) bahasa Jepang menampilkan komunikasi antara peserta yang satu dengan lainnya dalam bahasa Jepang yang bertujuan memberikan informasi atau persuasi atau edukasi. Kegiatan Bermain Peran (roleplay) dengan menggunakan bahasa Jepang dilakukan oleh 2 peserta di hadapan juri yang kemudian juri akan memberikan pertanyaan terhadap materi/tema Bermain Peran (roleplay) yang telah disampaikan.

D. WAWANCARA

Setelah Bermain Peran (roleplay) dilakukan oleh seluruh peserta selesai, dilanjutkan dengan Wawancara oleh masing-masing juri kepada masing-masing peserta secara bergiliran dengan menggunakan bahasa Jepang.

E. MENYIMAK DAN MENGULANG

Lomba Menyimak rekaman berbahasa Jepang dan mengulang kembali isi rekaman secara lisan (mentransfer menjadi ragam lisan). Rekaman ditentukan oleh panitia. Durasi rekaman maksimal 2 menit. Durasi mengulang kembali isi rekaman secara lisan 2 menit

4. PERSYARATAN PESERTA

- A. Tiap provinsi diwakili oleh 2 peserta yang ditunjuk oleh provinsi masing-masing dinyatakan dengan Surat Tugas dari Dinas Pendidikan Provinsi.

- B. Peserta lomba adalah siswa SMK yang masih terdaftar sebagai siswa di sekolah yang bersangkutan pada tahun ajaran 2016/2017 dibuktikan dengan foto kopi rapor semester terakhir yang dilegalisir oleh Kepala Sekolah.
- C. Peserta belum pernah mengikuti lomba bahasa Jepang pada lomba bahasa Jepang tingkat SMK Nasional.
- D. Peserta tidak berbahasa Jepang sebagai bahasa ibu.
- E. Peserta tidak pernah tinggal di Jepang selama lebih dari 6 bulan dalam 3 tahun terakhir, dibuktikan dengan surat pernyataan bermaterai.
- F. Naskah harus sudah diterima oleh Panitia pada tanggal 1 Oktober 2016 dikirim ke alamat [pesertadidiksmk@kemdikbud.go.id](mailto:pesertadidiksmk@kemdikbud.go.id) cc ke [nella\\_rashanty@yahoo.com](mailto:nella_rashanty@yahoo.com) dengan subjek NASKAH JEPANG – (Nama Provinsi).

5. MATERI LOMBA

- A. Menulis Huruf Kana (Dikte) 10%
- B. Membaca Teks (Yomikata) 20%
- C. Bermain Peran dan Wawancara 50%
  - Bermain Peran (Roleplay) 20%
  - Wawancara 30%
- D. Menyimak dan Mengulang 20%

A. Menulis huruf Kana (Dikte) (30 menit)

(Lihat: Lampiran I)

No	Materi	Target Kompetensi	Sistematika soal
1	Menulis huruf Kana, menggunakan alat tulis (kertas, dan pensil)	1. Terampil Menulis huruf Hiragana sesuai dengan urutan penulisan huruf Hiragana. 2. Terampil Menulis huruf KataKana sesuai dengan urutan penulisan huruf KataKana.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis huruf Hiragana.</li> <li>• Menulis huruf KataKana.</li> </ul>

B. Membaca (Yomikata) (5menit)

(Lihat: Lampiran II)

No	Materi	Target Kompetensi	Sistematika soal
1	2 paragraf (total ± 200 karakter) bacaan sederhana dalam huruf hiragana, kataKana dan atau angka:	a) Mampu Membaca dengan lancar kalimat-kalimat dalam huruf hiragana, kataKana, dan angka.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Memilih 1 dari 2 tema bacaan yang disediakan</li> </ul>
		b) Mampu mengucapkan kalimat-kalimat bacaan dalam bahasa Jepang dengan lancar.	
		c) Mampu Membaca dengan intonasi yang benar dan pemenggalan kata yang tepat.	

C. Bermain Peran (roleplay) (3-5 menit/kelompok), Wawancara oleh 3 juri (±10 menit/peserta)

No	Materi	Target Kompetensi	Peralatan
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Persalaman</li> <li>Perkenalan diri</li> </ul>	1. Melakukan persalaman	Terlampir
		2. Memperkenalkan diri sesuai dengan budaya Jepang dengan menyebutkan nama dan identitasnya	
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bermain Peran (roleplay)</li> </ul>	1. Mengungkapkan secara lisan informasi yang berkaitan dengan tempat/lokasi, angka, penanggalan, harga, waktu dan jam sesuai dengan tema	
		2. Mengungkapkan secara lisan informasi mengenai obyek suatu tempat, misalnya; tempat wisata, lokasi gedung atau keberadaan seseorang	

		dan suatu barang dll.	
		3. Mengungkapkan secara lisan informasi mengenai kegiatan belajarnya di sekolah (kegiatan sesuai dengan program keahliannya)	
		4. Mengungkapkan secara lisan pengalamannya mengenai kegiatannya di tempat praktik (kegiatan sesuai dengan program keahliannya)	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ungkapan lisan dalam kalimat perintah, permintaan, ajakan atau penolakan sesuai dengan budaya Jepang</li> </ul>	1. Menggunakan dan mengekspresikan kalimat perintah, permintaan, ajakan atau penolakan.	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ungkapan lisan yang berkaitan dengan bidang keahliannya</li> </ul>	1. Berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang pada saat melaksanakan tugas-tugasnya atau pekerjaannya.	
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ungkapan lisan pada saat mengakhiri pertemuan/pe rpisahan dalam budaya Jepang</li> </ul>	1. Menggunakan kalimat lisan untuk mengucapkan maaf sesuai dengan budaya Jepang.	
		2. Menggunakan kalimat lisan untuk mengucapkan terima kasih sesuai dengan budaya Jepang.	
		3. Menggunakan kalimat lisan untuk berpamitan	

D. Menyimak dan Mengulang (4 menit/peserta)

No	Materi	Target Kompetensi	Sistematika soal
1	Menyimak rekaman bahasa Jepang	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Terampil mendengarkan rekaman bahasa Jepang</li> <li>2. Terampil mengulang kembali isi rekaman secara lisan (mentransfer menjadi ragam lisan)</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyimak rekaman</li> </ul>

6. KETENTUAN LOMBA

a. WAKTU LOMBA

Menulis huruf Kana (Dikte): maksimal 30 menit untuk seluruh peserta

Membaca (Yomikata): maksimal 5 menit/peserta

Bermain Peran (Roleplay): maksimal 3-5 menit/kelompok

Wawancara: maksimal 3-5 menit/peserta

Menyimak dan Mengulang: maksimal 4 menit/peserta

b. SISTEM LOMBA

1. MENULIS HURUF KANA (DIKTE)

Setiap peserta wajib mengikuti lomba Menulis huruf Kana yang terdiri dari Hiragana, dan KataKana. Pada waktu lomba Menulis akan dibagikan bahan materi soal dan peralatan seperti kertas, dan pensil. Lomba dilaksanakan secara bersama-sama dengan durasi waktu maksimal 30 menit.

● Kriteria penilaian untuk kegiatan MenulisKana adalah :

- Keserasian huruf
- Ketepatan penulisan

## 2. MEMBACA (YOMIKATA)

Lomba Membaca teks berbahasa Jepang yang ditulis dengan huruf hiragana, kataKana dan angka. Teks telah ditentukan oleh panitia. Durasi waktu lomba Membaca untuk masing-masing peserta adalah 5 menit.

Kriteria penilaian untuk kegiatan Yomikata adalah:

- Kelancaran Membaca (sesuai dengan waktu yang telah disediakan)
- Pelafalan (hatsuon), aksen dan intonasi
- Teknik Membaca (pemenggalan kata, volume suara)
- Sikap (kesopanan dan kerapihan)

## 3. BERMAIN PERAN (ROLEPLAY)

Lomba Bermain Peran (roleplay) bahasa Jepang menampilkan komunikasi antara peserta yang satu dengan lainnya dalam bahasa Jepang yang bertujuan memberikan informasi atau persuasi atau edukasi. Kegiatan Bermain Peran (roleplay) dengan menggunakan bahasa Jepang dilakukan oleh 2 peserta di hadapan juri yang kemudian juri akan memberikan pertanyaan terhadap materi/tema Bermain Peran (roleplay) yang telah disampaikan.

## 4. NASKAH

Syarat Naskah:

- Naskah Bermain Peran (Roleplay) belum pernah dipublikasikan
- Naskah diketik dengan menggunakan hiragana/kataKana/kanji dan huruf latin (berbahasa Jepang dan terjemahannya).
- Naskah memuat :
  - Nama peserta
  - Daerah asal peserta
  - Teks Bermain Peran (roleplay)

## 5. SYARAT

- Tema Bermain Peran (roleplay) dipilih satu dari 4 yang ditetapkan (lihat pilihan Tema Bermain Peran (roleplay) di bawah)
- Waktu Bermain Peran (roleplay) maksimal 3-5 menit/kelompok.
- Media atau peralatan lomba diadakan dan dipersiapkan oleh masing-masing peserta, dan disarankan untuk tidak menyita waktu dalam mempersiapkan sendiri kebutuhan alat-alat penunjang/medianya. Kostum disesuaikan dengan tema.
- Panitia hanya menyediakan kursi dan meja yang diperlukan di atas panggung.
- Pada saat lomba berlangsung selain peserta tidak diperkenankan berada di dalam ruangan lomba.

## 6. MATERI

- Materi Wajib : Persalaman dan memperkenalkan diri
- Materi pilihan :Tema disesuaikan dengan program studi keahlian peserta/siswa SMK
- Materi Bermain Peran (roleplay) sama dengan naskah Bermain Peran (roleplay) yang diserahkan kepada panitia
- Peserta diizinkan untuk menggunakan alat bantu audio dan/atau visual dan/atau komputer yang mendukung Bermain Peran (roleplay)

## 7. TEMA BERMAIN PERAN (ROLEPLAY)

Pilihlah salah satu dari 4 tema Bermain Peran (roleplay) di bawah ini:

- Mengungkapkan informasi/menceritakan pengalaman di Hotel/Restoran/Toko
- Mengungkapkan informasi/menceritakan pengalaman di tempat pariwisata
- Mengungkapkan informasi/menceritakan pengalaman mengenai kegiatan belajar mengajar Bahasa Jepang di sekolah
- Mengungkapkan informasi mengenai produk/teknologi

c. KRITERIA PENILAIAN

- Ketepatan berbahasa Jepang
  - Menggunakan kosakata dan kalimat sesuai dengan maknanya.
  - Mengucapkan kosakata dan kalimat dengan lafal bahasa Jepang.
  - Menggunakan gramatikal bahasa Jepang sesuai dengan kaidah bahasa Jepang.
  - Menggunakan ungkapan bahasa Jepang (hyougen).
- Ekspresi
  - Keserasian antara ekspresi/bertingkah laku dengan makna kalimat yang digunakan/diucapkan.
  - Sesuai dengan etika Jepang.

d. WAWANCARA

Setelah Bermain Peran (roleplay) dilakukan, dilanjutkan dengan Wawancara oleh masing-masing juri kepada masing-masing peserta secara bergiliran dengan menggunakan bahasa Jepang.

Kriteria penilaian:

- Ketepatan menggunakan gramatikal dan ungkapan bahasa Jepang (hyougen).
- Ketepatan dan kelancaran dalam menjawab pertanyaan.
- Sikap.

e. MENYIMAK DAN MENGULANG

Lomba Menyimak rekaman berbahasa Jepang dan mengulang kembali isi rekaman secara lisan (mentransfer menjadi ragam lisan). Rekaman ditentukan oleh panitia. Durasi rekaman 2 menit. Rekaman akan diperdengarkan sebanyak 2 kali, selanjutnya peserta diminta untuk mengulang isi rekaman dalam waktu maksimal 2 menit.

Kriteria penilaian untuk kegiatan Menyimak adalah:

- Kelancaran mengulang kembali isi rekaman
- Ketepatan pelafalan

f. KRITERIA PEMENANG

Kriteria pemenang untuk lomba MENULIS KANA (DIKTE) adalah: (10%)

- Keserasian huruf.
- Ketepatan penulisan.

Kriteria pemenang untuk lomba MEMBACA (YOMIKATA) adalah: (20%)

- Kelancaran Membaca (sesuai dengan waktu yang telah disediakan).
- Pelafalan (hatsuon), aksen dan intonasi.
- Teknik Membaca (pemenggalan kata, volume suara).
- Sikap (kesopanan dan kerapihan).

Kriteria pemenang lomba BERMAIN PERAN (ROLEPLAY) adalah: (20%)

- Bahasa
  - Menggunakan kosakata dan kalimat sesuai dengan maknanya.
  - Mengucapkan kosakata dan kalimat dengan lafal bahasa Jepang.
  - Menggunakan gramatikal bahasa Jepang sesuai dengan kaidah bahasa Jepang.
  - Menggunakan ungkapan bahasa Jepang (hyougen).
- Ekspresi
  - Keserasian antara ekspresi/tingkah laku dengan makna kalimat yang digunakan/diucapkan.
  - Sesuai dengan etika Jepang.

Kriteria pemenang lomba WAWANCARA adalah: (30%)

- Ketepatan menggunakan gramatikal dan ungkapan bahasa Jepang (hyougen).
- Ketepatan dan kelancaran dalam menjawab pertanyaan.
- Sikap.

Kriteria penilaian untuk lomba MENYIMAK DAN MENGULANG adalah: (20%)

- Kelancaran mengulang kembali isi rekaman.

- Ketepatan pelafalan.

Penilaian akan diberikan kepada peserta/per-orangan Lomba Bahasa Jepang untuk mendapatkan:

- Pemenang 1
- Pemenang 2
- Pemenang 3
- Peserta Favorit pilihan Juri

Penilaian dilakukan secara individual pada semua tahapan lomba. Pemenang lomba untuk pemenang 1 s/d pemenang 3 ditentukan oleh Dewan juri berdasarkan jumlah perolehan nilai keseluruhan jenis lomba.

Peserta favorit adalah peserta pilihan dewan juri yang ditentukan berdasarkan penilaian afektif yang baik kepada peserta selain peserta yang menjadi pemenang tujuannya adalah memberi apresiasi kepada peserta yang menunjukkan upaya untuk meningkatkan diri dalam kemampuan berbahasa Jepang, namun capaian kognitif dan keterampilannya belum memenuhi kriteria sebagai pemenang.

## 7. KRITERIA PENILAIAN

- Menulis huruf Kana (Dikte) (10)
  - Penilaian atas keserasian huruf: 1-5
  - Penilaian ketepatan penulisan: 1-5
- Membaca (YOMIKATA) (20)
  - Penilaian atas kelancaran: 1-6
  - Penilaian atas pelafalan, aksen dan intonasi: 1-6
  - Penilaian atas pemenggalan kata, volume suara: 1-6
  - Penilaian atas kesopanan, kerapihan dan penampilan: 1-6
- Bermain Peran (roleplay) (20)
  - Penilaian untuk Tata bahasa: 1-16
  - Penilaian untuk ekspresi: 1-4
- Wawancara (30)
  - Penilaian ketepatan dan kelancaran menjawab: 1-15

- Penilaian penggunaan tata bahasa, ungkapan dan intonasi: 1-10
- Penilaian atas sikap: 1-5
- Menyimak dan Mengulang (20)
  - Penilaian atas kelancaran, mengulang kembali isi rekaman: 1-10
  - Penilaian atas ketepatan dan kelancaran: 1-10

## 8. TATA TERTIB LOMBA

- Setiap provinsi harus mendaftarkan pesertanya di setiap bidang lomba
- Guru pembimbing dan peserta diwajibkan hadir pada saat Technical Meeting (TM).
- Peserta diwajibkan mengikuti seluruh acara yang telah ditetapkan sebagaimana tercantum dalam jadwal.
- Peserta diwajibkan mengisi daftar hadir setiap hari sebelum acara dimulai.
- Peserta diharuskan sudah hadir di dalam ruang lomba 15 (lima belas) menit sebelum acara dimulai.
- Peserta diharapkan proaktif memberikan kontribusi selama mengikuti kegiatan acara maupun diskusi.
- Peserta diharapkan berpakaian rapi dan sopan selama kegiatan berlangsung.
- Pada setiap tahapan lomba, peserta wajib mengenakan tanda pengenalan/no. Peserta yang telah disediakan panitia pada saat Technical Meeting.
- Pada saat acara berlangsung peserta dilarang merokok dan menggunakan HP.
- Peserta tidak meninggalkan ruangan dan lokasi tanpa seizin panitia.
- Peserta harus memahami panduan dan semua instruksi sesuai dengan bidang lomba yang diikutinya.
- Peserta harus menjaga kebersihan lingkungan lomba.

## 9. PENUTUP

Kegiatan Lomba Bahasa ini tidak akan terealisasi dengan baik tanpa dukungan moriil dan materiil dari pihak-pihak yang terkait. Selain penyelenggara, partisipasi dan dukungan dari pemerintah daerah sangat diharapkan agar tujuan pelaksanaan kegiatan ini untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap Bahasa Asing dapat tercapai. Sejalan dengan meningkatnya minat dan motivasi siswa terhadap Bahasa Asing tentu ini akan berdampak pada tuntutan peningkatan kompetensi para Pembimbingnya.

### Lampiran

- Lampiran I (Contoh soal untuk Lomba Menulis huruf Kana/Dikte)
- Lampiran II (Contoh soal untuk Lomba Membaca/Yomikata)



BIDANG LOMBA



*Bahasa*  
**JERMAN**

## 1. Pendahuluan

Dalam perspektif global, pendidikan tidak hanya dimaksudkan untuk membekali peserta didik dengan seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknis yang terkait dengan struktur kurikulum semata, tetapi juga diarahkan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan generik yang harus dikuasai oleh setiap lulusan suatu pendidikan, meskipun belum tentu terstruktur dalam kurikulum sebagai program pembelajaran.

Hal itu sesuai dengan hakikat pendidikan harus dipandang lebih luas dari sekedar pengajaran. Banyak ahli berkeyakinan, bahwa disamping materi-materi pembelajaran yang distrukturkan menjadi mata pelajaran-mata pelajaran dalam kurikulum, ada sejumlah kemampuan yang secara umum sangat penting untuk dikuasai oleh lulusan pendidikan dan sekaligus harus menjadi karakter manusia terdidik.

Kemampuan lain yang diperlukan adalah kemampuan berkomunikasi, kemampuan berfikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kemampuan berinteraksi dalam kelompok, kemampuan pemahaman global, dan kemampuan memanfaatkan teknologi informasi .

Dalam kemampuan berkomunikasi diharapkan para peserta didik setidaknya dapat mendengar, berbicara, membaca, dan menulis secara efektif. Selain itu peserta didik diharapkan dapat memahami dan dapat berkomunikasi dengan lawan bicara sesuai konteks pembicaraan.

Untuk mewujudkan hal tersebut diatas maka diselenggarakan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tingkat Nasional tahun 2016, yang didalamnya termasuk lomba bahasa Jerman.

Tujuan diselenggarakannya kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran, agar para siswa SMK dan lulusannya mampu menembus dan dapat berkiperah pada skala nasional bahkan global. Artinya kemahiran Bahasa Asing siswa SMK dalam perspektif nasional sangat terkait dan merupakan bagian integral dari proses strategis "peningkatan dan pemerataan mutu pendidikan pada SMK".

## 2. Gambaran Umum

Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa SMK Tingkat Nasional tahun 2016 ini merupakan bagian dari merupakan kompetisi tahunan yang diselenggarakan oleh Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Pendidikan Menengah Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Penyelenggaraan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa SMK Tingkat Nasional tahun 2016 ini merupakan salah satu jawaban akan adanya tantangan menurunnya kualitas penggunaan bahasa Indonesia dalam keseharian dan sebagai salah satu upaya untuk berpartisipasi dalam era keterbukaan informasi global.

Selain sebagai upaya meningkatkan karakter siswa SMK dan jatidiri bangsa, kegiatan ini juga merupakan usaha untuk menanamkan pemahaman pada diri siswa SMK bahwa bahasa sangat berperan penting dalam merekatkan persatuan bangsa dan dalam meningkatkan kemampuan masyarakat dalam mengadopsi pengaruh budaya global yang positif dan produktif.

Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa SMK Tingkat Nasional tahun 2016 ini meliputi berbagai jenis kegiatan kompetisi kebahasaan, seperti lomba debat, pidato, uji keterampilan berbahasa dan sebagainya. Adapun bahasa-bahasa yang dilombakan dalam kegiatan ini adalah: bahasa Indonesia, bahasa Inggris, bahasa Jepang, bahasa Mandarin, bahasa Jerman, bahasa Perancis, dan bahasa Korea.

### 3. Deskripsi Teknis

Lomba bahasa Jerman diselenggarakan dalam bentuk uji keterampilan berbahasa Jerman secara tulis dan lisan. Lomba bahasa tulis bertujuan untuk mengukur kompetensi siswa dalam keterampilan mendengarkan, membaca dan menulis. Sedangkan lomba bahasa lisan bertujuan untuk mengukur kompetensi siswa dalam keterampilan berbicara.

#### 4. Persyaratan Peserta

- Tiap provinsi diwakili oleh 2 (dua) peserta.
- Peserta adalah siswa SMK kelas 10 – 12 tahun ajaran 2016/2017 yang masih terdaftar di sekolah yang bersangkutan, dibuktikan dengan surat keterangan/fotokopi rapor terakhir yang dilegalisir oleh kepala sekolah.
- Peserta belum pernah mengikuti lomba bahasa Jerman siswa SMK tingkat Nasional tahun sebelumnya. Dibuktikan dengan surat pernyataan. (Format surat disediakan oleh panitia).
- Peserta tidak menggunakan bahasa Jerman sebagai bahasa Ibu. Dibuktikan dengan surat pernyataan. (Format surat disediakan oleh panitia).

- Peserta tidak pernah tinggal di negara yang memakai bahasa Jerman lebih dari 6 bulan dalam 3 (tiga) tahun terakhir. Dibuktikan dengan surat pernyataan bermaterai Rp 6.000,-. (Format surat disediakan oleh panitia).

## 5. Materi Lomba

Kompetensi/kemahiran berbahasa Jerman sebagai salah sebuah mata lomba pada Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa SMK Tingkat Nasional Tahun 2016 akan diukur setara dengan tingkat A<sub>1</sub>, sesuai ketentuan Gemeinsame Europäische Referenzrahmen (GER).

Siswa peserta lomba diharapkan dapat memahami wacana lisan pendek sederhana, wacana tulis sederhana, dan dapat menggunakan ungkapan-ungkapan sederhana dalam bahasa Jerman tentang aktivitas sehari-hari yang berhubungan dengan tema identitas diri, kehidupan sekolah, kehidupan keluarga, kehidupan sehari-hari, kegemaran/hobi, wisata dan perhotelan.

Kompetensi	Kriteria Kinerja	Bentuk soal
Menyimak (Hören) (skor 15)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperoleh informasi secara global (globales Hörverstehen) dan selektif (selektives Hörverstehen) dari wacana lisan pendek sederhana sekitar kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Menentukan jawaban yang benar sesuai informasi dari wacana lisan yang diperdengarkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wacana lisan yang diperdengarkan</li> <li>• Soal pilihan ganda tiga item, dan soal benar-salah (contoh soal terlampir)</li> </ul>
Berbicara (Sprechen) (skor 35)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan informasi secara lisan sesuai konteks serta menjawab pertanyaan sederhana tentang identitas diri, kehidupan sekolah,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperkenalkan diri kepada tim juri berdasarkan kata kunci dan menjawab beberapa pertanyaan dari tim juri</li> <li>• Dialog berpasangan (Bertanya-jawab secara</li> </ul>

	<p>kehidupan keluarga, kehidupan sehari-hari, kegemaran/hobi, wisata dan perhotelan.</p>	<p>berpasangan berdasarkan kata kunci yang terdapat pada kartu dialog yang telah disediakan.) (contoh soal terlampir)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengajukan permohonan/permintaan berdasarkan suatu gambar, dan memberi respons atas permohonan/permintaan tersebut. (Contoh terlampir)</li> </ul>
<p>Membaca/Lesen (skor 15)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperoleh informasi secara global (globales Leseverstehen), selektif (selektives Leseverstehen), dan rinci (detailliertes Leseverstehen) dari wacana tulis sederhana tentang kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Menentukan informasi yang tepat, sesuai dengan informasi dari wacana tulis yang dibaca</li> <li>• menentukan informasi yang tepat sesuai iklan (Anzeigen) yang dibaca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Wacana tulis</li> <li>• Soal Benar-Salah dan bentuk soal pilihan ganda dengan 2 item. (Contoh soal terlampir)</li> </ul>
<p>Menulis Schreiben (skor 35)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengisi formulir sesuai informasi yang ada dalam wacana tulis.</li> <li>• Menulis surat informal/formal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengisi formulir sesuai informasi yang ada dalam wacana tulis.</li> <li>• Menulis surat informal/formal</li> </ul>

	<p>sederhana yang terdiri dari kurang lebih 50 kata dalam bahasa Jerman, berdasarkan suatu situasi dan poin-poin yang diberikan.</p>	<p>sederhana kira-kira terdiri atas 50 kata dalam bahasa Jerman berdasar poin-poin (Leitpunkte) yang diberikan.</p>
--	--	---

## 6. Ketentuan Lomba

### 6.1 Waktu Lomba

#### JADWAL PELAKSANAAN LOMBA BAHASA JERMAN

Hari	Waktu	Kegiatan
Senin, 10 Oktober 2016	tentative	Kedatangan/Registrasi
Selasa, 11 Oktober 2016	14.00 – 16.00	Technical meeting
Rabu, 12 Oktober 2016	09.30 – 12.00 14.00 – 16.00	Lomba Kemampuan Bahasa Tulis Rekapitulasi
Kamis, 13 Oktober 2016	09.00 – 16.00 17.00 – 18.00	Lomba Kemampuan Bahasa Lisan Rekapitulasi
Jumat, 14 Oktober 2016	tentative	Rekapitulasi akhir & Penutupan
Sabtu, 15 Oktober 2016	tentative	Kepulangan

### 6.2 Sistem Lomba

Lomba bahasa Jerman akan dilakukan dalam 4 (empat) tahap.

#### Tahap 1: Menyimak (Hören)

Peserta diminta mendengarkan tiga macam wacana lisan sebanyak 2 (dua) kali untuk setiap wacana lisan, kemudian menentukan jawaban yang benar sesuai dengan informasi dari wacana lisan yang diperdengarkan.

#### Tahap 2: Membaca (Lesen)

Peserta diminta membaca tiga macam wacana tulis sederhana tentang jati diri, kehidupan sekolah, kehidupan keluarga, kehidupan sehari-hari,

kegemaran/hobi, wisata atau perhotelan, kemudian menentukan informasi yang tepat sesuai informasi dari wacana tulis yang dibaca.

#### Tahap 3: Menulis (Schreiben)

- Bagian pertama: Peserta diminta membaca wacana tulis sederhana, kemudian mengisi formulir berdasarkan informasi dari wacana tulis yang dibaca.
- Bagian kedua: Peserta diminta membuat surat informal sederhana yang terdiri dari kurang lebih 50 kata dalam Bahasa Jerman, berdasarkan suatu situasi dan poin-poin (Leitpunkte) yang diberikan.

#### Tahap 4: Berbicara (Sprechen)

- Bagian pertama: Peserta diminta memperkenalkan diri berdasarkan poin-poin (kata kunci) yang diberikan (misalnya Name, Wohnort usw.)
- Bagian kedua: Peserta menjawab beberapa pertanyaan dari Tim Juri (wawancara sederhana secara individual), mengeja dan menyebutkan angka, misalnya mengeja nama dan menyebutkan nomor telepon atau kode pos.
- Bagian ketiga: Peserta diminta berdialog (bertanya-jawab) secara berpasangan berdasarkan kata kunci dari suatu tema yang telah disediakan.
- Bagian keempat: Peserta diminta saling mengajukan permohonan/permintaan berdasarkan suatu gambar, dan memberi respons atas permohonan/permintaan tersebut.

Lomba keterampilan berbicara berlangsung selama 15 - 20 menit tergantung pada kemahiran berbahasa Jerman peserta yang bersangkutan.

Bentuk wawancara akan berupa percakapan sederhana dengan juri tentang jati diri, kehidupan sekolah, kehidupan keluarga, kehidupan sehari-hari, kegemaran/hobi, wisata atau perhotelan dan hal-hal lain yang terkait dengan aktivitas mereka sehari-hari.

### 6.3 Kriteria Pemenang

- 6.3.1 Penilaian dilakukan secara individual pada semua tahapan lomba.

- 6.3.2 Penilaian dilakukan dengan bobot:
- 15% untuk menyimak,
  - 35% untuk berbicara,
  - 15% untuk membaca, dan
  - 35% untuk menulis.
- 6.3.3 Penentuan juara ditetapkan oleh Dewan Juri dan dibuat dalam enam kategori, yakni:
- Pemenang 1
  - Pemenang 2
  - Pemenang 3
  - Peserta Favorit

Pemenang 1, 2, 3 ditentukan berdasarkan jumlah perolehan nilai keseluruhan jenis lomba (menyimak, membaca, menulis dan berbicara) dengan urutan jumlah nilai mulai dari nilai tertinggi.

Peserta Favorit adalah peserta pilihan dewan juri yang ditentukan berdasarkan penilaian afektif yang baik kepada peserta selain peserta yang menjadi pemenang, dengan tujuannya memberi apresiasi kepada peserta yang menunjukkan upaya untuk menunjukkan kemampuannya, namun tingkat kognitif dan keterampilannya tidak mencukupi untuk menjadi pemenang.

## 7. Format Penilaian

### Tahap 1: Menyimak (Hören)

Peserta diminta mendengarkan 3 macam wacana lisan masing-masing sebanyak 2 (dua) kali untuk setiap wacana lisan.

Bagian pertama: Peserta mendengarkan enam percakapan singkat, kemudian menentukan satu jawaban yang benar sesuai dengan informasi dari percakapan singkat yang diperdengarkan.

Bentuk soal adalah pilihan ganda dengan tiga item.

Skor untuk setiap butir soal adalah 1 poin sehingga jumlah skor untuk mendengarkan bagian pertama adalah 6 poin.

Bagian kedua: Peserta mendengarkan empat pengumuman singkat, misalnya

pengumuman di bandara atau di supermarket, kemudian menentukan jawaban yang tepat sesuai dengan informasi dari percakapan singkat yang diperdengarkan.

Bentuk soal adalah soal benar-salah.

Skor untuk setiap butir soal adalah 1 poin sehingga jumlah skor untuk mendengarkan bagian kedua adalah 4 poin.

Bagian ketiga:

peserta mendengarkan lima pesan singkat dalam pembicaraan lewat telepon, kemudian menentukan satu jawaban sesuai dengan informasi dari percakapan singkat yang diperdengarkan.

Bentuk soal adalah soal benar-salah.

Skor untuk setiap butir soal adalah 1 poin sehingga jumlah skor untuk mendengarkan bagian ketiga adalah 5 poin.

Jumlah skor keseluruhan pada tahap 1 (menyimak) adalah 15 poin, bobot penilaian untuk kemampuan mendengarkan adalah 15%. (Contoh lembar jawaban terlampir)

Tahap 2: Membaca (Lesen).

Peserta diminta membaca 3 macam wacana tulis sederhana tentang jati diri, kehidupan sekolah, kehidupan keluarga, kehidupan sehari-hari, kegemaran/hobi, wisata atau perhotelan.

Bagian pertama:

peserta membaca 2 wacana tulis singkat berupa surat/e-mail, kemudian menentukan jawaban yang tepat sesuai dengan informasi dari wacana tulis singkat yang dibaca.

Bentuk soal adalah soal benar-salah.

Skor untuk setiap butir soal adalah 1 poin sehingga jumlah skor untuk mendengarkan bagian pertama adalah 5 poin.

Bagian kedua:

peserta membaca 5 wacana tulis singkat berupa situasi dan iklan (Anzeigen), kemudian menentukan satu jawaban yang tepat sesuai dengan situasi dan iklan yang dibaca.

Bentuk soal adalah soal pilihan ganda dengan dua item.

Skor untuk setiap butir soal adalah 1 poin sehingga jumlah skor untuk mendengarkan bagian kedua adalah 5 poin.

Bagian ketiga: peserta membaca wacana tulis singkat berupa informasi/pemberitahuan, kemudian menentukan jawaban yang tepat sesuai dengan informasi/pemberitahuan singkat yang dibaca.

Bentuk soal adalah soal benar-salah.

Skor untuk setiap butir soal adalah 1 poin sehingga jumlah skor untuk mendengarkan bagian ketiga adalah 5 poin.

Jumlah skor keseluruhan pada tahap 2 (membaca) adalah 15 poin, bobot penilaian untuk kemampuan membaca adalah 15%. (Contoh lembar jawaban terlampir)

### Tahap 3: Menulis (Schreiben)

Bagian pertama: Peserta membaca wacana tulis sederhana, kemudian mengisi formulir berdasarkan informasi dari wacana tulis yang dibaca.

Skor untuk setiap informasi yang benar yang ditulis pada formulir adalah 2 poin sehingga jumlah skor bagian ini adalah 10 poin.

Bagian kedua: Peserta membuat surat informal sederhana yang terdiri dari kurang lebih 50 kata dalam Bahasa Jerman, berdasarkan suatu situasi dan poin-poin (Leitpunkte) yang diberikan. Terdapat tiga Leitpunkte yang harus dicantumkan dalam surat tersebut.

Skor masing-masing 7 poin untuk setiap poin (Leitpunkte) yang ditulis pada surat (total 21 poin); dan 4 poin untuk kriteria kommunikative Gestaltung. sehingga jumlah skor keseluruhan untuk menulis bagian kedua adalah 25 poin.

Total skor untuk keterampilan menulis adalah 35, sedangkan bobot penilaian untuk keterampilan menulis adalah 35%. (Contoh lembar jawaban dan kriteria penilaian terlampir)

### Tahap 4: Berbicara (Sprechen)

Bagian Pertama: Peserta diminta memperkenalkan diri berdasarkan kata kunci yang diberikan (misalnya Name, Wohnort usw), menjawab

pertanyaan yang diajukan juri (wawancara sederhana secara individual), mengeja huruf dan menyebutkan angka-angka tertentu dalam bahasa Jerman (misalnya mengeja nama dan menyebutkan nomor telepon atau kode pos).

Skor maksimal untuk keterampilan berbicara bagian perkenalan adalah 3 poin, bagian menjawab pertanyaan dari Tim Juri 4 poin, mengeja huruf 2 poin dan menyebutkan angka 2 poin.

Skor total untuk keterampilan berbicara 11 poin.

Bagian kedua:

Peserta diminta berdialog (bertanya-jawab) secara berpasangan berdasarkan kata kunci yang telah disediakan. Masing-masing peserta mengajukan dua pertanyaan berdasarkan dua kata kunci dan menjawab dua pertanyaan.

Skor maksimal untuk keterampilan berbicara bagian kedua adalah 12 poin, dengan rincian sbb: masing-masing skor 4 poin untuk setiap pertanyaan yang diajukan dengan benar (total 8 poin) dan skor 2 poin untuk setiap jawaban yang diberikan atas pertanyaan tersebut secara benar (total 4 poin).

Bagian ketiga:

Peserta diminta saling mengajukan permohonan/permintaan berdasarkan suatu gambar, dan memberi respons atas permohonan/permintaan tersebut.

Skor maksimal untuk keterampilan berbicara bagian ketiga adalah 12 poin, dengan rincian sbb: skor 4 poin untuk setiap permintaan/permohonan yang diajukan dengan benar (total 8 poin) dan skor 2 poin untuk setiap respons yang diberikan secara benar atas permintaan/permohonan yang diajukan tersebut (total 4 poin).

Bobot penilaian untuk keterampilan berbicara adalah 35%. (Contoh lembar penilaian dan kriteria penilaian terlampir)

Lomba keterampilan berbicara berlangsung selama 15 - 20 menit tergantung pada kemahiran berbahasa Jerman peserta yang bersangkutan.

Bentuk wawancara akan berupa percakapan sederhana dengan juri tentang jati diri, kehidupan sekolah, kehidupan keluarga, kehidupan sehari-hari, kegemaran/hobi, wisata atau perhotelan dan hal-hal lain yang terkait dengan aktivitas mereka sehari-hari.

#### 8. Tata tertib lomba

- Setiap peserta harus mengenakan identitas peserta yang disediakan oleh Panitia. Setiap peserta harus menggunakan kostum atau baju yang rapih dan sopan.
- Peserta wajib hadir di tempat lomba 30 menit sebelum acara dimulai.
- Peserta wajib mengisi daftar hadir yang telah disediakan Panitia.
- Pada setiap tahapan lomba, peserta wajib mengenakan tanda pengenalan/nomor peserta yang telah disediakan Panitia pada saat Technical meeting.
- Peserta menempati tempat sesuai yang sudah diatur/disediakan Panitia.
- Setiap peserta bertanggung-jawab atas peralatan seperti alat tulis yang digunakannya. Jika tidak dapat digunakan, peserta harus segera menghubungi juri untuk mendapatkan ganti.
- Sesuai ketentuan yang telah dijelaskan pada saat sebelum lomba dimulai, peserta diperbolehkan meminta pergantian peralatan, jika terjadi kerusakan atau kehilangan.
- Menuliskan nama, asal sekolah, dan provinsi pada setiap lembar jawaban lomba.
- Memulai dan menghentikan pekerjaan sesuai dengan isyarat yang diberikan oleh juri.

- Peserta tidak diperbolehkan berbicara dengan peserta lain, guru pendamping atau tamu selama lomba berlangsung, kecuali ada persetujuan juri.
- Jika ada peserta sakit, harus segera diberitahukan kepada juri/penanggung-jawab lomba. Juri dapat memutuskan dapat memberikan dispensasi waktu bila dinilai perlu.
- Peserta wajib menjaga kebersihan dan ketertiban.
- Juri akan memberi pengarahan kepada peserta untuk mengemas peralatan dan meninggalkan ruang lomba.
- Peserta wajib menaati peraturan dan jadwal yang sudah disusun Panitia

## 9. Penutup

Kegiatan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing siswa SMK Tingkat Nasional tahun 2016 diharapkan dapat menumbuhkan perkembangan budaya positif dan sikap hidup unggul serta berprestasi di lingkungan SMK. Para siswa harus memiliki keunggulan dalam kecerdasan, keunggulan mental, dan keunggulan motivasi untuk selalu menjadi yang terbaik.

Penyelenggaraan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing siswa SMK Tingkat Nasional tahun 2016 tentunya memberikan makna sendiri bagi perkembangan SMK di Indonesia, oleh karena itu kritik, saran dan masukan konstruktif dari berbagai pihak demi peningkatan kualitas penyelenggaraan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing siswa SMK Tingkat Nasional di masa mendatang menjadi harapan kami.



BIDANG LOMBA



*Bahasa*  
**KOREA**

## 1. Pendahuluan

Gelombang Korea sudah mempengaruhi hingga Asia Tenggara termasuk Indonesia. Dampak tersebut membuat banyak orang penasaran dan ingin belajar mengenai kebudayaan dan bahasa Korea. Oleh karena itu, banyak peminat yang ingin belajar bahasa Korea termasuk pemuda Indonesia.

Selain di universitas yang membuka program studi Bahasa Korea, tempat kursus/les bahasa Korea di Indonesia juga semakin lama semakin banyak. Hal ini disebabkan selain mahasiswa juga Tenaga Kerja Indonesia –termasuk lulusan SMK- yang banyak berminat bekerja di Korea. Oleh karena itu, kemampuan bahasa Korea sangat diperlukan bagi mahasiswa maupun Tenaga Kerja Indonesia yang ingin kuliah atau bekerja di Korea, termasuk bagi siswa SMK.

Berdasarkan hal tersebut di atas, beberapa SMK di Indonesia memberi kesempatan siswa mempelajari bahasa Korea sebagai kegiatan ekstra kurikuler, sehingga banyak siswa SMK yang sudah belajar bahasa Korea. Dalam penyelenggaraan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Direktorat Pembinaan SMK memberi kesempatan kepada siswa SMK yang telah mempelajari Bahasa Korea untuk mengikuti Lomba bahasa Korea di tingkat nasional pada tahun 2016, sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

## 2. Gambaran Umum

Berkembangnya industri yang berkonten Korea dan budaya Korea yang mendunia melalui berbagai media, khususnya dari segi perkembangan bahasa terutama melalui lagu dan film diminati oleh kaum muda. Hal tersebut juga terjadi di Indonesia sebagai imbas dari demam K-POP. Para pelajar khususnya tertarik untuk belajar bahasa Korea bahkan berambisi untuk melanjutkan pendidikan di negara Korea Selatan. Keadaan ini memberi peluang bagi lulusan SMK, karena seiring dengan hal tersebut industri yang berkonten Korea juga banyak berkembang di Indonesia dan mencari lulusan SMK yang mampu berkomunikasi dalam bahasa Korea.

Pada tahun 2016, untuk ketiga kalinya bahasa Korea adalah salah satu yang dilombakan dalam katagori lomba bahasa asing dengan tingkat kemampuan berdasarkan Test Of Proficiency In Korean (TOPIK) level 1~2 dengan harapan peserta mampu menjawab soal-soal yang diajukan dalam lomba tersebut. Melalui lomba ini juga diharapkan dapat menambah minat para pelajar SMK

untuk lebih terpacu mempelajari bahasa Korea sebagai jembatan masuk ke dunia industri Korea.

### 3. Deskripsi Teknis

Lomba bahasa Korea dilaksanakan dalam bentuk menyimak, berbicara, membaca dan menulis huruf Hangeul. Berbicara dan menyimak, bertujuan untuk menguji kompetensi peserta/siswa SMK dalam bercakap-cakap dan mendengarkan dengan menggunakan bahasa Korea formal. Lomba kompetensi membaca dan menulis huruf Hangeul merupakan salah satu bentuk lomba untuk menguji kompetensi pemahaman terhadap tata bahasa dan budaya Korea.

Penilaian dalam lomba kompetensi berbahasa Korea dilakukan kepada setiap peserta (2 orang setiap daerah perwakilan) sebagai berikut. Bobot penilaian untuk 4 tahap lomba, yaitu:

(1) Berbicara	50%
• Narasi	10%
• Wawancara	40%
(2) Menulis Huruf Hangeul	10%
(3) Membaca Teks	20%
(4) Menyimak	20%

### 4. Persyaratan Peserta

- a. Siswa kelas 10-12 di tahun ajaran 2016/2017, dengan membawa surat keterangan / fotocopy rapor terakhir yang dilegalisir
- b. Tiap provinsi diwakili oleh 2 peserta dan membawa surat tugas dari Dinas Pendidikan Provinsi
- c. Belum pernah mengikuti lomba bahasa Indonesia dan bahasa asing tingkat nasional yang diselenggarakan oleh Direktorat PSMK.
- d. Bahasa Korea bukan bahasa ibu bagi peserta, dibuktikan dengan surat pernyataan.
- e. Tidak pernah tinggal di negara Korea Selatan selama lebih dari 6 bulan pada 3 tahun terakhir, dibuktikan dengan surat pernyataan bermaterai.

## 5. Materi Lomba

- Berbicara
  - a) Narasi : Persalaman, memperkenalkan diri, ucapan terima kasih
  - b) Wawancara : Indonesia, tanaman dan buah-buahan
- Menulis : kendaraan, mesin elektronik dan keuangan
- Membaca : Sekolah, kehidupan sehari-hari
- Menyimak : Lagu K-Pop dan dialog

## 6. Ketentuan Lomba

- Waktu Lomba  
Pada tanggal 10-15 Oktober 2016
  - a) Narasi dan wawancara : 10-15 Menit / peserta
  - b) Menulis huruf Hangeul : 10 Menit / 3 sesi (total waktu 30 Menit) / peserta
  - c) Membaca : 30 Menit / peserta
  - d) Menyimak (mendengarkan media audio/ rekaman):
    - lagu K-Pop (1 lagu 3 kali putar) kira-kira 20 Menit / peserta
    - Dialog (2 Dialog pendek, setiap dialog putar 2 kali) kira-kira 30 Menit / peserta
- Sistem Lomba
  - a) Sistem lomba dilakukan secara individual pada semua tahapan lomba.
  - b) Penilaian dilakukan dengan bobot: 10% untuk Narasi, 40% untuk wawancara, 10% untuk menulis huruf Hangeul, 20% untuk membaca dan 20% untuk menyimak.
  - c) Penetapan pemenang, ditentukan oleh Dewan Juri berdasarkan jumlah perolehan nilai keseluruhan jenis materi lomba dengan urutan jumlah nilai tertinggi untuk pemenang 1, 2 dan 3
- Kriteria Pemenang
  - a) Sikap awal dan ekspresi wajah saat memperkenalkan diri dengan sikap budaya Korea
  - b) Pengucapan: intonasi dan lafal Korea
  - c) Penguasaan kosakata bahasa Korea
  - d) Keindahan dan kerapihan penulisan Hangeul

- e) Kemampuan menjawab pertanyaan dari Juri
- f) Kemampuan mendengarkan dan melengkapi lirik lagu K-Pop Kemampuan mengerjakan soal di lomba

7. Format Penilaian

<< -Berbicara>> - Total nilai 50

< - Narasi> - nilai 10

(Uraian)	(Penilaian)	(Skor)
(Memperkenalkan diri)	Sangat Baik	8-10
	Baik	5-7
	Tidak Baik	0-4

< - Wawancara> - nilai 20

(Uraian)	(Penilaian)	(Skor)
(Menjawab Pertanyaan dari juri)	Sangat Baik	16-20
	Baik	10-15
	Tidak Baik	0-9

< , -Dialog tanya Jawab berdasarkan gambar> - nilai 20

(Uraian)	(Penilaian)	(Skor)
(Tanya jawab berdasarkan gambar)	Sangat Baik	8-10
	Baik	5-7
	Tidak Baik	0-4

<< - Membaca>> total nilai 20

(Uraian)	(Penilaian)	(Skor)
Membaca teks sesuai dengan	Sangat Baik	16-20
	Baik	11-15
	Tidak Baik	0-10

Tema		
------	--	--

<< - Menulis Hangeul>> total nilai 10

(Uraian)	(Penilaian)	(Skor)
(Menulis sesuai dengan Tema)	Sangat Baik	8-10
	Baik	5-7
	Tidak Baik	0-4

<< - Menyimak >> total nilai 20

< -Menyimak lagu> - nilai 10

(Uraian)	(Penilaian)	(Skor)
Mendengarkan dan mengisi lirik lagu	Sangat Baik	8-10
	Baik	5-7
	Tidak Baik	0-4

< - Menyimak dialog > - nilai 10

(Uraian)	(Penilaian)	(Skor)
Mendengarkan dan menjawab pertanyaan	Sangat Baik	8-10
	Baik	5-7
	Tidak Baik	0-4

8. Tata tertib lomba
  - a. Guru pembimbing dan peserta diwajibkan hadir pada saat Technical Meeting.
  - b. Peserta diwajibkan mengikuti seluruh acara yang telah ditetapkan sebagaimana tercantum dalam jadwal
  - c. Peserta diwajibkan mengisi daftar hadir setiap hari sebelum acara dimulai
  - d. Peserta wajib menggunakan nametag atau tanda pengenal
  - e. Peserta diharuskan tiba ditempat 30 menit sebelum lomba dimulai
  - f. Peserta memakai pakaian yang sudah ditentukan oleh panitia.
  - g. Peserta tidak diperkenankan meminjam alat tulis atau atribut dengan peserta lainnya
  - h. Selama lomba diadakan peserta hanya diperkenankan membawa suporter maksimal 10 orang mewakili provinsi atau sekolah.

- i. Tidak diperkenankan membawa terompet, menonaktifkan HP selama perlombaan berlangsung dan alat – alat lain yang menimbulkan kegaduhan dan kebisingan di dalam ruangan lomba diadakan.
- j. Peserta dan penonton tidak diperkenankan membawa rokok dan makanan/minuman ke dalam ruangan lomba.
- k. Keputusan Juri mutlak dan tidak dapat diganggu gugat.
  - l. Peserta membawa foto berwarna 2 lembar ukuran 4X6 dengan menuliskan nama dibagian belakang.
- m. Jika lomba sudah dimulai, peserta dilarang keluar masuk ruangan lomba sampai lomba dinyatakan selesai.
- n. Pada saat lomba berbicara dan lomba menulis, guru pendamping diperbolehkan berada di dalam ruang lomba. Namun, tidak boleh meninggalkan ruang lomba sebelum lomba dinyatakan selesai

## 9. Penutup

Lomba bahasa Korea tingkat nasional Tahun 2016 merupakan suatu awal yang baik untuk dunia pendidikan khususnya untuk tingkat SMK dan merupakan suatu kemajuan dan terobosan baru untuk industri Korea melihat kemampuan dari siswa-siswa SMK Indonesia.

Diharapkan dari lomba ini akan menjadikan siswa-siswa SMK Indonesia lebih maju dan cerdas sehingga dapat membawa nama Indonesia ke tingkat International lomba bahasa Korea.



## 1. Pendahuluan

Bahasa tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai alat untuk meningkatkan kemampuan masyarakat dalam mengadopsi budaya global yang positif dan produktif.

Penguasaan bahasa asing khususnya bahasa Mandarin bagi siswa SMK sangat diperlukan agar siswa siap menghadapi era globalisasi dan dapat membantu dalam perolehan dan peningkatan karir di tempat kerja.

Untuk itu, guna mendorong siswa SMK untuk lebih giat lagi mempelajari keterampilan bahasa Mandarin, perlu diadakan lomba bahasa kompetensi berbahasa Mandarin.

## 2. Gambaran Umum

Lomba kompetensi berbahasa Mandarin dilaksanakan dalam bentuk role play, membuat kalimat sederhana secara lisan berdasarkan gambar, menjawab pertanyaan, membaca teks cerita dan menulis Aksara Han (Hanzi). Lomba ini bertujuan untuk menguji kompetensi peserta/siswa SMK dalam empat keterampilan yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis dengan menggunakan bahasa Mandarin.

## 3. Deskripsi Teknis

Penilaian dalam lomba kompetensi berbahasa Mandarin dilakukan kepada setiap peserta.

Bobot penilaian masing-masing untuk 5 tahap lomba, yaitu:

(1) Role Play	15%
(2) Membuat Kalimat Sederhana secara Lisan Berdasarkan Gambar	25%
(3) Menjawab Pertanyaan	30%
(4) Membaca Teks Cerita	20%
(5) Menulis Aksara Han (Hanzi)	10%

## 4. Persyaratan Peserta

- (1) Tiap provinsi mengirim 2 peserta yang dipilih atau hasil seleksi oleh dinas provinsi dengan membawa surat tugas dari Dinas Pendidikan Provinsi;
- (2) Peserta adalah siswa SMK yang masih terdaftar sebagai siswa di sekolah tersebut pada tahun ajaran 2016/2017 dibuktikan dengan foto copy rapor semester 1 sampai dengan terakhir yang dilegalisir oleh Kepala Sekolah;
- (3) Peserta belum pernah mengikuti lomba bahasa Indonesia dan bahasa asing tingkat nasional yang diselenggarakan oleh Direktorat PSMK. Gunakan format terlampir (akan disiapkan oleh Direktorat PSMK PSMK);

- (4) Peserta adalah siswa SMK yang telah mempelajari 200-300 kosakata bahasa Mandarin;
- (5) Peserta tidak pernah tinggal di negara yang memakai bahasa Mandarin, lebih dari 6 bulan dalam 3 tahun terakhir, dibuktikan dengan surat pernyataan bermaterai Rp. 6.000,-, Gunakan format terlampir (akan disiapkan oleh Direktorat PSMK PSMK);

5. Materi Lomba

a. Role Play

Pada lomba ini naskah dibuat dan disiapkan oleh peserta terlebih dahulu. Adapun naskah yang dilombakan mengenai bisnis / pariwisata / kehidupan sekolah/ kehidupan sehari-hari.

No	Tema	Kompetensi
1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>» Bisnis</li> <li>» Pariwisata</li> <li>» Kehidupan Sekolah</li> <li>» Kehidupan Sehari-hari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terampil dalam berdialog secara lisan mengenai jual beli barang dan jasa dengan tepat dan lancar.</li> <li>- Terampil dalam berdialog secara lisan mengenai objek wisata dengan tepat dan lancar.</li> <li>- Terampil dalam berdialog secara lisan mengenai kegiatan belajar, lingkungan sekolah dengan tepat dan lancar.</li> <li>- Terampil dalam berdialog secara lisan mengenai anggota keluarga, waktu, hobi dengan tepat dan lancar.</li> </ul>

b. Membuat Kalimat Sederhana secara Lisan Berdasarkan Gambar

Materi yang digunakan dalam lomba ini adalah gambar-gambar yang berhubungan dengan kehidupan sekolah, kehidupan sehari-hari, pariwisata dan bisnis.

No	Tema	Kompetensi

1.	» Kehidupan Sekolah  » Kehidupan Sehari-hari  » Pariwisata  » Bisnis	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Terampil dalam menyampaikan informasi secara lisan mengenai kegiatan belajar, lingkungan sekolah dengan tepat dan lancar.</li> <li>- Terampil dalam menyampaikan informasi secara lisan mengenai anggota keluarga, hewan peliharaan, olah raga, cuaca, dengan tepat dan lancar.</li> <li>- Terampil dalam menyampaikan informasi secara lisan mengenai objek wisata dengan tepat dan lancar.</li> <li>- Terampil dalam menyampaikan informasi secara lisan mengenai kegiatan jual beli barang dengan tepat dan lancar.</li> </ul>
----	--	--

c. Menjawab Pertanyaan

Materi yang digunakan dalam lomba ini adalah pertanyaan-pertanyaan singkat yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari, kehidupan sekolah, pariwisata dan bisnis.

No	Tema	Kompetensi
----	------	------------

1.	» Kehidupan Sehari-hari  » Kehidupan Sekolah  » Pariwisata  » Bisnis	- Terampil dalam mendengarkan informasi dan menjawab pertanyaan mengenai anggota keluarga, pekerjaan, waktu, hobi, hewan peliharaan dengan tepat dan lancar.  - Terampil dalam mendengar informasi dan menjawab pertanyaan mengenai kegiatan belajar, lingkungan sekolah dengan tepat dan lancar.  - Terampil dalam mendengar informasi dan menjawab pertanyaan mengenai objek wisata dengan tepat dan lancar.  - Terampil dalam mendengar informasi dan menjawab pertanyaan mengenai jual beli dengan tepat dan lancar
----	--	---

d. Membaca Teks

Materi lomba ini adalah sebuah teks cerita.

No	Tema	Kompetensi
1.	Membaca Teks Cerita tentang kehidupan sehari-hari	- Terampil dan lancar membaca teks cerita dengan nada/intonasi yang tepat.

e. Menulis Aksara Han (Hanzi)

Materi lomba ini adalah Aksara Han ( Hanzi).

No	Tema	Kompetensi
1.	Menulis Aksara Han (Hanzi) berupa Kosa kata dan idiom	Terampil menulis Aksara Han (Hanzi) dengan benar dan indah.

#### 6. Ketentuan Lomba

##### a. Waktu Lomba

Waktu yang diberikan kepada setiap peserta adalah sebagai berikut:

- 1) Role Play : 3 menit
- 2) Membuat Kalimat Sederhana secara Lisan Berdasarkan Gambar : 2 menit
- 3) Menjawab Pertanyaan : 2 menit
- 4) Membaca Teks Cerita : 2 menit
- 5) Menulis Aksara Han (Hanzi) : 30 menit

##### b. Sistem Lomba

###### 1) Role Play

Sebelum lomba dilaksanakan peserta sudah terlebih dahulu mempersiapkan naskah yang komunikatif sesuai tema yang telah ditentukan. Naskah harus diserahkan kepada juri pada saat lomba.

###### 2) Membuat Kalimat Sederhana secara Lisan Berdasarkan Gambar

Dalam lomba ini peserta akan mengambil nomor undian gambar yang kemudian akan ditampilkan oleh panitia sesuai dengan nomor yang diambil peserta. Selanjutnya peserta diberikan waktu untuk mempersiapkan diri untuk membuat kalimat.

###### 3) Menjawab Pertanyaan

Dalam lomba menjawab pertanyaan ini, peserta juga akan mengambil nomor undian pertanyaan yang sudah disiapkan oleh panitia. selanjutnya peserta diberikan waktu

2 menit untuk memperkenalkan diri dan mempersiapkan diri untuk menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh Juri / MC.

4) Membaca Teks Cerita

Teks telah ditentukan oleh panitia dan diberikan kepada peserta pada saat technical meeting. Teks yang diberikan bertuliskan Aksara Han dan Hanyu Pinyin, namun pada saat pelaksanaan lomba, peserta membaca teks yang hanya bertuliskan Aksara Han tanpa Hanyu Pinyin.

5) Menulis Aksara Han (Hanzi)

Pada sesi lomba menulis Aksara Han (Hanzi), peserta menulis aksara Han yang telah disediakan, dengan tepat dan indah di kertas kotak kotak.

7. Kriteria Pemenang

Pemenang lomba dibagi menjadi dua jenis yaitu pemenang untuk peserta non Tionghoa (umum) dan pemenang untuk peserta Tionghoa ( khusus), dengan masing-masing jenis pemenang sebagai berikut:

- 1) Pemenang Pertama
- 2) Pemenang Kedua
- 3) Pemenang Ketiga
- 4) Peserta Favorit

Penilaian dilakukan secara individual pada semua tahapan lomba. Pemenang lomba untuk pemenang Pertama s.d. Ketiga ditentukan oleh dewan juri berdasarkan jumlah tertinggi perolehan nilai keseluruhan jenis lomba. Peserta favorit adalah peserta pilihan dewan juri yang ditentukan berdasarkan penilaian afektif yang baik kepada peserta selain peserta yang menjadi pemenang. Tujuannya adalah untuk memberi apresiasi kepada peserta yang menunjukkan upaya untuk meningkatkan diri dalam menguasai bahasa Mandarin, namun capaian kognitif dan keterampilan berbahasanya masih belum memenuhi kriteria sebagai pemenang.

a) Kriteria penilaian Role Play adalah:

- Ketepatan berbahasa Mandarin
  - Penggunaan kosakata dan kalimat sesuai dengan maknanya berdasarkan naskah dialog.
  - Penggunaan gramatika bahasa Mandarin yang baik dan benar.
  - Ketepatan durasi dialog.
- Pelafalan dan Intonasi
  - Pengucapan kosakata dan kalimat dengan lafal dan intonasi yang tepat.
- Ekspresi
  - Keserasian antara ekspresi dengan makna kalimat yang digunakan/diucapkan.
- Kreativitas
  - Penggunaan bahasa lisan yang komunikatif.
  - Penggunaan alat bantu atau media pendukung dialog.

b) Kriteria penilaian Membuat Kalimat Sederhana secara Lisan Berdasarkan Gambar adalah:

- Ketepatan dalam membuat kalimat berdasarkan gambar
  - Penggunaan kosakata dan kalimat sesuai dengan gambar yang disajikan.
  - Penggunaan gramatika bahasa Mandarin yang baik dan benar
  - Ketepatan durasi membuat kalimat.
- Pelafalan dan Intonasi
  - Pengucapan kosakata dan kalimat dengan lafal dan intonasi yang baik dan benar.
- Kreativitas
  - Terampil membuat kalimat berdasarkan gambar.

c) Kriteria penilaian Menjawab Pertanyaan adalah:

- Ketepatan menjawab pertanyaan
  - Ketepatan dan kelancaran menjawab pertanyaan.
  - Ketepatan durasi menjawab pertanyaan.

- Ketepatan menggunakan gramatika bahasa Mandarin yang benar pada saat menjawab pertanyaan.
  - Pelafalan dan Intonasi
    - Pengucapan kosakata dan kalimat dengan lafal dan intonasi yang baik dan benar.
  - Kreativitas
    - Terampil menjawab pertanyaan.
- d) Kriteria penilaian Membaca Teks Cerita adalah :
- Pelafalan yang jelas dan tepat.
  - Intonasi yang tepat.
  - Kelancaran membaca (sesuai dengan waktu yang telah disediakan).
  - Ekspresi dalam membaca teks.
- e) Kriteria penilaian Menulis Aksara Han (Hanzi) adalah:
- Keserasian (jiegou)
  - Kerapihan
  - Keindahan

## 7. Format Penilaian

### g) Role Play

Penilaian Role Play dengan total nilai 15 terbagi atas:

- 1) Pelafalan nilai 1- 4
- 2) Ketepatan nilai 1-3
- 3) Ekspresi nilai 1- 4
- 4) Kreativitas nilai 1-4

### h) Membuat Kalimat Sederhana secara Lisan Berdasarkan Gambar

Penilaian Membuat Kalimat Sederhana secara Lisan Berdasarkan

Gambar dengan total nilai 25 terbagi atas:

- 1) Ketepatan nilai 1- 8
- 2) Pelafalan nilai 1- 8
- 3) Kreativitas nilai 1-9

- i) Menjawab Pertanyaan  
Penilaian Menjawab Pertanyaan dengan total nilai 30 terbagi atas:
- 1) Ketepatan nilai 1-11
  - 2) Pelafalan nilai 1-8
  - 3) Kreativitas nilai 1-11
- j) Membaca Teks Cerita  
Penilaian Membaca Teks Cerita dengan total nilai 20 terbagi atas:
- 1) Pelafalan nilai 1-6
  - 2) Intonasi nilai 1-5
  - 3) Kelancaran nilai 1-5
  - 4) Ekspresi nilai 1-4
- k) Menulis Aksara Han (Hanzi)  
Penilaian Menulis Aksara Han dengan total nilai 10 terbagi atas:
- 1) Keindahan nilai 1- 3
  - 2) Kerapian dan Kebersihan nilai 1- 3
  - 3) Keserasian nilai 1- 4

## 8. Tata Tertib Lomba

- a. Peserta wajib hadir di tempat lomba 15 menit sebelum acara dimulai;
- b. Peserta wajib mengisi daftar hadir yang telah disediakan panitia;
- c. Pada setiap tahapan lomba, peserta wajib mengenakan tanda pengenal atau nomor peserta yang telah disediakan panitia pada saat Technical Meeting;
- d. Peserta menempati tempat sesuai dengan yang sudah disediakan atau diatur oleh panitia;
- e. Peserta wajib menaati semua syarat dan ketentuan lomba;
- f. Peserta wajib berpakaian rapi;



1. Pendahuluan  
Kemampuan berkomunikasi dalam bahasa asing merupakan salah satu kemampuan yang secara umum sangat penting untuk dikuasai

oleh lulusan Sekolah Menengah Kejuruan. Mereka diharapkan setidaknya dapat menyimak, berbicara, membaca, menulis secara efektif dalam konteks yang berbeda-beda dan sederhana.

Sebagai wahana untuk menjaring sekaligus untuk menguji kemampuan putra-putri SMK terbaik dari seluruh provinsi dalam bidang bahasa, maka lomba Indonesia dan bahasa asing ini diselenggarakan, dan Bahasa Prancis merupakan salah satu bahasa asing yang dilombakan. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari bahasa Prancis, meningkatkan semangat berkompetisi dan berkolaborasi secara sehat, sekaligus mempromosikan bahasa Prancis sebagai salah satu bahasa asing yang penting untuk dipelajari dan dikuasai.

## 2. Gambaran Umum

Sebagai salah satu mata lomba yang menguji kompetensi berbahasa, maka materi bahasa Prancis yang diujikan pada lomba bahasa Indonesia dan asing ini mencakup 4 (empat) kompetensi, yaitu menyimak, membaca, menulis, dan berbicara. Seluruh materi lomba merujuk pada standar kompetensi/kemahiran tingkat A1 Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL). Siswa sebagai peserta lomba diharapkan dapat menggunakan ungkapan-ungkapan sederhana dalam bahasa Prancis tentang aktivitas sehari-hari yang berhubungan dengan tema keluarga, sekolah, pertemanan, dan lingkungan sekitar.

## 3. Deskripsi Teknis

Peserta lomba akan menjalani serangkaian tahap lomba secara individual. Tahapan lomba terdiri atas 4 tahap dimana setiap tahapnya menguji salah satu keterampilan berbahasa peserta.

Dewan juri terdiri atas 3 (orang) yang telah dipilih berdasarkan latar belakang akademik dan pengalaman profesional. Dewan juri melaksanakan tugasnya secara netral dan mengedepankan profesionalisme, sportivitas, dan objektivitas.

Penilaian dilakukan dengan sistem bobot. Adapun penjelasan lebih lanjut mengenai hal ini dapat dilihat pada bagian kriteria penilaian.

#### 4. Persyaratan Peserta

- l) Peserta lomba adalah siswa SMK yang masih aktif pada tahun pelajaran 2016/2017, dibuktikan dengan fotokopi rapor semester 1 s.d. semester terakhir yang dilegalisir oleh Kepala Sekolah.
- m) Peserta lomba adalah juara lomba bahasa Prancis di tingkat provinsi atau yang ditunjuk untuk mewakili provinsi yang bersangkutan yang dibuktikan dengan surat tugas dari Dinas Pendidikan Provinsi.
- n) Terdaftar sebagai peserta lomba.
- o) Peserta belum pernah mengikuti lombabahasa Prancis Tingkat Nasional SMK yang diselenggarakan oleh Direktorat PSMK Ditjen Dikdasmen Kemendikbud.
- p) Tiap provinsi diwakili oleh 2 (dua) orang peserta.
- q) Peserta tidak berbahasa ibu bahasa Prancis, dibuktikan dengan surat pernyataan bermaterai Rp. 6.000,-.
- r) Peserta tidak pernah tinggal di negara yang menggunakan bahasa Prancis lebih dari 6 bulan selama kurun waktu 3 tahun terakhir, dibuktikan dengan surat pernyataan bermaterai Rp. 6.000,-.
- s) Peserta mengumpulkan pas foto 3 x 4 sebanyak 2 lembar. Pada bagian belakang foto dituliskan nama dan asal propinsi peserta dengan huruf Kapital.

#### 1. Materi Lomba

Kompetensi	Kriteria Kinerja	Bentuk soal
<ul style="list-style-type: none"><li>• Menyimak / Compréhension de l'oral ( skor 35)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Memperoleh informasi dari teks lisan pendek sederhana tentang kehidupan sehari-hari.</li><li>• Menjawab pertanyaan tertulis berdasarkan informasi lisan yang diberikan</li></ul>	<p>Tayangan video / audio</p> <p>Pertanyaan tertulis</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berbicara / Production Orale (skor 35)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyampaikan informasi secara lisan sesuai konteks, serta menjawab pertanyaan sederhana tentang diri sendiri, keluarga, aktivitas sehari-hari, sekolah, dan lingkungan sekitar.</li> </ul>	<p>Wawancara</p> <p>Bermain peran dengan juri</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membaca/Compréhension des écrits (skor 20)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memperoleh informasi dari teks tertulis sederhana tentang kehidupan sehari-hari.</li> </ul>	<p>Soal membaca pemahaman berdasarkan teks yang diberikan.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menulis / Production écrite (skor 10)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat teks sederhana dengan jumlah kata antara 40 - 50.</li> </ul>	<p>Perintah untuk membuat teks sederhana</p>

## 2. Ketentuan Lomba

- Waktu Lomba

Menyimak (Compréhension de l'oral)	Rabu, 12 Oktober 2016, pukul 08.00 – 10.00
Membaca (Compréhension des écrits)	Rabu, 12 Oktober 2016, pukul 10.15 – 12.15
Menulis (Production écrite)	Rabu, 12 Oktober 2016, pukul 13.30 – 15.00
Berbicara / Wawancara (Production orale)	Kamis, 13 Oktober 2016, pukul 08.00 – 16.00

\*) Jam pelaksanaan lomba tentatif

- Sistem Lomba

Tahap 1

Menyimak (Compréhension de l'oral)

Peserta diminta menyaksikan tayangan video atau menyimak rekaman audio, kemudian menjawab pertanyaan secara tertulis berdasarkan isi tayangan video / audio yang diberikan.

Tahap 2

Membaca (Compréhension des écrits).

Peserta diminta menjawab pertanyaan secara tertulis tentang sebuah Wacana atau teks sederhana tentang kehidupan sehari-hari, keluarga, sekolah atau objek wisata.

Tahap 3

Menulis (Production écrite)

Peserta diminta membuat teks sederhana dengan jumlah kata antara 40–50.

Tahap 4

Berbicara / Wawancara (Production orale)

Tahap ini berlangsung selama 5 – 10 menit untuk setiap peserta dan terdiri atas 3 (tiga) bagian, yaitu :

- i. Siswa peserta lomba secara individual diwawancarai oleh tim juri dengan tema jati diri.
- ii. Siswa peserta diminta untuk mengajukan pertanyaan kepada tim juri berdasarkan kosakata yang dipilihnya secara acak dari yang disediakan oleh tim juri.
- iii. Siswa peserta bermain peran dengan tim juri sesuai dengan tema yang telah dipilihnya secara acak (Tirer au sort).
- iv. Tema wawancara dan atau percakapan adalah aktivitas sehari-hari atau profesi di masa yang akan datang.

- Kriteria Pemenang

Berikut ini adalah urutan pemenang lomba:

- Pemenang I
- Pemenang II
- Pemenang III
- Peserta Favorit

Penilaian dilakukan secara individual pada semua tahapan lomba. Pemenang lomba untuk pemenang 1 s.d. 3 ditentukan oleh Dewan Juri berdasarkan jumlah perolehan nilai keseluruhan jenis lomba. Peserta favorit adalah peserta pilihan dewan juri yang ditentukan berdasarkan penilaian afektif yang baik kepada peserta selain peserta yang menjadi pemenang. Tujuannya adalah untuk memberi apresiasi kepada peserta yang menunjukkan upaya untuk meningkatkan diri dalam menguasai bahasa Prancis, namun capaian kognitif dan keterampilan berbahasanya masih belum memenuhi kriteria sebagai pemenang. Adapun bobot penilaian untuk setiap tahapan lomba adalah sebagai berikut:

1. Lomba menyimak (*compréhension de l'oral*): (35%)
2. Lomba membaca (*compréhension des écrits*): (20%)
3. Lomba menulis (*production écrite*) : (10%)
4. Lomba berbicara (*production orale*) : (35%)

Penilaian dan keputusan pemenang menjadi kewenangan Dewan Juri yang didasarkan pada netralitas, profesionalisme, sportivitas, dan objektivitas, sehingga keputusannya tidak dapat diganggu gugat.

- Kriteria Penilaian

Berikut ini adalah kriteria yang menjadi dasar bagi dewan juri dalam melakukan penilaian:

1. Kriteria pemenang untuk lomba menyimak (*compréhension de l'oral*) adalah: (35%)
  - Ketepatan menjawab soal untuk soal-soal pilihan ganda
  - Ketepatan kata kunci indikator pemahaman untuk soal-soal isian terbuka.
2. Kriteria pemenang untuk lomba membaca (*compréhension des écrits*) adalah: (20%)
  - Ketepatan menjawab soal untuk soal-soal pilihan ganda
  - Ketepatan kata kunci indikator pemahaman untuk soal-soal isian terbuka.
3. Kriteria pemenang untuk lomba menulis (*production écrite*) adalah: (10%)
  - Ketepatan isi tulisan dengan perintah soal.

- Ketepatan penggunaan fitur sosiolinguistik.
  - Ketepatan dalam menginformasikan dan mendeskripsikan.
  - Ketepatan penggunaan dan penulisan kosa kata.
  - Ketepatan penggunaan dan penulisan struktur kalimat.
  - Ketepatan ketersusunan dan kepaduan teks.
4. Kriteria pemenang untuk lomba berbicara (production orale) adalah: (35%)
- Ketepatan dan kelancaran dalam memproduksi tuturan baik itu dalam monolog maupun dialog.
  - Ketepatan dan kelancaran penggunaan kosa kata
  - Ketepatan penggunaan struktur kalimat.
  - Ketepatan dan kelancaran pelafalan.
3. Tata tertib lomba
- a. Peserta lomba diharuskan mempelajari, memahami dan mentaati semua instruksi yang ada di dalam buku panduan.
  - b. Peserta wajib hadir di tempat lomba 30 menit sebelum acara dimulai.
  - c. Peserta wajib mengisi daftar hadir yang telah disediakan Panitia.
  - d. Pada setiap tahapan lomba, peserta wajib mengenakan tanda pengenal/nomor peserta yang telah disediakan panitia pada saat Technical meeting.
  - e. Pada lomba tahap 1, 2 dan 3 (Menyimak, Membaca, dan Menulis), peserta diperkenankan mengenakan seragam sekolah atau propinsi asalnya.
  - f. Pada lomba tahap 4 (wawancara), peserta mengenakan seragam putih – abu-abu (kemeja putih dengan rok/pantalon abu-abu) tanpa identitas / atribut sekolah dan atau provinsi yang bersangkutan.
  - g. Peserta menempati tempat sesuai yang sudah diatur/disediakan oleh Panitia.
  - h. Peserta hanya diperbolehkan membawa alat tulis ke dalam ruang lomba maupun ke dalam ruang persiapan / ruang

isolasi, dan tidak diperkenankan membawa barang-barang lainnya.

- i. Peserta tidak diperkenankan meminjam alat tulis dari peserta lain.
- j. Peserta wajib menjaga kebersihan dan ketertiban.
- k. Peserta wajib menaati peraturan dan jadwal yang sudah disusun oleh Panitia.

#### 4. Penutup

Tahun ini adalah tahun ke-empat pelaksanaan lomba bahasa Prancis yang tahapan pelaksanaannya mengacu pada ketentuan-ketentuan yang terdapat dalam Kerangka Acuan Bahasa-bahasa di Uni Eropa (Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues / CECRL) untuk tingkat kemampuan DELF A1. Hal ini tentunya diharapkan akan dapat meningkatkan kemampuan para lulusan SMK untuk berkomunikasi dalam bahasa Prancis.

## LAMPIRAN

### Tema lomba tahap 4 (Bermain Peran)

No.	Tema / Sujets
1.	<p>Au marché.</p> <p>Vous allez au marché. A partir des images, vous vous informez sur les produits et les prix. Vous achetez trois ou quatre produits et vous payez.</p> <p>Le jury joue le rôle du vendeur.</p>
2.	<p>Au magasin d'informatique.</p> <p>Vous êtes dans un magasin d'informatique. Vous cherchez un cadeau pour un ami. Vous vous informez sur les différents produits. Vous demandez deux ou trois produits, vous choisissez et vous payez.</p> <p>Le jury joue le rôle du vendeur.</p>
3.	<p>Au magasin de vêtements.</p> <p>Vous êtes dans un magasin de vêtements. Vous demandez la taille, la couleur, etc. de plusieurs vêtements. À partir des images, vous achetez deux ou trois articles.</p> <p>Le jury joue le rôle du vendeur.</p>
4.	<p>Les vacances.</p> <p>Vous discutez avec votre ami(e) sur les activités à faire pendant les vacances. À partir des images, vous lui proposez deux ou trois activités en donnant vos opinions simples. Le jury joue le rôle de votre ami(e).</p>
5.	<p>Dans l'avion d'Air France.</p> <p>Vous êtes dans l'avion d'Air France. L'hôtesse de l'air vous propose le menu au choix. Vous lui demandez ce qu'il y a comme menu. Vous choisissez votre repas.</p> <p>Le jury joue le rôle de l'hôtesse de l'air.</p>
6.	<p>A la pharmacie.</p> <p>Vous passez vos vacances au bord de la mer. Avant de partir, vous passez à la pharmacie pour acheter ce dont vous avez besoin.</p> <p>Le jury joue le rôle du pharmacien.</p>
7.	<p>Dans un magasin de sport.</p> <p>Vous allez acheter quelques produits dans un magasin de sport. Vous vous renseignez sur le prix, et à partir des images vous demandez trois ou quatre produits et vous payez.</p> <p>Le jury joue le rôle du vendeur.</p>
8.	<p>Dans une agence de voyage.</p> <p>Vous allez passer vos vacances à Paris. Vous vous rendez à une agence</p>

	de voyage pour vous renseigner sur les sites touristiques à visiter. Le jury joue le rôle de l'employé.
9.	À l'école. Vous devez rencontrer un camarade dans son lycée. Vous demandez à un gardien du lycée. Vous lui dites son nom et à partir de ces images, vous faites une description physique de votre camarade. Le jury joue le rôle du gardien.
10.	Dans la rue. Vous êtes dans la rue Agus Salim. Un(e) Français(e) vous demande où se trouve l'Ambassade de France et vous lui expliquez. Le jury joue le rôle d'un(e) passant(e).



Melalui kegiatan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tingkat Nasional tahun 2016 diharapkan dapat menumbuhkembangkan budaya positif dan sikap hidup unggul dan berprestasi di lingkungan SMK, khususnya bagi para siswa, diharapkan dapat memiliki keunggulan dalam kecerdasan, keunggulan mental, keunggulan motivasi untuk selalu menjadi yang terbaik.

Melalui kegiatan ini dapat ditampilkan prestasi terbaik para siswa dari wilayahnya masing-masing untuk menyampaikan ide dan pikirannya menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa asing lainnya. Disamping itu selain berkomunikasi secara lisan juga menggunakan cara berpikir yang logis dan rasional serta bertata krama dan sopan santun. Sehingga lomba ini dapat dijadikan sebagai wahana yang memberikan peluang kepada para peserta untuk berinteraksi, berekspresi dengan penuh rasa percaya diri.

Penyelenggaraan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tingkat Nasional tahun 2016 tentunya memberikan makna sendiri bagi perkembangan prestasi siswa SMK khususnya dalam berbahasa baik bahasa Indonesia maupun bahasa asing lainnya, karenanya kritik, saran dan masukan konstruktif dari berbagai pihak demi peningkatan kualitas penyelenggaraan Lomba Bahasa Indonesia dan Bahasa Asing Siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Tingkat Nasional di masa mendatang menjadi harapan kami.