



Available onlineat : <http://bit.ly/InfoTekJar>

InfoTekJar : Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan

ISSN (Print) 2540-7597 | ISSN (Online) 2540-7600



Question Generator Menggunakan Pendekatan Rule Based Heuristik Pada Cerita Anak-Anak

Sumantri¹, Abd. Wahab Syahrone², Eka Rahayu Setyaningsih¹, Hari Sutiksno¹

¹ Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Institut Sains dan Teknologi Terpadu Surabaya Jl. Ngagel Jaya Tengah 73-77, Surabaya

² Informatika, Universitas Madura Jl. Raya Panglegur Km 3,5 Pamekasan, Madura

KEYWORDS

Question Generator, Rule Based Heuristik

CORRESPONDENCE

Phone: +6282338855467

E-mail: sumantrimli09@gmail.com

ABSTRACT

Pembelajaran tentang pola kalimat sangatlah penting agar bisa dipahami oleh seorang guru khususnya guru bahasa Indonesia, seorang guru bahasa Indonesia dituntut dapat menerangkan pelajaran terkait dengan pola kalimat pada jenjang pendidikan Dasar. Penguasaan dan pemahaman kalimat merupakan standar kompetensi seorang guru. Pada setiap tingkat materi tentang pola kalimat diajarkan sesuai dengan taraf perkembangan siswa-siswinya, sering kali kurangnya kemampuan penguasaan materi tentang pola kalimat menjadi salah satu penyebab rusaknya pemahaman, lebih lanjut pengaruh rusaknya pemahaman pembelajar itu berdampak pada keterampilan lainnya seperti bicara dan menulis. Dengan kata lain, pemahaman kalimat akan membantu pengajar menyampaikan materi di kelas rendah dan di kelas tinggi..

Dalam penelitian ini, teknik chunking digunakan untuk memecah kalimat menjadi potongan kata atau frasa (kategori) dengan membuat chunk grammar yang berupa aturan (rule) yang mengindikasikan cara kalimat tersebut dipecah menjadi potongan frasa. Frasa yang dibentuk antara lain Frasa Nominal (NP), Frasa Verbal (VP), Frasa Adjektiva (AP), Frasa Adverbial (ADVP), Frasa Preposisional (PP) dan Frase Numeralia (NUMP). Selanjutnya akan dibuatkan algoritma penentuan klausa (fungsi) antara lain Subjek (S), Predikat (P), Objek (O), Pelengkap (PEL) dan Keterangan (K). Dari hasil chunking ini akan di buat pertanyaan menggunakan teknik QUESTION GENERATOR yang akan di seleksi menggunakan metode HEURISTIK.

Pemrosesan hasil QUESTION GENERATOR kalimat Bahasa Indonesia yang berupa level kalimat menjadi pertanyaan mendapatkan akurasi sebesar 72,44 %.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena pendidikanlah yang akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas baik dari sisi keilmuan dan dari sisi akhlak, maka dari itu pendidikan dimulai dari sejak dini karena pentingnya sebuah Pendidikan. Dunia anak adalah dunia bermain sangat sulit bagi anak-anak untuk menyerap materi-materi keilmuan tanpa ada metode yang menyenangkan bagi anak, materi dasar yang harus dikuasai bagi anak-anak adalah memahami sebuah bahasa, khususnya bahasa Indonesia karena kebanyakan anak-anak yang baru mengenal pendidikan pertama kali menggunakan bahasa ibu atau bahasa daerah, dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar, anak-anak bisa menyerap pengetahuan dasar yang akan membekali mereka pada tingkat pendidikan selanjutnya.

Pembelajaran tentang pola kalimat sangatlah penting agar bisa dipahami oleh seorang guru khususnya guru bahasa Indonesia, seorang guru bahasa Indonesia dituntut agar dapat menerangkan

pelajaran terkait dengan pola kalimat pada jenjang pendidikan Dasar. Kemampuan menulis dengan tata bahasa Indonesia yang benar dan tepat menjadi satu kunci kompetensi seorang guru. Tata bahasa lebih dikembangkan untuk lebih memudahkan seorang guru dalam memahami bahasa Indonesia serta penguasaan dan pemahaman kalimat bagi seorang guru pada lembaga pendidikan dasar (TK- SD) merupakan salah satu faktor yang penting untuk dikuasai. Penguasaan dan pemahaman kalimat merupakan standar kompetensi seorang guru. Pada setiap tingkat materi tentang pola kalimat diajarkan sesuai dengan taraf perkembangan siswa-siswinya, sering kali kurangnya kemampuan penguasaan materi tentang pola kalimat menjadi salah satu penyebab rusaknya "Pemahaman" lebih lanjut pengaruh rusaknya "pemahaman" pembelajar itu berdampak pada keterampilan lainnya seperti bicara dan menulis, dengan kata lain, pemahaman kalimat akan membantu pengajar menyampaikan materi di kelas rendah dan di kelas tinggi.

Dari pemaparan diatas dijelaskan bahwa materi menguasai pola kalimat dan mengenali subjek, predikat dan objek pada lembaga

pendidikan dasar merupakan suatu yang sangat penting bagi siswa-siswi sekolah dasar, disisi lain perkembangan teknologi yang sangat pesat bisa menjadi solusi atas masalah yang telah dipaparkan diatas, bagaimana seorang guru dan siswa bisa mengenali pola kalimat dengan dibantu oleh software yang bisa mengenali subjek, predikat dan objek, Metode penelitian yang digunakan untuk membuat Question Generator adalah dengan menggunakan Rule Based yang disertai dengan seleksi secara Heuristik, terdapat empat Komponen dalam Question Generator(QG) diantaranya sebagai berikut : teknik mining pertanyaan, penyusunan pola pertanyaan, dan seleksi pertanyaan.

Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah cerita-cerita anak anak untuk tingkat TK sampai kelas II SD. Pada penelitian ini akan digunakan sekitar 100 cerita yang akan digunakan dalam question generator, yang selanjutnya akan digunakan oleh guru dan siswa-siswi dalam pembelajaran. Dengan adanya question generator diharapkan bisa membantu para guru dan siswa-siswi dalam memahami pola dari sebuah kalimat.

TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

A. Part of Speech Tagger (POS Tagger)

POSTagger merupakan sebuah aplikasi pengolahan bahasa alami yang dapat memberi tag pada setiap kata dalam kalimat seperti kata benda, kata kerja, kata ganti, kata depan, kata keterangan, dan kata sifat atau penanda kelas leksikal lain untuk setiap kata dalam kalimat[1].

Terdapat beberapa pendekatan pada proses penentuan tag pada setiap kata dalam kalimat dalam Natural Language Processing yaitu pendekatan secara rule based, probabilistic dan transformational.

Pendekatan secara rule based atau disebut juga pendekatan yang berbasis aturan memberikan tag atau penanda pada kata dalam suatu kalimat berdasarkan pada beberapa aturan bahasa yang dibuat secara manual.

Pendekatan probabilistik menentukan tag yang paling mungkin dari kata mengingat konteks sekitarnya, berdasarkan nilai probabilitas yang diperoleh dari korpus yang diberi tag secara manual.

Pendekatan berbasis transformasional menggabungkan pendekatan berbasis aturan dan probabilistik untuk secara otomatis mendapatkan peraturan simbolis dari sebuah korpus.

Dalam penelitian ini, telah digunakan POSTagger yang pernah dibuat oleh Wicaksono[1] sebagai landasan dasar penentuan tag kata dalam suatu kalimat.

B. Natural Language Toolkit

Natural Language Toolkit (NLTK) merupakan salah satu platform yang digunakan untuk membangun program bahasa

manusia. NLTK digunakan untuk analisis teks. NLTK menggunakan bahasa pemrograman python, dan digunakan sebagai tools yang baik untuk pengembangan aplikasi NLP (Natural Language Processing)[3]. NLTK memberikan berbagai macam fitur yang dapat menangani pemrosesan bahasa alami. salah satu fiturnya adalah Regular Expression Parser.

Regular Expression Parser atau disebut juga RegexpParser atau RegexChunkParser bekerja dengan mendefinisikan aturan untuk mengelompokkan kata-kata yang berbeda secara bersamaan. Berikut akan diberikan sebuah contoh sederhana dalam menggunakan Regular Expression Parser seperti yang telah dilakukan oleh Syahroni [9].

Segmen Program 1 Penggunaan RegexpParser

```
01: kalimat_postagging ← "dosen/NN itu/DT
    sedang/RB mengajar/VBT fisika/NN di/IN
    kelas/NN yang/SC bersih/RB ./."
02: sentence ← [nltk.tag.str2tuple(t) for t in
    kalimat_postagging.split()]
03: grammar ← r"""NP: {<NN>(<DT>)?}"""
04: cp ← nltk.RegexpParser(grammar)
05: result ← cp.parse(sentence)
06: print(result)
07: result.draw()
```

Dalam segmen program 1 diberikan contoh kalimat sederhana yang sudah dilakukan POS Tagging dan satu rule grammar yang terletak pada baris ke 3. Rule tersebut menjelaskan bahwa Noun Phrase (NP) dapat dibentuk jika ditemukan sebuah kata benda (NN) saja, atau NN yang disertai dengan determiner (DT) yang sifatnya optional yaitu boleh ada atau tidak. Dengan menggunakan rule grammar tersebut maka regexpParser akan memecah kalimat sesuai dengan rule yang telah dibuat. Hasil dari segmen program 1 tersebut dapat ditampilkan dalam bentuk teks atau grafik(tree) yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

```
(S
  (NP dosen/NN itu/DT)
  sedang/RB
  mengajar/VBT
  (NP fisika/NN)
  di/IN
  (NP kelas/NN)
  yang/SC
  bersih/RB
)
```

Gambar 1.Hasil Berbentuk Teks



Gambar 2.Hasil Berbentuk Tree

Kalimat

Kalimat adalah bagian terkecil ujaran atau teks yang mengungkapkan pikiran yang utuh secara ketatabahasaan. Dalam wujud lisan kalimat diiringi oleh alunan tinada, disela oleh jeda, diakhiri oleh intonasi final, diawali oleh kesenyapan awal dan diakhiri oleh kesenyapan akhir. Dalam wujud tulis, kalimat dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda titik, tanda tanya, atau tanda seru (intonasi final). Sementara itu,

di dalam kalimat terdapat berbagai tanda baca yang berupa spasi atau ruang kosong, koma, titik koma, titik dua, dan atau sepasang garis pendek yang mengapit bentuk tertentu. Tanda titik (.), tanda tanya, (?) dan tanda seru (!) adalah intonasi final, sedangkan tanda baca sepadan dengan jeda. Kesenyapan diwujudkan sebagai ruang kosong pada awal kalimat dan ruang kosong setelah tanda titik, tanda tanya, dan tanda seru. Alunan tinada tidak ada padanannya dalam bentuk tertulis[7].

Di pandang dari sudut logika, kalimat didefinisikan sebagai ujaran yang berisikan pikiran secara lengkap yang tersusun dari subjek dan predikat. Subjek adalah tentang apa sesuatu dikatakan dan predikat adalah apa yang dikatakan tentang subjek. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa istilah subjek dan predikat mengacu kepada fungsi, tidak kepada jenis kata.

Berdasarkan kenyataan bahwa dalam kegiatan berbahasa tidak semua unsur sistem bahasa direalisasikan. Sebagai dasar penetapan bentuk kebahasaan yang mana dapat dianggap sebagai kalimat, kita gunakan struktur bahasa atau sistem batin bahasa. Sehubungan dengan itu, kalimat pada hakikatnya berupa proposisi sehingga dalam kalimat dasar, mestinya mempunyai kata atau frasa yang berfungsi sebagai subjek dan kata atau frasa yang berfungsi sebagai predikat.

Dalam bahasa Indonesia pola kalimat dasar itu adalah sebuah subjek diikuti oleh sebuah predikat. Baik fungsi subjek atau fungsi predikat dapat diduduki oleh kata atau frasa.

Kalimat Tanya

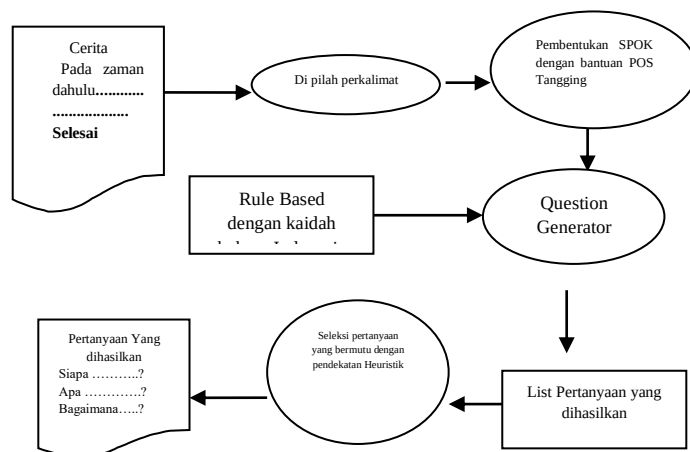
Kalimat tanya ialah kalimat yang gagasannya berupa pertanyaan yang bertujuan untuk meminta respon atau tanggapan dari seseorang dari pertanyaan diajukan. Tanggapan yang digunakan bisa berupa penjelasan yang panjang maupun hanya berbentuk konfirmasi. Semua tanggapan yang didapat tergantung dari pertanyaannya dan kondisi saat melakukan percakapan.

Question Generator

Question Generation System adalah sistem yang dapat menghasilkan sejumlah pertanyaan terkait dengan kalimat tertentu [4][5][10]. Dalam sistem ini sebuah kalimat digunakan sebagai masukan dan jenis pertanyaan merupakan keluarannya. Proses pembuatan pertanyaan dari beberapa kalimat akan dilakukan dengan menggunakan bantuan template berdasarkan aturan deteksi kalimat yang saling terkait

METODE PENELITIAN

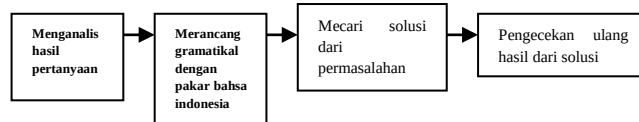
Penelitian ini merupakan penelitian dengan jangka waktu pelaksanaan kurang lebih 6 bulan. Adapun diagram alur dan uraian tahapan penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram alur penelitian

Gambar diatas merupakan blok diagram yang menunjukkan tahapan pada penelitian. Dari gambar blok diagram tersebut, dapat diketahui bahwa input pada penelitian ini diperoleh dari cerita-cerita anak.

1. Dilakukan preprocessing (tokenisasi, normalisasi, stemming) untuk setiap kalimat dan kata pada input cerita
raja| punya| orang |putra| mahkota
2. Dari setiap kalimat yang ada, dilakukan POS Tagging terlebih dahulu untuk setiap katanya.
raja (NN) punya(VB) orang(JJ) putra(NN)mahkota (NN)
3. Dari susunan Tag yang diperoleh dari POS Tagging, akan dilakukan analisa pola sehingga dapat dikonversi menjadi S, P, O, K, juga dilakukan proses pengembalian kondisi setiap kata ke bentuk sebelum di stemming. POS Tagger yang digunakan akan memanfaatkan POS Tagger yang sudah ada (milik ITB).
raja(S) mempunyai(P) seorang putra mahkota(O)
4. Selanjutnya dilakukan analisa pola susunan kalimat tanya.
5. Setelah itu diproses untuk penyusunan pertanyaan dengan menggunakan Rule-Based dari pola pada tahap ke-4. Salah satu rule dari metode ini untuk pertanyaan Subjek (siapa dan apa) di ikuti oleh predikat dan objek
Siapa yang mempunyai (P) putra mahkota(O)
Apa yang mempunyai(P) putra mahkota(O)
Bagaimana mempunyai(P) putra mahkota(O)
6. Dari list pertanyaan akan diseleksi melalui metode heuristic kepada pakar nya langsung seperti berikut:



7. Dari setiap pertanyaan yang dihasilkan akan dilakukan uji akurasi dan kelayakan (mutu/kualitas) dari pertanyaan, serta relevansi antara pertanyaan dengan jawaban yang tersedia dengan menggunakan metode kuesioner kepada guru-guru yang ada.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dipaparkan tentang proses pembentukan rule based dari kalimat hasil POSTagging menjadi sebuah pertanyaan. Di dalam setiap pembahasan akan diberi contoh dan output hasil setiap proses.

A. Rule base

Rule mengadopsi dari regexpParser seperti yang terdapat dalam Natural Language Toolkit (NLTK) untuk pencocokan kalimat Bahasa Indonesia menggunakan pola regular ekspresi (regex) yang disebut dengan phrase chunker. Phrase chunker akan mengekstrak level kata hasil POSTagger.

Kalimat gramatikal yaitu kalimat yang disusun mengikuti kaedah bahasa Indonesia yang berlaku. Baik itu struktur bahasa, penggunaan kata kerja, penggunaan kata ganti, penggunaan kalimat Tanya, kalimat perintah, dan sebagainya. Kalimat dasar terdiri dari dua unsur inti, yaitu subjek dan predikat. Bila kedua unsur ini tidak membentuk sebuah pola baru. Berdasarkan penelitian, pola kalimat dasar dalam bahasa Indonesia seperti tertera pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. Pola Kalimat Dasar

No	Pala Kalimat	Kategori Kata	Contoh
1.a	S + P	KB + KK	Mahasiswa berdiskusi
b		KB + KS	Peternak itu ramah
c.		KB + KBil	Harga sapi itu tiga juta rupiah
2	S + P + Ket	KB + KK + (KD + KB)	Sumantri Belajar di ruang baca.
3	S + P + Pel.	KBI + KK + KB2	Negara kita berdasarkan Pancasila
4.a	S + P + O	KBI + KKtrans + KB2	Mahasiswa membuat makalah
b	S + P + O + Pel	KBI + KKintrans + KB2 + KB3	Ayah mengirim saya uang
5	S + P + O + Ket	KBI + KK + KB2 + (KD + KB)	Mereka mengadakan penelitian di luar kota

Keterangan :

KB : Kata benda

KK : Kata kerja

KS : Kata sifat

KBil : Kata bilangan

KD : Kata depan

Dalam segmen ini pola kalimat di atas dapat di konversi kedalam bentuk pertanyaan dengan metode di bawah ini.

Kata Tanya	Template Question
Apa	The function asked: Subjek
	NE Tag: Other
	Template Apa yang +?
	The function asked: Objek
	NE Tag: Other
	Template Apa yang +?
	The function asked: Subjek
	NE Tag: Person, Organization
Siapa	Template Siapa yang +?
	The function asked: Objek
	NE Tag: Person, Organization
	Template Siapa yang +?
Mana	The function asked: Place information
	NE Tag: Location
	Template (di / ke / dari) + mana +?
Kapan	The function asked: Time information
	NE Tag: Time
	Template kapan +?

Metode evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode akurasi , yakni mencocokkan antara hasil dari pakar atau

buku dengan hasil program mengenai susunan hasil frasa dan klausa seperti pada Persamaan .

$$Accuracy = (sum(program\ benar/ pakar\ benar) / n\ Kalimat)) * 100 \% (1)$$

hasil perhitungan pertanyaan, didapatkan jumlah benar sebesar 652 dari 900 kalimat yang terseleksi heuristic dan 3000 pertanyaan belum terseleksi . Akurasi Klausa mencapai rata-rata sukses 72,44%.

B. Hasil Evaluasi

Algoritma dalam penelitian ini diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman Python dan netbean dengan bantuan Natural Language Toolkit (NLTK). Algoritma ini diujikan pada kalimat Bahasa Indonesia dengan bantuan rule handmade yang mengadopsi dari NLTK. Setelah itu menentukan kedudukan fungsi sintaksis dari level frasa menjadi subjek, predikat, objek, keterangan dan pelengkap. Penyusunan pertanyaan menggunakan metode Question Generator dengan pendekatan rule base heuristik.

Metode evaluasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode akurasi [2][8], yakni mencocokkan antara hasil dari pakar atau buku dengan hasil program mengenai susunan hasil frasa dan klausa seperti pada Persamaan (1).

$$Accuracy = (sum(program\ benar/ pakar\ benar) / n\ Kalimat)) * 100 \% (1)$$

hasil perhitungan pertanyaan, didapatkan jumlah benar sebesar 652 dari 900 kalimat yang terseleksi heuristic dan 3000 pertanyaan belum terseleksi . Akurasi Klausa mencapai rata-rata sukses 72,44%.

Question Generator untuk pertanyaan Bahasa Indonesia ini bergantung pada hasil identifikasi dari POSTagger. Jika POSTagger tidak akurat mengidentifikasi input teks atau kalimat, maka akan mempengaruhi efisiensi dan akurasi dari pertanyaan yang telah dibuat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan dan saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil uji coba aplikasi dapat disimpulkan bahwa aplikasi pembentukan pertanyaan dari sebuah cerita anak-anak sebagai berikut.

1. Data awal berupa sebuah cerita anak-anak yang menggunakan bahasa baku. Setelah itu di pilah menjadi perkalimat.
2. Pemrosesan hasil POSTagger dari kalimat sampai terbentuk SPOK.
3. Dari kalimat yang terlabel SPOK di konversi kedalam bentuk pertanyaan dan di peroleh akurasi 72,44% dengan jumlah benar sebesar 652 dari 900 kalimat.

4. Output dari POSTagger sangat mempengaruhi hasil akurasi pembentukan pertanyaan.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut

1. Pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan pengembangan pertanyaan Keterangan Waktu (KW), Keterangan Tempat (KT), Keterangan Alat (KA), Keterangan Kualitas (KK) dan Keterangan Kuantitas (KK).
2. Penelitian ini belum bisa untuk kalimat pasif.
3. Algoritma penentuan pertanyaan masih belum akurat dalam menentukan pertanyaan Subjek dan Objek.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kami sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.F. Wicaksono and A. Purwarianti. HMM Based Part-of-Speech Tagger for Bahasa Indonesia. On Proceedings of 4th International MALINDO (Malay and Indonesian Language) Workshop, 2nd August 2010.
- [2] A. Ali and M. A. Khan, " Knowledge Representation of Urdu Text Using Predicate Logic", 2010 6th International Conference on Emerging Technologies (ICET).
- [3] Bird, S., E. Klein, and E. Loper. 2009. Natural Language Processing with Python. USA: O'Reilly Media, Inc.
- [4] Das, A. (2015). *Heuristic Approach to Factoid Question Generation from Sentence.* -: IJRASET.
- [5] Hussein, H. (2014). *Automatic English Question Generation System Based On Template Driven Scheme.* -: IJCSI.
- [6] Nan Duan, D. (2017). *Question Generation for Question Answering.* Copenhagen, Denmark: Proceedins of the 2017 Conference on empirical Methods in Natural Language Processing.
- [7] Supriyadi, Dr. M.Pd. Sintaksis Bahasa Indonesia. UNG Press. Gorontalo. 2014.
- [8] Syahroni, A.W. and Harsono. 2019. The determination of phrases and clauses for indonesian uses the rule-based method. International proceedings, 3rd International Seminar on Language, Literature, Art, and Culture (ISLLAC), Malang, 5-6 October 2019 ISSN : 2598-0874.
- [9] Syahroni, A.W. and Harsono, H., 2019. Aplikasi Penentuan Kategori dan Fungsi Sintaksis Kalimat Bahasa Indonesia. InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan, 4(1), pp.12-20.
- [10] Yao Zhao, X. N. (2018). *Paragraph-level Neural Question Generation With Maxout Pointer Gated Self-attention Networks.* Brussels, Belgium: Association for computational Linguistics.

LAMPIRAN

Contoh cerita:

Cerita Dongeng Pangeran dan Peri Air

Raja terlihat sedang bimbang. Sepertinya, ada sesuatu yang mengganggu pikirannya.

Permaisuri yang melihat raja gelisah, langsung menghampirinya.

Ia bertanya kepada raja, apa yang sedang raja pikirkan.

Raja pun bercerita bahwa ia sedang menkhawatirkan masa depan kerajaannya.

Raja sudah tua, tetapi kedua putranya masih seperti anak kecil.

"Aku punya ide. Sebaiknya, kau menyuruh putra-putra kita untuk bertapa di hutan. Dengan begitu, mereka pasti akan menggunakan waktu mereka untuk merenung," ujar permaisuri.

Raja pun menyetujuinya.

Setelah mendengar perintah dari ayah mereka, kedua pangeran itu berangkat ke hutan.

Kedua pangeran itu bernama Pangeran Matahari dan Pangeran Bulan.

Setelah berjalan cukup jauh, mereka mulai kelelahan.

"Pangeran Bulan adikku, bisakah kau ambilkan air di sungai untukku?" pinta Pangeran Matahari yang kelelahan.

"Baiklah," ucap Pangeran Bulan.

Pangeran Bulan pun menuju ke sebuah sungai. Saat hendak mengambil air, tiba-tiba muncul peri dari dalam air.

Ya! Itu adalah peri air.

"Hei manusia, sebelum kau mengambil air di sini, kau harus menjawab pertanyaanku terlebih dahulu. Jika kau tidak bisa menjawab, maka kau akan dijadikan tawananku," kata peri air.

"Menurutmu, seperti apa peri yang baik itu?" lanjut peri air.

"Peri yang baik itu adalah peri yang seperti bulan dan bintang," jawab Pangeran Bulan.

Olala, jawaban Pangeran Bulan salah.

Ia pun menjadi tawanan peri air.

Sementara itu, karena adiknya tak kunjung datang, Pangeran Matahari menyusul ke sungai.

Melihat adiknya ditawan, ia pun menanyakan apa yang terjadi.

Pangeran Bulan lalu menceritakan kejadian yang dialaminya.

"Aku akan menjawabnya, dan lepaskan adikku jika jawabanku benar," kata Pangeran Matahari.

"Baiklah. Jadi, apa jawabanmu?" tanya peri air.

"Peri yang baik adalah peri yang takut berbuat dosa dan memiliki hati yang lembut," jawab Pangeran Matahari.

Ternyata jawaban Pangeran Matahari benar. Akhirnya, Pangeran Bulan dibebaskan.

Kedua pangeran itu pun melanjutkan perjalanan mereka untuk bertapa.

Cerpen anak bergambar : Negeri Baldash dan Putri Afsheen

Alkisah, ada sebuah kerajaan yang bernama Kerajaan Baldash.

Kerajaan itu dipimpin oleh seorang raja bernama Aldrich.

Raja mempunyai seorang putra mahkota yang sangat tampan, berkulit putih, dan bertubuh tinggi, yakni Pangeran Juan.

Raja Aldrich rela memberikan apa pun untuk rakyatnya. Ia sangat dermawan, begitu pula Pangeran Juan.

Sang pangeran benar-benar mementingkan kemajuan dan kepentingan rakyat.

Sayangnya, Kerajaan Baldash belum bisa maju, karena rakyatnya sangat malas bekerja dan suka mengeluh.

Padahal, negeri mereka adalah negeri yang kaya. Namun, karena rakyat tak mampu mengolah hasil perkebunan mereka sendiri, akhirnya Negeri Baldash menjadi miskin.

"Wahai Juan anakku, apa yang harus kita lakukan? Negeri kita makin miskin, tetapi rakyat tak menyadarinya. Mereka masih asyik dan terlena dalam kemalasan," ucap raja dengan putus asa.

"Tenanglah, Ayahanda. Pasti akan ada jalan keluar jika kita mau berusaha," hibur Pangeran Juan, menyemangati ayahnya.

Tak lama kemudian, terdengar kabar bahwa di negeri tetangga Ada seorang putri yang mampu memberikan pengaruh terhadap orang lain.

Maka, diundanglah putri itu ke istana Baldash oleh sang raja.

Setelah menjamu putri itu, raja pun menceritakan permasalahan negerinya.

"Wahai Raja, aku hanyalah wanita biasa. Aku tak mampu mengubah nasib kerajaanku. Hanya engkau dan rakyatmu yang bisa mengubahnya, karena ini adalah kerajaanku," kata putri yang bernama Putri Afsheen itu.

"Tetapi, rakyatku sangat malas bekerja. Apa yang harus aku lakukan?" tanya raja penuh harap.

"Serahkan semua kepada Tuhan. Berdoalah kepada-Nya. Teruslah meminta rakyat untuk kembali bekerja," nasihat Putri Akheen.

Sesuai yang dikatakan Putri Afsheen, raja pun mengumpulkan seluruh rakyatnya.

Putri Afsheen lalu menceritakan sebuah kisah yang menarik, tentang sebuah kerajaan yang miskin karena rakyatnya yang malas.

Olala, ternyata hal itu membuat rakyat sadar. Mereka menyesal dan berjanji akan berubah.

Sejak Saat itu, kerajaan menjadi makmur kembali dan rakyat bekerja dengan giat.

Input

Raja terlihat sedang bimbang. Sepertinya, ada sesuatu yang mengganggu pikirannya.

Permaisuri yang melihat raja gelisah, langsung menghampirinya.

Ia bertanya kepada raja, apa yang sedang raja pikirkan.

Raja pun bercerita bahwa ia sedang menkhawatirkan masa depan kerajaannya.

Raja sudah tua, tetapi kedua putranya masih seperti anak kecil.

"Aku punya ide. Sebaiknya, kau menyuruh putra-putra kita untuk bertapa di hutan. Dengan begitu, mereka pasti akan menggunakan waktu mereka untuk merenung," ujar permaisuri.

Raja pun menyetujuinya.

Pilah perkalamat

- 1) Raja(S) sedang bimbang(P)
- 2) Permaisuri yang melihat raja gelisah,(S) langsung menghampiri (P) nya
- 3) Ia(S) bertanya(P) kepada raja(O)
- 4) Raja pun(S) bercerita(P) bahwa ia sedang menkhawatirkan masa depan kerajaannya(Ket).
- 5) Aku(S) punya(P) ide(O)

Question Generator

- 1) Siapa yang sedang bimbang?
- 2) Apa yang sedang bimbang?
- 3) Apa yang raja lakukan?
- 4) Siapa yang langsung menghampiri nya?
- 5) Apa yang langsung menghampiri nya?
- 6) Apa yang permaisuri yang melihat raja gelisah, lakukan?
- 7) Siapa yang bertanya kepada raja?

- 8) Apa yang bertanya kepada raja?
- 9) Apa yang bertanya kepada raja?
- 10) Apa yang saya lakukan kepada raja?
- 11) Kepada siapa Saya bertanya?
- 12) Kepada apa saya bertanya?
- 13) Siapa yang punya ide?
- 14) Apa yang punya aide?
- 15) Apa yang saya lakukan?
- 16) Apa yang saya punya?
- 17) Siapa yang sya punya?

Seleksi heuristik

- 1) Siapa yang sedang bimbang?
- 2) Apa yang raja lakukan?
- 3) Siapa yang langsung menghampiri nya?
- 4) Apa yang permaisuri yang melihat raja gelisah, lakukan?
- 5) Siapa yang bertanya kepada raja?
- 6) Apa yang bertanya kepada raja?
- 7) Apa yang saya lakukan kepada raja?
- 8) Kepada siapa Saya bertanya?
- 9) Kepada apa saya bertanya?
- 10) Siapa yang punya ide?
- 11) Apa yang saya lakukan?
- 12) Apa yang saya punya?
- 13) Siapa yang sya punya?

Seleksi pakar

- 1) Siapa yang sedang bimbang?
- 2) Apa yang raja lakukan?
- 3) Siapa yang langsung menghampiri nya?
- 4) Apa yang permaisuri yang melihat raja gelisah, lakukan?
- 5) Siapa yang bertanya kepada raja?
- 6) Apa yang saya lakukan kepada raja?
- 7) Kepada siapa Saya bertanya?
- 8) Siapa yang punya ide?
- 9) Apa yang saya punya?
- 10) Siapa yang sya punya?