

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS BIOGRAFI
MENGUNAKAN APLIKASI PREZI UNTUK SISWA SMA KELAS X**

(Tesis)

Oleh

RIDHA ADILLA AR



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDARLAMPUNG
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS BIOGRAFI
MENGUNAKAN APLIKASI PREZI UNTUK SISWA SMA KELAS X**

Oleh

RIDHA ADILLA AR

TESIS

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
MAGISTER PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2023**

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF BIOGRAPHY LEARNING MEDIA USING THE PREZI APPLICATION FOR CLASS X HIGH SCHOOL STUDENTS

By

Ridha Adilla AR

The problem of this research is related to the development of biographical learning media using the Prezi application for class X high school students. This study aims to reveal problems and develop learning media, describe the attractiveness of learning media, and test the effectiveness of media products in class X in learning biographical texts.

The research method uses the DDD-E model, namely Decide (setting goals), Design (designing products), Delevop (development), Evaluate (evaluating). The research was conducted at SMAN 5 Bandalampung, SMAN 17 Bandarlampung, and SMA Taman Siswa Telukbetung. The technique of collecting data is by interviewing and distributing questionnaires in three schools.

The results showed that (1) the biographical learning media was successfully developed using the Prezi application for class X SMA students; (2) the overall attractiveness of learning media products was stated to be very attractive by students in three schools with each rating percentage of 82.16%, 80%, 85.5%; (3) the learning media is effective enough to be used in the biographical learning process in each school with an N-gain value of (0.42), (0.31), (0.46) included in the medium category.

Keywords: *learning media, prezi, biography*

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIOGRAFI MENGUNAKAN APLIKASI PREZI UNTUK SISWA SMA KELAS X

Oleh

Ridha Adilla AR

Permasalahan penelitian ini berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran teks biografi menggunakan aplikasi prezi untuk siswa kelas X SMA. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan permasalahan dan mengembangkan media pembelajaran, mendeskripsikan kemenarikan media pembelajaran, dan menguji efektivitas produk media di kelas X pada pembelajaran teks biografi.

Metode penelitian menggunakan model DDD-E, yaitu *Decide* (menentukan tujuan), *Design* (mendesain produk), *Delevop* (pengembangan), *Evaluate* (evaluasi). Penelitian dilakukan di SMAN 5 Bandarlampung, SMAN 17 Bandarlampung, dan SMA Taman Siswa Telukbetung. Teknik pengumpulan data dengan wawancara dan penyebaran angket di tiga sekolah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) berhasil dikembangkan media pembelajaran teks biografi menggunakan aplikasi prezi untuk siswa kelas X SMA; (2) kemenarikan produk media pembelajaran keseluruhan dinyatakan sangat menarik oleh siswa pada tiga sekolah dengan masing-masing persentase penilaian 82,16%, 80%, 85,5%; (3) media pembelajaran cukup efektif untuk digunakan di dalam proses pembelajaran teks biografi pada masing-masing sekolah dengan nilai *N-gain* sebesar (0,42), (0,31), (0,46) termasuk dalam kategori sedang.

Kata kunci: media pembelajaran, prezi, teks biografi

Judul Tesis : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBEAJARAN
TEKS BIOGRAFI MENGGUNAKAN APLIKASI PREZI
UNTUK SISWA SMA KELAS X**

Nama Mahasiswa : **RIDHA ADILLA AR**

NPM : **1923041005**

Program Studi : **Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**

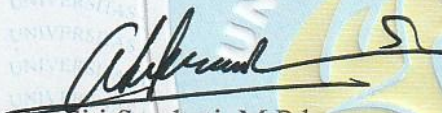
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

MENYETUJUI

Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 196208291988032001



Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd.
NIP 196202031988111001

Mengetahui

**Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa dan Seni**

**Ketua Program Studi
Magister Pendidikan Bahasa dan
Sastra Indonesia**



Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd.
NIP 1964010619881001



Dr. Siti Samhati, M.Pd.
NIP 196208291988032001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji
Ketua : Dr. Siti Samhati, M.Pd,



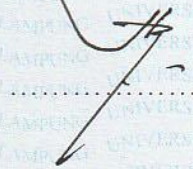
Sekretaris : Dr. Muyanto Widodo, M.Pd.



Anggota Penguji : I. Dr Farida Ariyani, M.Pd.



II. Dr. Edi Suyanto, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan
Ilmu Pendidikan



Prof. Sunyono, M.Si.
NIP. 196512301991111001

Tanggal Lulus Ujian Tesis: 30 Januari 2023

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dengan sebenarnya bahwa

1. Tesis dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Teks Biografi Menggunakan Aplikasi Prezi untuk SMA Kelas X. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan atas karya penulis lain dengan cara yang tidak sesuai tata etika ilmiah yang berlaku dalam masyarakat akademik atau dengan plagiarisme.
2. Hak intelektual atas karya ilmiah ini diserahkan sepenuhnya kepada Universitas Lampung.

Atas pernyataan ini apabila kemudian hari ternyata ditemukan ketidakbenaran, saya bersedia menanggung akibat dan sanksi yang akan diberikan kepada saya sesuai dengan hukum yang berlaku.

Bandarlampung, 06 Februari 2023



Ridha Adilla AR
NPM 1923041005

MOTO

الْجَنَّةِ إِلَى طَرِيقًا بِهِ لَهُ اللَّهُ سَهْلٌ عِلْمًا فِيهِ يُلْتَمَسُ طَرِيقًا سَلَكَ وَمَنْ

Artinya: "Siapa yang menempuh jalan untuk mencari ilmu, maka Allah akan mudahkan baginya jalan menuju surga."

(HR Muslim, no. 2699).

PERSEMBAHAN

Ku persembahkan karya ini untuk

Ayahanda dan Ibunda yang senantiasa mendoakan,
menyemangatiku, Adik-adikku yang selalu memberikan semangat
serta keceriaan, serta segala pihak yang telah menguatkan dan
mendukungku menyelesaikan tesis ini.

RIWAYAT HIDUP

Penulis, Ridha Adilla AR lahir di Bandarlampung pada 24 Mei 1993 adalah putri pertama dari lima bersaudara, putri dari Bapak Amaruiddin, S.Sos. dan Ibu Misnawati. Penulis menempuh pendidikan formal di Taman Kanak-Kanak (TK) Aisyiyah Bustanul Athfal II Kelapa Tiga pada tahun 1999, SDN 01 Pelita diselesaikan pada tahun 2005, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 23 Bandarlampung diselesaikan pada tahun 2008, Sekolah Menengah Atas (SMA) YP Unila Bandarlampung diselesaikan pada tahun 2011. Pendidikan S-1 penulis tempuh di Universitas Lampung prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia tamat pada September 2017. Penulis melanjutkan pendidikan S-2 tahun 2019 di Universitas Lampung Program Pascasarjana Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dan menyelesaikannya tahun 2023.

SANWACANA

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dimudahkan dan diberikan petunjuk untuk menyelesaikan tesis ini. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Biografi Menggunakan Aplikasi Prezi untuk Siswa SMA Kelas X”, disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis telah banyak menerima dukungan, bantuan, dan bimbingan dari pelbagai pihak selama masa pengerjaan tesis ini. Soleh sebab itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berjasa sebagai wujud rasa hormat penulis. Pihak-pihak tersebut sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Prof. Dr. Sunyono, M.Sc., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung;
3. Prof. Dr. Ir. Ahmad Saudi Samosir, S.T., M.T., selaku Direktur Pascasarjana Universitas Lampung;

4. Dr. Nurlaksana Eko Rusminto, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas Lampung sekaligus validator ahli materi yang telah bersedia memberikan pengarahan, bimbingan, saran dan nasihat selama penulisan tesis ini;
5. Dr. Sumarti M.Hum., selaku validator ahli media serta dosen pembimbing akademik yang telah bersedia memberikan pengarahan, bimbingan, saran dan nasihat selama penulisan tesis ini;
6. Dr. Siti Samhati, M.Pd., selaku dosen pembimbing I sekaligus Ketua Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, yang telah memberikan bimbingan, arahan dan masukan kepada peneliti dalam menyelesaikan tesis ini;
7. Dr. Mulyanto Widodo, M.Pd., selaku dosen pembimbing II, yang telah membimbing peneliti selama masa pengerjaan tesis ini;
8. Dr. Farida Ariyani, M.Pd., selaku dosen penguji I, yang telah memberikan masukan dan kritik yang bermanfaat bagi penuntasan tesis ini;
9. Dr. Edi Suyanto, M.Pd., selaku dosen penguji II, yang telah memberikan masukan dan kritik yang bermanfaat bagi penuntasan tesis ini;
10. Dina Maryana, S.Pd, M.Pd., selaku validator praktis untuk media pembelajaran ini dari unsur praktisi pembelajaran.
11. Widya Tri Astuti, S.Pd., selaku guru bahasa Indonesia SMAN 5 Bandarlampung, Ibu Eko Puji Astuti, S.Pd., selaku guru bahasa Indonesia SMAN 17 Bandarlampung, Mira Salviani, M.Pd., selaku guru bahasa Indonesia SMA Taman Siswa Telukbetung.
12. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Lampung, yang telah membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan;
13. Orang Tua tercinta, Amaruddin S.Sos., dan Misnawati yang tiada henti memberikan doa yang begitu tulus;
14. Adik-adikku tersayang Ridha Nahliwati, S.Sos, Ridha Avenina, Ridha Nurlita, dan Rasyid Ridha yang tulus memberikan semangat dan motivasi;

15. Terima kasih Umi Ella, Pita, Maya, Widya, Fifa, Anisa, Uni Ana, Bunda Yeni, Mba Ari, Atikah, dan Pak Yudi. Keluarga baru angkatan 2019 di Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia;
16. Terima kasih sahabat-sahabat HMKB (Ika, Anggun, Maya, Mira, Sovie, Cita) yang telah mendoakan dan memberikan suntikan semangat;
17. Semua pihak yang terlibat membantu dalam penyelesaian tesis ini tanpa terkecuali.

Semoga Allah membalas segala keikhlasan dan bantuan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tesis ini. Semoga tesis ini bermanfaat bagi kita semua, terutama bagi kemajuan pendidikan, khususnya Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia.

Bandar Lampung, Februari 2023



Ridha Adilla AR

DAFTAR ISI

	Halaman
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Spesifikasi Produk Media Pembelajaran yang Diharapkan	9
1.6 Ruang Lingkup Penelitian.....	10
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Hakikat Pembelajaran	11
2.2 Biografi	12
2.2.1 Karakteristik Teks Biografi	13
2.2.2 Fungsi Teks Biografi	13
2.2.3 Struktur Teks Biografi.....	14
2.2.4 Kaidah Kebahasaan Teks Biografi	16
2.3 Materi Teks Biografi dalam Kurikulum 2013	17
2.4 Media Pembelajaran.....	19
2.4.1 Hakikat Media Pembelajaran	19
2.4.2 Tujuan Pemanfaatan Media.....	20
2.4.3 Fungsi Pemanfaatan Media	22
2.4.4 Kriteria Pemilihan Media	23
2.4.5 Karakteristik Media dalam Pembelajaran	23
2.4.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	27

2.5 Media Audio Visual <i>Prezi</i>	29
2.5.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual <i>Prezi</i>	31
2.5.2 Cara Membuat Akun Media Audio Visual <i>Prezi</i>	32

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian.....	35
3.2 Metode Penelitian	35
3.3 Prosedur Pengembangan	36
3.4 Tempat dan Waktu Penelitian	38
3.5 Uji Coba Produk	38
3.5.1 Desain Uji Coba	38
3.5.2 Subjek Uji Coba	39
3.5.3 Jenis Data.....	40
3.5.4 Instrumen Pengumpulan Data	41
3.6 Teknik Analisis Data.....	50
3.6.1 Analisis Data Hasil Uji Ahli dan Kemenarikan Produk.....	50
3.6.2 Analisis Data Uji Coba Produk	51

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Penelitian Pendahuluan	54
4.1.1 Potensi dan Masalah	54
4.1.2 Hasil Penelitian Pendahuluan	55
4.2 Proses Pengembangan	56
4.2.1 <i>Decide</i> (Menetapkan Tujuan)	56
4.2.2 <i>Design</i> (Mendesain)	58
4.2.3 <i>Develop</i> (Pengembangan)	61
4.2.4 <i>Evaluate</i> (Evaluasi)	62
4.3 Uji Coba Produk	78
4.3.1 Uji Coba Produk Skala Terbatas	78
4.3.2 Revisi Produk Uji Coba Skala Terbatas	80
4.3.3 Uji Coba Produk Skala Luas	80
4.3.4 Revisi Produk Skala Luas.....	90

4.4	Kemenarikan.....	92
4.5	Efektivitas Produk.....	100
4.5.1	Hasil Uji Efektivitas Produk di SMAN 5 Bandarlampung	102
4.5.2	Hasil Uji Efektivitas Produk di SMAN 17 Bandarlampung	104
4.5.3	Hasil Uji Efektivitas Produk di SMA Taman Siswa Teluk Betung.....	105

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan	107
5.2	Saran	108

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

2.1	Bagian Struktur Biografi.....	20
2.2	Kompetensi Dasar Pembelajaran Teks Biografi.....	24
3.1	Kisi-Kisi Pedoman Wawancara Guru Prapenelitian.....	54
3.2	Kisi-Kisi Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Guru	56
3.3	Kisi-Kisi Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Siswa.....	56
3.4	Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Materi	57
3.5	Kisi-Kisi Angket Uji Ahli Media	58
3.6	Kisi-Kisi Angket Uji Praktisi.....	59
3.7	Kisi-Kisi Angket Uji Coba Penggunaan Produk untuk Guru.....	60
3.8	Kisi-Kisi Angket Uji Coba Penggunaan Produk untuk Siswa	61
3.9	Kisi-Kisi Angket Kemenarikan Produk Media untuk Siswa.....	62
3.10	Konversi Tingkat Pencapaian dengan Presentase.....	64
3.11	Kriteria Indeks Gain	65
3.12	Instrumen Penilaian Soal Jawaban Esai	65
3.13	Instrumen Penilaian Karangan Teks Biografi.....	66
4.1	Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, dan IPK.....	73
4.2	Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	78
4.3	Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media	80
4.4	Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran oleh Praktisi	82
4.5	Rekapitulasi Hasil Uji Coba Produk Skala Terbatas Oleh Siswa SMAN 5 Bandarlampung (10 Responden)	96
4.6	Hasil Penilaian Guru SMAN 5 Bandarlampung.....	99
4.7	Hasil Penilaian Guru SMAN 17 Bandarlampung.....	100

4.8	Hasil Penilaian Guru SMA Taman Siswa Telukbetung	102
4.9	Rekapitulasi Penilaian dari Siswa SMAN 5 Bandarlampung (30 Responden)	103
4.10	Rekapitulasi Penilaian dari Siswa SMAN 17 Bandarlampung (30 Responden)	105
4.11	Rekapitulasi Penilaian dari Siswa SMA Taman Siswa Telukbetung (30 Responden)	107
4.12	Rekapitulasi Kemenarikan Produk Media Pembelajaran di SMAN 5 Bandarlampung (30 Responden)	113
4.13	Rekapitulasi Kemenarikan Produk Media Pembelajaran di SMAN 17 Bandarlampung (30 Responden)	116
4.14	Rekapitulasi Kemenarikan Produk Media Pembelajaran di SMA Taman Siswa Telukbetung (30 Responden)	119
4.15	Kriteria Indeks Gain	122
4.16	Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	123
4.17	Hasil Uji Efektivitas Produk di SMAN 5 Bandarlampung.....	124
4.18	Hasil Uji Efektivitas Produk di SMAN 17 Bandarlampung.....	125
4.19	Hasil Uji Efektivitas Produk di SMA Taman Siswa Telukbetung	127

DAFTAR BAGAN

3.1	Tahap-tahap Model DDD-E	48
3.2	Desain Uji Coba.....	50
4.1	Analisis Instruksional	71
4.2	<i>Flowcard</i> Media Pembelajaran Teks Biografi.....	76

DAFTAR GAMBAR

2.1	Situs Media <i>Prezi</i>	43
2.2	<i>Log in</i> akun <i>Prezi</i>	43
2.3	Kategori akun <i>Prezi</i>	44
4.1	Media <i>Prezi</i> Sebelum Direvisi Sulit Diakses Melalui <i>Handphone</i>	84
4.2	Media <i>Prezi</i> Sesudah Direvisi Dapat Diakses Melalui <i>Handphone</i>	84
4.3	Tampilan Teks Tata Tulis yang Ada dalam Media Sebelum Direvisi .	85
4.4	Tampilan Teks Tata Tulis yang Ada dalam Media Sesudah Direvisi..	85
4.5	Tampilan Ukuran Huruf Sebelum Direvisi	86
4.6	Tampilan Ukuran Huruf Sesudah Direvisi.....	86
4.7	<i>Background</i> Media <i>Prezi</i> Sebelum Direvisi.....	87
4.8	<i>Background</i> Media <i>Prezi</i> Sesudah Direvisi	87
4.9	Tampilan Media Dengan Animasi Bervariasi Sebelum Direvisi.....	88
4.10	Tampilan Media Dengan Animasi Bervariasi Sesudah Direvisi	88
4.11	Sumber pada Materi Teks Sebelum Direvisi	89
4.12	Sumber pada Materi Teks Sesudah Direvisi	90
4.13	Sumber pada Kaidah Kebahasaan Teks Sebelum Direvisi	90
4.14	Sumber pada Kaidah Kebahasaan Teks Sesudah Direvisi.....	91
4.15	Perubahan Bentuk Awan Media karena Penambahan Materi.....	92
4.16	Perubahan Peta Konsep Materi Biografi.....	92
4.17	Penambahan KD 3.14 dan 4.14.....	93
4.18	Penambahan Tujuan Pembelajaran	93
4.19	Penambahan Tujuan Pembelajaran	94
4.20	Penambahan Ciri-Ciri Teks Biografi	94
4.21	Penambahan Jenis-Jenis Teks Biografi	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Izin Pra Penelitian
2. Balasan Surat Izin Pra Penelitian
3. Surat Izin Penelitian
4. Balasan Surat Izin Penelitian
5. Angket Penelitian Pendahuluan
6. Angket Uji Ahli Materi
7. Angket Uji Ahli Media
8. Angket Uji Ahli Praktisi
9. Tangkapan Layar Media *Prezi*
10. Foto Dokumentasi
11. Hasil Uji Coba Media Skala Terbatas
12. Hasil Penilaian dari Guru Bahasa Indonesia
13. Hasil Kuisisioner Kemenarikan Produk Media Pembelajaran
14. Hasil Uji Coba Media Skala Luas
15. *Pretest* Penelitian
16. *Posttest* Penelitian
17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dan komunikasi pada abad ke-21 mengalami peningkatan yang signifikan, terutama dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi yang berpengaruh dalam dunia pendidikan membuat sistem pendidikan harus menyesuaikan dengan kemajuan teknologi tersebut. Menurut (Arsyad, 2014) perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Sistem pendidikan terutama para guru dituntut mampu mengembangkan keterampilan penggunaan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Sebuah standar kompetensi dalam pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Untuk mencapai keadaan tersebut, guru harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman pada abad ke-21. Guru harus berusaha memperbaiki proses pembelajaran dari sistem tradisional pada sebuah pembelajaran yang inovatif. Salah satu pengembangan sistem belajar inovatif dengan memanfaatkan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran yang baik untuk siswa.

Media menjadi salah satu faktor penting dalam pembelajaran yang disebabkan oleh perkembangan teknologi dalam pendidikan. Kemp dalam (Daryanto, 2013) menjelaskan bahwa pemilihan media belajar tidak semata-mata karena guru atau motif kesenangan guru terhadap media belajar melainkan harus sesuai dengan situasi dan kondisi tertentu seperti karakteristik pembelajaran. Sepakat dengan hal ini, guru dituntut harus mempunyai media pembelajaran yang sesuai dengan

perkembangan teknologi masa kini agar tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif. Media dapat membantu dan memudahkan siswa memahami materi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan simpulan penelitian yang dilakukan oleh (Kharisma, 2019) bahwa media belajar sangat menarik dan efektif sehingga mampu menumbuhkan antusiasme dan gairah belajar siswa.

Sementara itu, Asosiasi Pendidikan Nasional di Amerika mendefinisikan media dalam lingkup pendidikan sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut, (Kristanto, 2010). Jika suasana belajar menyenangkan pemahaman siswa pun akan meningkat. Media pembelajaran juga memperjelas informasi yang dijelaskan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran juga memberikan pengetahuan yang lebih luas dari informasi yang disampaikan.

Media pembelajaran sangat membantu meningkatkan kualitas belajar siswa namun pada kenyataannya guru tidak secara optimal menggunakan media dalam pembelajaran. Salah satu media yang jarang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, yakni media yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Penggunaan komputer dan teknologi dalam proses pembelajaran membantu guru menunjukkan hal-hal yang tidak ada di dalam kelas sehingga pembelajaran tidak bersifat abstrak karena komputer dipakai sebagai alat yang dapat menyajikan informasi dengan tingkat yang lebih tinggi.

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan teknologi sebagai alat penunjang pembelajaran, yakni aplikasi *prezi*. Media audio visual *prezi* adalah media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dan komunikasi yang mengandalkan tampilan-tampilan menarik. *Prezi* adalah aplikasi yang berguna untuk membuat media presentasi yang sangat menarik. *Prezi* memiliki gaya presentasi berbentuk *story telling* dengan menggunakan teknologi *cloud*. Ada kanvas virtual yang sudah disediakan oleh *prezi* sehingga para pengguna bisa lebih leluasa mengembangkan ide. Guru pun bisa menciptakan bahan ajar yang

lebih kreatif dan diyakini mampu membuat siswa lebih tertarik dalam kegiatan belajar mengajar.

Media audio visual *Prezi* memiliki kelebihan dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional yakni sebagai bagian dari program pendidikan jarak jauh. Hal ini juga memiliki potensi untuk memberikan kemajuan yang lebih kepada siswa dan membantu memungkinkan siswa untuk bekerja pada kecepatan mereka sendiri. Berbeda dengan *powerpoint*, *prezi* memiliki fitur yang lebih banyak untuk menuangkan segala ide dan kreasi pada desain presentasi. Hal ini disebabkan tema desain yang disediakan lebih variatif dengan animasi yang lebih beraneka ragam. *Prezi* merupakan aplikasi presentasi digital yang cukup unik karena memiliki bentuk presentasi yang sangat berbeda dengan presentasi pada umumnya, (Rodhi & Wasis, 2014).

Pembelajaran teks biografi pada Kurikulum 2013 terdapat pada kompetensi dasar kelas X SMA (Sekolah Menengah Atas). Biografi adalah kisah atau keterangan tentang kehidupan seseorang. Teks biografi bercerita tentang perasaan yang terlibat dalam mengalami kejadian-kejadian tersebut, (Kemendikbud, 2015). Pembelajaran teks biografi dalam pokok bahasan yang ada di dalam silabus terdapat pada Kompetensi Dasar 3.14 Menilai hal yang dapat diteladani dari teks biografi, serta Kompetensi Dasar 3.15 Menganalisis makna dan kebahasaan dalam teks biografi. Teks biografi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Selanjutnya, Kompetensi Dasar keterampilan pada 4.14 yaitu Mengungkapkan kembali hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh yang terdapat dalam teks biografi yang dibaca secara tertulis, dan 4.15 yaitu menceritakan kembali isi teks biografi baik lisan maupun tulisan.

Pada pelajaran Bahasa Indonesia, teks biografi dipelajari siswa agar dapat mengikuti keteladanan seorang tokoh. Melalui teks biografi, seorang siswa diharapkan terinspirasi oleh rangkaian kisah tokoh sehingga dapat membentuk karakter yang cerdas dan berakhlak mulia sesuai dengan tujuan pendidikan, terutama yang terdapat dalam kurikulum 2013 membuahkan keberhasilan.

Keberhasilan kurikulum 2013 yang terpenting adalah komunikasi. Komunikasi yang baik antara guru dengan siswa. Guru harus menguasai materi-materi yang disampaikan agar tidak terjadi kekeliruan yang mengakibatkan siswa tidak dapat menguasai materi.

Menurut (Sungkono, 2008) dalam jurnal penelitiannya tidak ada satu media pun yang paling baik untuk semua tujuan. Suatu media cocok untuk pembelajaran tertentu, tetapi mungkin tidak cocok dengan pembelajaran lainnya. Media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi seperti *prezi* merupakan media yang tepat diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia terutama materi teks biografi. Media pembelajaran berbasis *prezi* menjadi jawaban dalam pembelajaran teks biografi. Penggunaan media ajar ini sangat dibutuhkan pada guru agar siswa mampu menganalisis, memahami, menciptakan dan mengembangkan menulis teks biografi yang kreatif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat bahan ajar berbasis *prezi* pada pembelajaran teks biografi dalam mata pelajaran bahasan Indonesia untuk siswa SMA kelas X (sepuluh).

Melalui hasil survei awal pada beberapa guru bahasa Indonesia di SMAN 17 Bandarlampung, tentang pembelajaran bahasa Indonesia materi teks biografi dan penggunaan media pembelajaran diperoleh data bahwa hasil belajar pada materi teks biografi belum maksimal. Alasan tidak maksimalnya hasil belajar pada materi teks biografi (1) pembelajaran teks biografi merupakan materi yang memiliki kemiripan dengan pengenalan tokoh sejarah sehingga siswa sering tidak tertarik, (2) pembelajaran yang berlangsung bersifat monoton sehingga siswa hanya mendengarkan teks yang dibacakan oleh guru, ataupun membacanya melalui media cetak (buku/lks), (3) Media dan bahan ajar yang digunakan di SMAN 17 Bandarlampung hanya terbatas pada buku guru dan siswa kurikulum 2013 yang diberikan oleh pemerintah serta bahan ajar berupa *powerpoint* yang dibuat sendiri oleh guru yang bersangkutan.

Data ulangan semester ganjil siswa kelas X SMAN 17 Bandarlampung dan SMA Taman Siswa tahun pelajaran 2020/2021 menunjukkan bahwa prestasi belajar

bahasa Indonesia sudah cukup baik hanya saja banyak siswa yang maksimal dalam mendapatkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pada materi pembelajaran teks biografi. Berdasarkan hasil analisis angket penelitian pendahuluan, intensitas penggunaan multimedia pembelajaran oleh guru di kelas sebesar 66,6% sedangkan siswa merasa lebih tertarik pada pembelajaran yang berbasis komputer dan berbasis teknologi. Hal ini disebabkan karena siswa lebih merasa antusias dan tidak bosan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kebutuhan siswa di SMAN 5 Bandarlampung, SMAN 17 Bandarlampung, serta SMA Taman Siswa Telukbetung terhadap media pembelajaran yang menarik berupa audio visual sebesar 53%. Guru lebih sering menggunakan media *powerpoint* dibandingkan media lainnya sedangkan media pendukung yang sering digunakan yakni LKDP dan buku pegangan guru dan siswa.

Penggunaan *powerpoint* dinilai lebih mudah dan umum digunakan daripada media presentasi lainnya. Alasan kebutuhan pembelajaran terhadap media serta bahan ajar pada pembelajaran teks biografi berbasis *prezi* adalah sebagai berikut: (1) pelaksanaan pembelajaran materi teks biografi pada materi teks biografi kurang menarik dan disinyalir membosankan untuk siswa, oleh karena itu dibutuhkan sebuah media yang menarik perhatian siswa, (2) bahan ajar yang digunakan di SMAN 5 Bandarlampung, SMAN 17 Bandarlampung dan SMA Taman Siswa hanya terbatas pada buku guru dan siswa kurikulum 2013 yang diberikan oleh pemerintah, materi dari internet, serta media *powerpoint* yang dibuat oleh guru yang bersangkutan.

Proses pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pembelajaran teks biografi, guru harus membuat persiapan. Persiapan tersebut dapat menentukan keberhasilan pelaksanaan sebuah pembelajaran. Salah satu persiapan yang harus disiapkan oleh guru adalah media pembelajaran berupa bahan ajar yang memadai. Oleh sebab itu, media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran menyusun teks cerita biografi diketahui bahwa guru belum menerapkan metode yang inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran lebih banyak menggunakan metode ceramah. Hal tersebut menyebabkan kurang ada interaksi antara guru dan siswa, sehingga siswa tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran menyusun teks cerita biografi. Selain itu, guru belum menggunakan media secara dalam pembelajaran menyusun teks cerita biografi. Guru hanya menggunakan *powerpoint*, buku paket atau buku pelajaran lainnya dalam mengajar.

Penggunaan media pembelajaran bertujuan agar pemahaman tentang materi serta konsep dapat dipahami secara jelas oleh siswa. Ketepatan memilih media pembelajaran akan sangat memengaruhi pemahaman siswa terhadap kompetensi dasar yang sedang dipelajari oleh siswa. Hal ini akan meningkatkan kualitas pembelajaran terutama prestasi belajar bahasa Indonesia khususnya materi teks biografi. Media dapat diartikan sebagai perantara yang menghubungkan antara guru dengan siswa. Media digunakan untuk membantu dan mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik.

Berdasarkan pada penelitian sebelumnya, pernah dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* oleh (Mar'atussaleha, 2019) dengan hasil penelitiannya terdapat perbedaan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *prezi* dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Jadi pernyataan tersebut terdapat perbedaan skor rata-rata posttest kelas kontrol dan eksperimen yang signifikan. Selanjutnya, (Prayoga, 2018) menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran audio visual berbasis *prezi* untuk siswa SMP kelas VIII pada materi puasa. Terakhir, (Mardini, 2018) meneliti tentang *prezi* dengan selisih kenaikan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol sebesar 20,28. Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *prezi* berhasil dilakukan pada objek penelitian masing-masing. Media berbasis *prezi* mampu membuat ketercapaian kelulusan kompetensi dasar pada siswa secara signifikan.

Dari permasalahan di atas, inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi komputer dan internet akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pelajaran Bahasa Indonesia. *Prezi* merupakan sebuah media presentasi yang lebih unggul dibanding *Powerpoint* karena *Prezi* memiliki *Zooming User Interface (ZUI)*. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X SMAN 17 Bandarlampung, SMAN 5 Bandarlampung, dan SMA Taman Siswa Bandarlampung membutuhkan sebuah media pembelajaran untuk membantu mempermudah siswa dalam mempelajari materi teks biografi.

Pembuatan media pembelajaran teks biografi SMK Kelas X berbasis *prezi* tentu sebagai salah satu alternatif media pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas X perlu dirancang agar pembelajaran lebih menyenangkan. Melalui media pembelajaran teks biografi SMK kelas X dengan menggunakan media yang berbasis *prezi* diharapkan proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa dan materi pembelajaran akan dengan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian tentang penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video inovatif dengan menggunakan aplikasi *Prezi* terhadap hasil belajar siswa di SMAN 17 Bandarlampung, SMAN 5 Bandarlampung, dan SMA Taman Siswa Bandarlampung. Adapun judul penelitian tersebut adalah “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Biografi Menggunakan Aplikasi *Prezi* untuk Siswa SMA Kelas X”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah disampaikan dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran teks biografi menggunakan aplikasi *prezi* untuk siswa SMA kelas X?
2. Bagaimanakah kemenarikan media pembelajaran teks biografi menggunakan aplikasi *prezi* untuk siswa SMA kelas X?
3. Bagaimanakah kelayakan media pembelajaran teks biografi menggunakan aplikasi *prezi* untuk siswa SMA kelas X?

4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran teks biografi menggunakan aplikasi *prezi* untuk siswa SMA kelas X?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran teks biografi Indonesia yang dibutuhkan oleh guru bahasa Indonesia tingkat SMA sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran teks biografi menggunakan aplikasi *prezi* untuk siswa SMA kelas X.
2. Mendeskripsikan kemenarikan media pembelajaran teks biografi menggunakan aplikasi *prezi* untuk siswa SMA kelas X.
3. Mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran teks biografi menggunakan aplikasi *prezi* untuk siswa SMA kelas X.
4. Mendeskripsikan efektivitas media pembelajaran teks biografi menggunakan aplikasi *prezi* untuk siswa SMA kelas X.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian pengembangan media pembelajaran teks biografi berbasis *prezi* dapat bermanfaat untuk mengembangkan sebuah media ajar yang dapat digunakan pada kegiatan belajar mengajar khususnya untuk materi teks biografi. Informasi yang diperoleh dari penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama dalam menulis teks biografi yang sesuai dengan materi serta kaidah bahasa Indonesia.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini bermanfaat bagi peneliti, peserta didik dan guru bahasa Indonesia tingkat SMA pada umumnya.

- a. Penelitian ini dapat menjadi rujukan media ajar yang dapat menjadi alat bantu guru dalam proses pembelajaran teks biografi.
- b. Penelitian ini dapat menjadi salah satu referensi bagi guru bahasa Indonesia untuk mengajarkan menulis teks biografi pada kelas X dapat menjadi petunjuk praktis bagi setiap pembaca untuk menulis teks biografi.
- c. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi peserta didik sebagai sumber belajar untuk meningkatkan pemahaman tentang teks biografi.
- d. Penelitian ini menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti berkaitan dengan penulisan karya ilmiah

1.5 Spesifikasi Produk Media Pembelajaran yang Diharapkan

Produk media belajar yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini memiliki spesifikasi sebagai berikut.

1. Pengembangan produk media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan aplikasi *Prezi*. Aplikasi ini dipilih sebagai sarana pengembangan media pembelajaran pada penelitian ini karena merupakan salah satu program yang memiliki keunggulan untuk membuat program video yang tampilan *slide* yang beragam dan menarik. Aplikasi ini memiliki kemudahan untuk mengimpor *file*, gambar, suara, animasi dan video. Selain itu, aplikasi ini dapat dikembangkan dalam dua versi, yaitu *offline* dan *online*, sangat cocok diaplikasikan tidak hanya pembelajaran tatap muka di kelas tetapi juga pembelajaran jarak jauh.
2. Produk media pembelajaran ini disimpan dalam bentuk CD dan dapat diputar menggunakan perangkat komputer yang berupa CD-ROM (*Compact Disc Read-Only Memory*). Jika perlu ditampilkan di depan kelas, maka dapat menggunakan LCD (*Liquid Crystal Display*) dan pengeras suara. Pada pembelajaran jarak jauh, dapat diaplikasikan pada aplikasi *zoom/google meet*.
3. Produk CD media pembelajaran ini berisi mata pelajaran bahasa Indonesia materi teks biografi.
4. Produk ini memungkinkan siswa supaya lebih mudah dalam belajar karena memiliki komponen-komponen sebagai berikut.

- a. Menu kompetensi yang berisi Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), dan tujuan pembelajaran.
- b. Bahan penarik perhatian yang berupa animasi, suara, musik, video, warna yang menarik, dan teks penjelasan.
- c. Soal latihan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa dan langsung bisa menampilkan hasil latihan tersebut.
- d. Buku petunjuk penggunaan.

Materi yang disajikan dalam CD pembelajaran ini mengenai materi teks biografi untuk SMA kelas X dalam KD sebagai berikut.

- 3.14 Menilai hal yang dapat diteladani dari teks biografi.
- 3.15 Menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi.
- 4.14 Mengungkapkan kembali hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh yang terapat dalam teks biografi yang dibaca secara tertulis.
- 4.15 Menceritakan kembali isi teks biografi baik lisan maupun tulisan.

CD pembelajaran ini merupakan alat pendukung pembelajaran karena tidak seluruh materi belajar dimasukkan dalam CD.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini sebagai berikut.

1. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas X SMA Negeri 17 Bandarlampung, SMA Negeri 5 Bandarlampung, dan SMA Taman Siswa Bandarlampung.
2. Objek penelitian ini adalah memahami struktur dan kaidah teks biografi baik melalui lisan maupun tulisan. Pokok bahasan teks biografi dalam pembelajaran ini meliputi definisi, unsur, struktur serta kaidah teks biografi.
3. Tempat dilaksanakannya penelitian ini di SMA Negeri 17 Bandarlampung, SMA Negeri 5 Bandarlampung, dan SMA Taman Siswa Bandarlampung.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mencapai tujuan pembelajaran (Hamalik, 2009). Dalam pembelajaran melibatkan beberapa unsur, seperti manusia, material, fasilitas dan perlengkapan, serta prosedur.

Manusia yang terlibat dalam pembelajaran terdiri atas siswa, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material dalam pembelajaran meliputi buku-buku, papan tulis, spidol atau kapur, fotografi, *slide*, film, audio, dan *video tape*. Fasilitas dan perlengkapan dalam pembelajaran terdiri dari ruangan kelas, perlengkapan audio visual, dan komputer. Dalam pembelajaran memiliki prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktik, belajar, ujian, dan sebagainya.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar tertentu. Namun proses tersebut didominasi oleh siswa. Dalam suatu proses pembelajaran, guru bertindak sebagai fasilitator bagi siswa. Pembelajaran merupakan proses yang secara kreatif menuntut siswa untuk melakukan beberapa kegiatan dalam rangka membangun pengetahuan dan mengembangkan kreativitasnya secara mandiri. Hal ini didukung oleh pendapat (Abidin, 2012) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah serangkaian proses yang dilakukan guru agar siswa belajar. Dari sudut pandang siswa, pembelajaran merupakan proses yang berisi seperangkat aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan dua pengertian ini, pada dasarnya pembelajaran adalah serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa guna mencapai hasil belajar tertentu dalam bimbingan, arahan, serta motivasi dari seorang guru.

Sementara itu, pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan suatu proses belajar yang dilakukan oleh guru dan siswa dalam rangka mengembangkan keterampilan berbahasa yang dimiliki oleh siswa. Keterampilan berbahasa tersebut terdiri atas empat aspek, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Selaras dengan hal tersebut, lebih lanjut (Abidin, 2012) menjelaskan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa untuk mencapai keterampilan berbahasa tertentu.

2.2 Biografi

(Sukirno, 2016) menyatakan bahwa biografi adalah tulisan yang isinya menceritakan atau mengisahkan kehidupan seseorang atau orang lain. Dalam tulisan tersebut juga berisi biodata, dan riwayat hidup tokoh yang ditulis. Sependapat dengan hal tersebut, (Harahap, 2014) menyatakan bahwa biografi, yaitu penelitian terhadap seorang tokoh dalam hubungannya dengan masyarakat; sifat-sifat, watak, pengaruh pemikiran dan idenya, dan pembentuk watak tokoh tersebut selama hayatnya.

Selanjutnya, menurut (Nugraha, 2016) biografi adalah sebuah kisah riwayat hidup seseorang, bisa berbentuk beberapa kata, beberapa baris kalimat, atau bisa juga dalam bentuk buku, ditulis dalam bahasa tutur atau gaya bercerita yang menawan dan mendekatkan antara pembaca dan tokoh yang disosokkan. Sementara itu, (Istiqomah, 2015) menyatakan bahwa biografi adalah riwayat hidup seseorang yang disampaikan oleh orang lain secara tertulis. Dalam hal ini peneliti sebagai orang ketiga. Berdasarkan pengertian mengenai biografi yang ungkapkan para ahli, dapat disimpulkan bahwa teks biografi adalah teks naratif yang berisi fakta-fakta berupa riwayat hidup seseorang tokoh yang terdiri atas identitas, keistimewaan, latar belakang keluarga, riwayat organisasi maupun peristiwa-peristiwa penting yang pernah dilakukan oleh tokoh yang ditulis orang lain.

2.2.1 Karakteristik Teks Biografi

Teks ini memiliki karakteristik yang menonjol sehingga menjadikannya berbeda dengan teks lain. Maka seperti halnya yang dijelaskan oleh (Martin & Rose, 2008) *“These biographical recounts differ with respect to both and evaluation. Temporally, they focus on a lifetime of experience rather than a few successive events. This means that we hop through time, from one significant phase to the next, rather than moving successively through the events of one activity sequence or another. Serial time gives way to episodic time, as experience is packaged into phase.”* Dari pernyataan di atas bahwa teks biografi berfokus pada pengalaman hidup seseorang melalui jalinan waktu membentuk sebuah episode sehingga menjadi fase. (Tarigan, 2008) menambahkan ada beberapa karakteristik teks biografi yakni, (1) terdapat suatu alur, atau lakon yang terpadu, (2) terdapat kerangka waktu, (3) adanya tukang cerita yang menuturkan cerita tersebut, (4) perkembangan para pelaku, dan (5) suatu ruang atau tempat terjadinya cerita tersebut.

2.2.2 Fungsi Teks Biografi

Selain memiliki karakteristik yang berbeda dengan teks lain, teks biografi memiliki beberapa fungsi yang akan bermanfaat bagi para pembaca. Teks biografi memiliki beberapa fungsi. Menurut (Abrar, 2010) merumuskan empat fungsi teks biografi diantaranya sebagai berikut.

1. Fungsi Menyediakan Informasi

Fungsi utama dari cerita kisah kehidupan untuk menyediakan informasi bagi para khalayak. Mereka bisa menggunakan informasi dalam teks biografi tersebut untuk beberapa keperluan seperti: (a) sebagai pelajaran yang bernilai, (b) mendapatkan makna lebih dari kisah yang dialami oleh tokoh dalam teks biografi, (c) sebagai bahan penulisan atau interaksi dengan pihak lain.

2. Fungsi Menjawab Teka-Teki

Teks biografi juga memiliki fungsi menjawab teka-teki yang belum terpecahkan. Hal tersebut dikarenakan melalui teks biografi, masa lalu sang tokoh akan terungkap sehingga dapat menjawab teka-teki atau spekulasi yang selama ini tersebar di masyarakat. Selain itu juga, melalui teks biografi akan mengungkapkan rasa penasaran para khalayak masyarakat.

3. Fungsi Mengenang Sejarah

Teks Biografi juga memiliki fungsi untuk mengenang sejarah zaman dahulu. Walaupun teks biografi memiliki sejarah yang terbatas namun dapat memberikan informasi secara langsung dan tidak bertele-tele.

4. Fungsi Menghibur

Teks biografi memiliki unsur fakta-fakta didalamnya. Namun tidak banyak para khalayak terhibur akan fakta yang disajikan. Maka, fakta-fakta tentang tokoh pada teks biografi tersebut dapat dikemas dalam format fiksi.

2.2.3 Struktur Teks Biografi

Struktur teks biografi menurut (Zabadi et al., 2014) terdapat tiga bagian yakni orientasi, peristiwa dan masalah, dan reorientasi. Berbeda dengan (Mulyadi, 2016) teks biografi tidak memiliki struktur yang mutlak. Hal tersebut disebabkan bergantung dari cara penyusunan penulis dalam menggambarkan tokoh dan peristiwa yang dialami tokoh. Bagian reorientasi adalah bagian ini tidak wajib ada sehingga bersifat opsional. Namun, secara umum struktur teks biografi terdapat tiga yaitu, orientasi, rangkaian peristiwa, dan reorientasi.

Bagian awal orientasi berisi rangkaian pengenalan tokoh secara umum, seperti nama, latar belakang keluarga tokoh, tempat dan tanggal lain beserta riwayat pendidikan sang tokoh yang diangkat. Bagian kedua dalam teks biografi adalah urutan kejadian yang memuat pengalaman yang dialami oleh tokoh baik pengalaman mengesankan maupun persoalan yang dihadapi sang tokoh. Selanjutnya, bagian terakhir dari teks biografi adalah reorientasi yang berisi tanggapan penulis terhadap tokoh yang diceritakan. Berikut ini adalah contoh teks biografi dari (Istiqomah, 2015) beserta dengan strukturnya.

Tabel 2.1 Bagian Struktur Teks Biografi

NO.	STRUKTUR	BAGIAN
1	ORIENTASI	<p>B.J. Habibie adalah seorang tokoh panutan dan menjadi kebanggaan bagi banyak orang di Indonesia. Beliau adalah Presiden ketiga Republik Indonesia. Nama dan gelar lengkapnya Prof. DR (HC). Ing. Dr. Sc. Mult. Bacharuddin Jusuf Habibie. Beliau dilahirkan di Pare-Pare, Sulawesi Selatan, pada tanggal 25 Juni 1936. Beliau merupakan anak keempat dari delapan bersaudara, pasangan Alwi Abdul Jalil Habibie dan RA. Tuti Marini Puspwardojo. Habibie menikah dengan Hasri Ainun Habibie pada tanggal 12 Mei 1962 dan dikaruniai dua orang putra yaitu Ilham Akbar dan Thareq Kemal.</p>
2	RANGKAIAN PERISTIWA/ KEJADIAN	<p>Di Indonesia, Habibie menjadi Menteri Negara Ristek/ Kepala BPPT selama 20 tahun, ketua Ikatan Cendekiawan Muslim Indonesia (ICMI), memimpin perusahaan BUMN strategis, dipilih menjadi wakil Presiden RI dan menjadi Presiden RI ke-3 setelah Soeharto mundur pada tahun 1998. Pada masa jabatan Habibie, terjadi referendum di Timor-Timur, sampai akhirnya Timor Timur memisahkan diri dari Indonesia. Dalam masa jabatannya yang singkat, BJ Habibie telah meletakkan dasar bagi kehidupan demokrasi dan persatuan wilayah di Indonesia dengan disahkannya undang-undang tentang otonomi daerah dan undang-undang tentang partai politik, UU tentang Pemilu dan UU tentang susunan kedudukan DPR/MPR.</p>

NO.	STRUKTUR	BAGIAN
3	RE-ORIENTASI	Turun dari jabatan sebagai Presiden, Habibie kembali ke Jerman bersama keluarga. Pada tahun 2010, Ainun meninggal dunia karena kanker. Sebagai terapi atas kehilangan orang yang dicintai, Habibie membuat tulisan tentang kisah kasih dengan Ainun, yang kemudian dibukukan dengan judul “Ainun dan Habibie”. Buku ini telah difilmkan dengan judul yang sama.

2.2.4 Kaidah Kebahasaan Teks Biografi

Kaidah kabahasaan yang terdapat pada setiap teks memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Salah satunya adalah teks biografi yang memiliki kaidah kebahasaan yang menonjol. Kaidah kebahasaan dalam teks biografi menurut (Mulyadi, 2016) adalah sebagai berikut.

1. Penggunaan kata ganti atau disebut juga dengan pronomina. Adanya kata ganti bertujuan untuk menunjukkan tokoh-tokoh yang ada didalam suatu teks peristiwa. Contoh: mereka, ia, kita, kami.
2. Penggunaan kata kerja tindakan sebagai penjelasan dari peristiwa- peristiwa atau kejadian fisik seperti menjual, membuka, membangundan sebagainya.
3. Menggunakan kata deskriptif atau kata sifat (adjektiva) sebagai pemberi informasi secara rinci terkait dengan sifat yang dimiliki oleh tokoh. Contoh: sederhana, tua, populer, penting.
4. Penggunaan kata kerja pasif membantu menjelaskan peristiwa kejadian yang dialami oleh tokoh yang dianggap sebagai subjek dalam cerita teks tersebut. Contohnya, diberikan, dikatakan, dianugerahkan, dan lain-lain.
5. Penggunaan kata kerja mental sebagai penggambaran dari peran tokoh tersebut. Contohnya, melakukan, mengasihi, mencintai, dan menginspirasi.

Selanjutnya, (Maryanto, 2014) menjelaskan bahwa kaidah kebahasaan teks Biografi untuk melengkapi pendapat Mulyadi sebagai berikut.

1. Selain pronomina yang digunakan seperti yang telah dijelaskan di atas, dalam teks cerita ulang biografi terdapat pengacuan. Tujuan adanya pengacuan untuk menngantisipasi adanya pengulangan kata yang sama secara terus menerus.
2. Suatu peristiwa, waktu, dan tempat ditunjukkan didalam kata-kata teks biografi.
3. Teks biografi juga terdapat pula kata kerja verba material untuk menunjukkan kegiatan seperti membaca, menulis dan lain sebagainya.
4. Konjungsi (kata sambung) temporal juga terdapat dalam teks biografi seperti ketika, kemudian, setelah. Tidak hanya konjungsi temporal dapat pula konjungsi lainnya yang dimunculkan dalam teks biografi seperti *dan*, *karena*, *tetapi* dan *meskipun*. Selain itu juga konjungsi antarkalimat juga terdapat di teks biografi seperti *sementara itu*, *selanjutnya*, *selain itu*.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kaidah kebahasaan yang menonjol dalam teks biografi antara lain, pronomina, kata kerja tindakan, kata deskriptif, kata kerja pasif, konjungsi, kata kerja mental, dan kata sambung.

2.3 Materi Teks Biografi dalam Kurikulum 2013

Melalui pengembangan Kurikulum 2013 kita akan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi, (Mulyasa, 2015). Kurikulum 2013 memungkinkan para guru menilai hasil belajar siswa dalam proses pencapaian sasaran belajar, yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari. Oleh karena itu, siswa perlu mengetahui kriteria penguasaan kompetensi dan karakter yang akan dijadikan sebagai standar penilaian hasil belajar, sehingga para siswa dapat mempersiapkan dirinya melalui penguasaan kompetensi dan karakter tertentu, sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke tingkat penguasaan kompetensi dan karakter berikutnya.

Tabel 2.2 Kompetensi Dasar Pembelajaran Teks Biografi

No.	Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1	3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah	<p>3.14 Menilai hal-hal yang dapat diteladani dari teks biografi.</p> <p>3.15 Menganalisis aspek makna dan kebahasaan dalam teks biografi.</p>
2	4. Mengolah, menalar, dan menyajikan dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai keilmuan,	<p>4.14 Mengungkapkan kembali hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh yang terdapat dalam teks biografi.</p> <p>4.15 Menceritakan kembali isi teks biografi baik lisan maupun tulisan.</p>

3.2 Media Pembelajaran

Salah satu unsur penting yang menunjang pembelajaran selain metode yang digunakan guru adalah media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan metode yang digunakan tentu sangat berkaitan. Pembahasan lebih rinci terkait media pembelajaran akan dijabarkan pada subbab berikut ini.

2.4.1 Hakikat Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’ (Arsyad, 2014). Selanjutnya, Media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim (komunikator atau sumber/*source*) kepada si penerima (komunikasi atau *audience/receiver*), (Warsita, 2008). Sejalan dengan itu, Criticos dalam (Daryanto, 2013) mengatakan media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikasi. Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Sementara itu media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran (Warsita, 2008)

Media (pembelajaran) itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap, Gerlach dalam (Sanjaya, 2012). Sependapat dengan Gerlach, Gagne dalam (Sanjaya, 2012) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah pelbagai komponen yang ada dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran, (Arsyad, 2014).

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, dapat dirumuskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai sarana komunikasi untuk menyampaikan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran.

2.4.2 Tujuan Pemanfaatan Media

Secara umum tujuan penggunaan media pembelajaran adalah membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran kepada siswanya, agar pesan lebih mudah dimengerti, lebih menarik, dan lebih menyenangkan kepada siswa. Sedangkan secara khusus, media pembelajaran digunakan dengan tujuan sebagai berikut.

1. Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga merangsang minat siswa untuk belajar.
2. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu dalam bidang teknologi.
3. Menciptakan situasi belajar yang tidak mudah dilupakan oleh siswa.
4. Untuk mewujudkan situasi belajar yang efektif.
5. Untuk memberikan motivasi belajar kepada siswa, (Situmorang, 2009)

Pemanfaatan media banyak sekali memberikan kontribusi manfaat kepada penggunanya, salah satunya adalah seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa penggunaan media adalah untuk keperluan mengomunikasikan informasi yang tentunya akan memberikan keuntungan bagi penggunanya. Namun, disamping itu juga masih terdapat beberapa manfaat lain, baik dimanfaatkan untuk keperluan belajar secara individu maupun secara kelompok. Dalam hal ini, Kemp dan Dayton dalam (Arsyad, 2014) mengemukakan tiga tujuan dalam pemanfaatan media, yaitu: untuk memotivasi (*to motivate*), untuk menyampaikan informasi (*to inform*), dan untuk pembelajaran (*to learn*).

1. Memotivasi (*To Motivate*)

Pemanfaatan media dapat memotivasi terjadinya perilaku yang positif dari penggunanya, untuk tujuan ini, pemanfaatan media mencakup tujuan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi. Media audio visual, seperti halnya film dan video, memiliki kemampuan untuk menggugah emosi permirsa, menghayati nilai dan menanamkan sikap dan karakter tertentu. Gabungan antara unsur gambar dan unsur suara dalam media audio visual memungkinkan terciptanya hal ini.

2. Menyampaikan Informasi (*To Inform*)

Media dapat digunakan untuk mempresentasikan atau menyajikan informasi baik kepada individu maupun kelompok. Untuk maksud ini, media yang digunakan biasanya tidak menuntut pemakainya untuk memberikan respons aktif terhadap informasi yang diberikan/ diterimanya. Dalam hal ini pemakai media hanya dapat mendengar dan melihat informasi secara pasif, seperti menonton berita.

3. Pembelajaran (*To Learn*)

Pemanfaatan media seringkali berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, media dalam hal ini dianggap sebagai alat bantu dalam aktivitas dan penerimaan oleh siswa. Media mampu mengaktifkan mental penggunanya agar tujuan pembelajaran dan pencarian informasi yang diperlukan dapat tercapai. Bahan ajar yang terdapat dalam medium, apapun jenisnya harus dirancang secara sistematis dan matang agar dapat memudahkan berlangsungnya proses belajar. Selain itu, pemanfaatan media dapat membantu pemakainya untuk menggabungkan pengalaman belajar yang baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya. Dengan kemampuannya mengomunikasikan pengalaman belajar yang bersifat konkret, media *slide*, film dan video telah memberi kemungkinan bagi pemakainya untuk dapat menggabungkan pengalaman baru dengan pengalaman yang telah dimiliki sebelumnya.

Sesuai dengan karakteristik dan kemampuan setiap jenis media, pemanfaatan media dapat membantu pemakainya untuk memahami informasi dan pengetahuan yang sulit diungkapkan melalui ucapan secara verbal saja. Pemanfaatan media juga dapat membantu pemakainya untuk mengatasi keterbatasan waktu dan ruang dalam mempelajari ilmu pengetahuan dan informasi lainnya. Misalnya, peristiwa penting masa lalu dapat diputar kembali melalui media. Media gambar diam, video, dan film dapat merekam dan memperlihatkan kembali peristiwa-peristiwa penting yang telah terjadi di masa lalu tersebut.

2.4.3 Fungsi Pemanfaatan Media

Pada mulanya media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam kegiatan pembelajaran, yaitu sebagai sarana untuk mendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap. Kemudian dengan adanya pengaruh teknologi, lahirlah beberapa alat peraga audio visual yang menekankan pada penggunaan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme. Levie & Lents dalam (Arsyad, 2014) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, sebagai berikut.

1. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Media gambar atau animasi yang diproyeksikan melalui LCD (*Liquid Crystal Display*) dapat memfokuskan dan mengarahkan perhatian mereka kepada pelajaran yang akan mereka terima. Hal ini berpengaruh terhadap penguasaan materi pelajaran yang lebih baik oleh siswa.
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat keterlibatan emosi dan sikap siswa pada saat menyimak tayangan materi pelajaran yang disertai dengan visualisasi. Misalnya, tayangan video gambar simulasi kegiatan pengelolaan arsip, video penggunaan mesin-mesin kantor, dan sejenisnya.
3. Fungsi kognitif media visual terlihat dari kajian-kajian ilmiah yang mengemukakan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Sedangkan fungsi kompensatoris dari media pembelajaran dapat dilihat dari hasil penelitian bahwa media visual membantu pemahaman dan ingatan isi materi bagi siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Dari empat fungsi visual, dapat dikatakan bahwa belajar dari pesan visual memerlukan keterampilan tersendiri. Teknik afektif adalah teknik untuk memahami teknik pesan visual, teknik tersebut terbagi dalam beberapa fase berikut ini.

1. Fase diferensiasi. yaitu dimana pembelajar mula-mula mengamati, mengidentifikasi dan menganalisis.
2. Fase integrasi yaitu di mana mempelajar menempatkan unsur-unsur visual secara serempak, menghubungkan pesan-pesan visual kepada pengalaman pengalamannya.
3. Kesimpulan, yaitu dari pengalaman visualisasi untuk kemudian menciptakan konseptualisasi baru dari apa yang mereka pelajari sebelumnya.

2.4.4 Kriteria Pemilihan Media

Sudjana dalam (Djamarah et al., 2010) mengatakan bahwa dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut: (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran, media pengajaran yang dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap isi dan bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru, (4) keterampilan guru dalam menggunakannya, apa pun jenis media yang diperlukan, syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pembelajaran berlangsung, (6) sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.

2.4.5 Karakteristik Media dalam Pembelajaran

Pemilihan media yang sesuai dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajar, akan sangat menunjang efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru harus memahami klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran sebagai acuan untuk mempermudah pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan

pembelajaran. (Daryanto, 2013) membagi karakteristik media pembelajaran menjadi dua, yaitu karakteristik media pembelajaran dua dimensi, dan karakteristik media pembelajaran tiga dimensi.

1. Karakteristik Media Pembelajaran Dua Dimensi

Media dua dimensi adalah sebutan umum untuk alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar pada satu bidang datar. Media pembelajaran dua dimensi meliputi media grafis, media bentuk papan, dan media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi.

a. Media Grafis

Media grafis adalah suatu penyajian secara visual yang menggunakan titik-titik, garis-garis, gambar-gambar, tulisan-tulisan, atau simbol visual yang lain dengan maksud untuk mengihtisarkan, menggambarkan, dan merangkum suatu ide, data atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.

Karakteristik media grafis dapat dilihat berdasarkan ciri-cirinya, kelebihan dan kelemahan yang dimiliki, unsur-unsur disain dan kriteria pembuatannya, dan jenis-jenisnya. Ciri-ciri media grafis termasuk: media dua dimensi sehingga hanya dapat dilihat dari bagian depannya saja; media visual diam sehingga hanya dapat diterima melalui indra penglihatan. Kelebihan media grafis adalah: bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, tanpa memerlukan peralatan khusus dan mudah penempatannya.

Kelemahan media grafis adalah tidak dapat menjangkau kelompok besar dan hanya menekankan pada persepsi indra penglihatan saja. Unsur media grafis terdiri dari: titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna dan tekstur. Jenis-jenis media grafis meliputi: sketsa, gambar, grafik, bagan, poster, kartun atau karikatur, peta datar. Kriteria pembuatan media grafis harus memperhatikan

faktor-faktor yang mengombinasikan unsur-unsur desainnya, yaitu: keseimbangan, kesinambungan, aksentuasi dominasi, dan keseragaman.

b. Media Bentuk Papan

Media bentuk papan terdiri dari papan tulis, papan tempel, papan flanel, dan papan magnet. Fungsi media bentuk papan adalah untuk menuliskan pokok-pokok keterangan guru dan menuliskan rangkuman pelajaran dalam bentuk ilustrasi, bagan, atau gambar. Keuntungan menggunakan media papan adalah: dapat digunakan di segala jenis tingkatan lembaga, mudah mengawasi keaktifan kelas, dan ekonomis. Kelemahan media bentuk papan adalah: memungkinkan sukarnya mengawasi aktivitas siswa, berdebu, kurang menguntungkan bagi guru yang tulisannya jelek.

c. Media Cetak

Jenis-jenis media cetak adalah buku pelajaran, surat kabar dan majalah, ensiklopedia, buku suplemen, dan pengajaran berprogram. Manfaat media cetak dalam pembelajaran adalah: sebagai alat pelajaran individual, juga sebagai alat untuk mendorong siswa memilih teknik belajar yang sesuai. Fungsi media cetak adalah: meningkatkan kemampuan membaca kritis dan keterampilan berdiskusi serta memperkaya perbendaharaan pengetahuan.

2. Karakteristik Media Pembelajaran Dua Dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang menyerupai aslinya. Kelebihan-kelebihan media tiga dimensi adalah memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme, dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas, dan dapat menunjukkan suatu proses secara jelas.

Kelemahan media pembelajaran tiga dimensi adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit. Bentuk nyata media pembelajaran tiga dimensi antara lain: belajar benda sebenarnya melalui widya wisata, belajar benda sebenarnya melalui spesimen, belajar benda melalui media tiruan, peta timbul, dan boneka

Setelah mengetahui karakteristik media pembelajaran di atas, maka dapat disimpulkan penggunaan media audio visual termasuk dalam media tiga dimensi yang berbentuk media grafis. Hal tersebut berdasar pada media audio visual yang berbentuk sebuah tayangan visual dengan dukungan unsur audio dan menggambarkan suatu keadaan secara lebih nyata. Keefektifan media audio visual dalam pembelajaran menyimak dapat dilihat melalui prinsip-prinsip penggunaan media dalam pembelajaran yang dikemukakan (Sanjaya, 2012) yaitu:

- a. Media audio visual digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya meningkatkan kemampuan menyimak berita. Dengan demikian, penggunaan media audio visual dalam peningkatan kemampuan menyimak dipandang dari sudut kebutuhan siswa, bukan dipandang dari sudut kepentingan guru. Siswa dikondisikan untuk merasa butuh akan informasi yang disajikan dalam sebuah tayangan berita.
- b. Media audio visual sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam ranah kemampuan menyimak. Media audio visual tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- c. Media audio visual sesuai dengan materi pembelajaran. Kekhasan materi pembelajaran menyimak adalah siswa melakukan kegiatan reseptif yaitu mendapatkan informasi dari apa yang dilihat dan didengar melalui media audio visual yang ditayangkan.

- d. Media audio visual dipandang sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa. Media ini menggabungkan antara audio dan visual dalam bentuk tayangan berita yang sedang dibicarakan saat ini sehingga menumbuhkan minat dan kesadaran bahwa hal tersebut dibutuhkan oleh siswa.
- e. Media audio visual merupakan media yang efektif dan efisien karena tidak memerlukan peralatan yang sulit digunakan dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- f. Media audio visual mudah dalam pengoperasiannya. Media audio visual memerlukan komputer, LCD, dan pengeras suara yang mudah digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

2.4.6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Dilihat dari sifatnya, (Sanjaya, 2012) membagi media pembelajaran menjadi tiga, yakni media auditif, media visual, dan media audio visual, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio, *tape recorder*, kaset, piringan hitam, dan rekaman suara.
2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat, tidak mengandung unsur suara. Beberapa yang termasuk media ini adalah film *slide*, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis, dan sebagainya. Media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas antara lain gambar atau foto mengenai peristiwa atau kejadian yang sedang hangat terjadi saat ini.
3. Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik karena mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan ke dua. Media audio visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran antara lain rekaman video siaran berita di televisi. Selain itu, film dokumenter mengenai peristiwa juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas.

Dilihat dari segi perkembangan teknologi, Seel dan Glasgow dalam (Sanjaya, 2012) membagi perkembangan teknologi menjadi 2, yakni media tradisional dan media teknologi mutakhir. Berikut ini penjelasannya.

1. Media Tradisional

Media tradisional dibagi menjadi beberapa media berikut ini.

- a. Visual diam yang diproyeksikan, contoh: proyeksi *overhead*, *slides*, *film stripe*, dan sebagainya. Media ini antara lain berupa potongan-potongan gambar yang diproyeksikan menggunakan *Over Head Proyektor* (OHP).
- b. Visual yang tak diproyeksikan, contoh: gambar, poster, foto, *chart*, grafik, dan sebagainya. Penggunaan media visual yang tak diproyeksikan berupa gambar, poster, foto, *chart*, grafik tersebut terdapat dalam buku cetak. Selain itu, guru juga dapat menyiapkan media tersebut melalui berbagai macam media cetak.
- c. Audio, contoh: rekaman piringan, pita kaset, dan sebagainya. Media audio yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak dapat berupa rekaman siaran berita dari radio.
- d. Penyajian multimedia, contoh: *slide* plus suara (*tape*), *multiimage*, dan sebagainya. Media ini menggabungkan media visual dan audio seperti *slide* yang dikombinasikan dengan suara sebagai pendukungnya.
- e. Visual dinamis yang diproyeksikan, contoh: film, televisi, video, dan sebagainya. Jenis media pembelajaran ini berupa tayangan yang memvisualisasikan sekaligus menyuarakan apa yang terjadi.
- f. Cetak, contoh: buku teks, modul, majalah ilmiah, dan sebagainya.
- g. Permainan, contoh: teka-teki, simulasi, dan sebagainya.
- h. Realita, contoh: model, spicemen (contoh), manipulatif (peta, boneka), dan sebagainya.

2. Media Teknologi Mutakhir

Media teknologi dibagi menjadi dua bagian yaitu sebagai berikut.

- a. Media berbasis telekomunikasi, contoh: telekonferensi, kuliah jarak jauh, dan sebagainya.
- b. Media berbasis mikroprosesor, contoh: komputer, interaktif, *compact disc*, dan sebagainya.

2.5 Media Audio Visual *Prezi*

Aplikasi *prezi* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi, karena dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan perangkat komputer atau laptop. Satu aplikasi baru yang memiliki tampilan fresh, unik, menarik, dan memiliki kecanggihan dalam memperbesar serta memperkecil tampilan adalah *zooming presentation* yang digunakan oleh aplikasi *Prezi*. Menurut (Rusyfian, 2016) *prezi* pada awalnya dikembangkan oleh arsitek Hungaria bernama Adam Somlai-Fischer sebagai alat virtualisasi arsitektur. Misi yang dinyatakan oleh *prezi* adalah untuk “membuat berbagai ide menjadi lebih menarik”, dan *prezi* sengaja dibuat untuk menjadi alat untuk mengembangkan dan berbagi ide dalam bentuk visual yang bersifat naratif.

Selanjutnya, (Rodhi & Wasis, 2014) menjelaskan salah satu perangkat lunak yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran adalah *Prezi*. *Prezi* merupakan sebuah perangkat lunak berbasis internet atau *software as a service* (SaaS) yang digunakan sebagai media presentasi dan juga alat untuk mengeksplorasi berbagai ide di atas kanvas virtual. *Prezi* dapat digunakan untuk membuat presentasi linier maupun non-linier. *Prezi* dapat menampilkan foto dan video, tampilan dapat *dizoom in* dan *zoom out*, selain itu *prezi* juga dapat menampilkan *powerpoint* serta dapat memilih latar *prezi* sesuai keinginan. Media *prezi* juga murah, praktis dan fleksibel karena dapat disimpan dan dibawa kemana saja, dapat digunakan dengan versi *online* maupun *offline* hanya memerlukan perangkat komputer atau tablet serta jaringan internet (versi *online*).

(Daryanto, 2013) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *prezi* dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dalam hal merangsang pilihan, perasaan perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar dapat bertujuan, terjadi dan terkendali.

Aplikasi *prezi* yang merupakan media pembelajaran dapat digunakan untuk presentasi visual seperti yang dinyatakan oleh Fransson dan Holmberg dalam (Brock & Brodahl, 2013) bahwa aplikasi *prezi* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi, karena dalam pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan perangkat komputer atau laptop. (Daryanto, 2013) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *prezi* dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dalam hal merangsang pilihan, perasaan perhatian, dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar dapat bertujuan, terjadi dan terkendali.

Selanjutnya, (Saputra & Wisnu, 2011) *Prezi* menjadi lebih unggul dari pada media presentasi lain seperti *powerpoint*, karena program ini menggunakan *Zooming User Interface (ZUI)*, yang memungkinkan pengguna *prezi* bisa untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi dengan kolaborasi dan warna-warna yang menarik melalui *slide* yang disediakan. Media *prezi* juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membuat presentasi yang lebih kreatif dan inovatif dalam bentuk linier berupa presentasi terstruktur maupun nonlinier misalnya presentasi berbentuk peta pikiran atau peta konsep (*mindmap*).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan aplikasi *prezi* adalah media pembelajaran yang memungkinkan pengguna bisa memperbesar atau memperkecil tampilan ketika mempresentasikan materi dengan menarik sehingga siswa mampu memperhatikan setiap *slide* dengan mendetail.

2.5.1 Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual Prezi

Aplikasi *prezi* memiliki berbagai kelebihan. (Embi, 2011) mengungkapkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *prezi* memiliki lima kelebihan. Kelebihan *prezi* dapat dilihat sebagai berikut:

1. Mempunyai tampilan *slide* yang beragam dan menarik.
2. Tidak perlu berpindah satu *slide* ke *slide* yang lain karena semua ada dalam satu layar dan jika ingin berpindah maka cukup menekan tombol kanvas besar dalam tampilan sesuai dengan materi.
3. Dapat menggabungkan gambar, bunyi, *teks*, dan video dalam satu tampilan.
4. Memiliki fasilitas *zoom in* dan *zoom out*, yang digunakan untuk memperbesar dan memperkecil objek secara mendetail.
5. Desain media pembelajaran berbasis aplikasi *prezi* dapat dikembangkan dalam dua versi, yaitu *offline* dan *online*.

Keunggulan *prezi* dari media presentasi yang lain diungkapkan oleh (Saputra & Wisnu, 2011) bahwa: *Prezi* menjadi lebih unggul dari media presentasi lain seperti *PowerPoint* karena program ini menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna *prezi* bisa untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi dengan kolaborasi dan warna-warna yang menarik melalui slide yang disediakan. Media *prezi* juga dapat digunakan sebagai sarana untuk membuat presentasi yang lebih kreatif dan inovatif dalam bentuk linier berupa presentasi terstruktur maupun nonlinier misalnya presentasi berbentuk peta pikiran atau peta konsep (*mindmap*).

Berdasarkan beberapa uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari aplikasi *prezi* yaitu dapat menggabungkan beberapa media gambar, teks, audio dan visual dalam satu paket digital, dapat memperbesar dan memperkecil tampilan yang ingin ditampilkan, memiliki fitur-fitur yang dapat digunakan untuk berkreasi, dapat menentukan urutan-urutan yang ingin ditampilkan.

Kelebihan yang dimiliki media pembelajaran ini tak lepas dari beberapa kelemahan. (Rusyfan, 2016) mengungkapkan beberapa kelemahan aplikasi *prezi*, antara lain

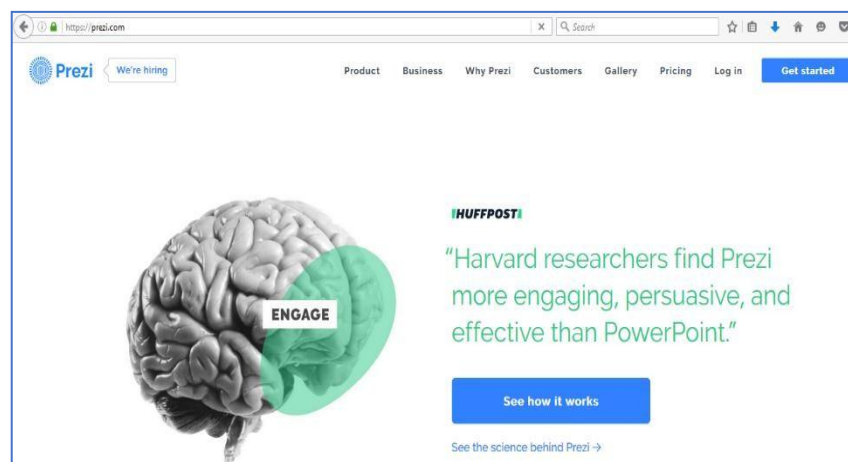
1. *Prezi* sulit untuk memasukkan simbol Matematika.
2. Proses instalasi *prezi* membutuhkan koneksi internet (secara *online*)
3. *ZUI (Zooming User Interface)* membuat tampilan *prezi* lebih monoton.
4. *User* harus mempunyai akun sendiri.
5. Jika penggunaan dalam jangka lama dan fitur yang lebih lengkap akan dikenakan biaya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan ketelitian bagi pengguna untuk dapat menentukan konsep atau desain dalam membuat sebuah tampilan yang menarik tanpa harus membuat kebingungan pada penonton. Penggunaan aplikasi *prezi* dalam proses pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam menguasai materi pelajaran karena aplikasi *prezi* dapat sekaligus menyajikan garis besar pembelajaran dengan rinci secara bergantian sehingga banyak materi yang dapat dilihat secara bersamaan atau utuh.

2.5.2 Cara Membuat Akun Media Audio Visual *Prezi*

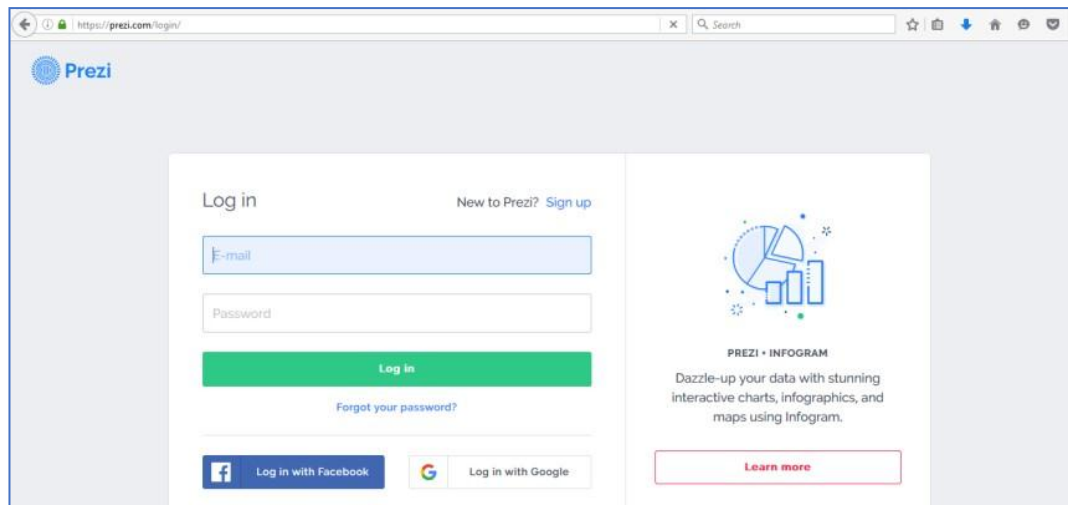
Cara menggunakan aplikasi *prezi* baik secara *online* maupun *offline*, sebelumnya harus memiliki akun *prezi* terlebih dahulu. Akun tersebut harus dibuat melalui *website* resmi *prezi* secara *online*. Akun dapat dibuat menggunakan *email* atau melalui akun *facebook*. Menurut (Rusyfan, 2016) tahap-tahap dalam membuat akun *prezi* sebagai berikut.

1. Akses ke *www. Prezi.com* kemudian *Log In*.



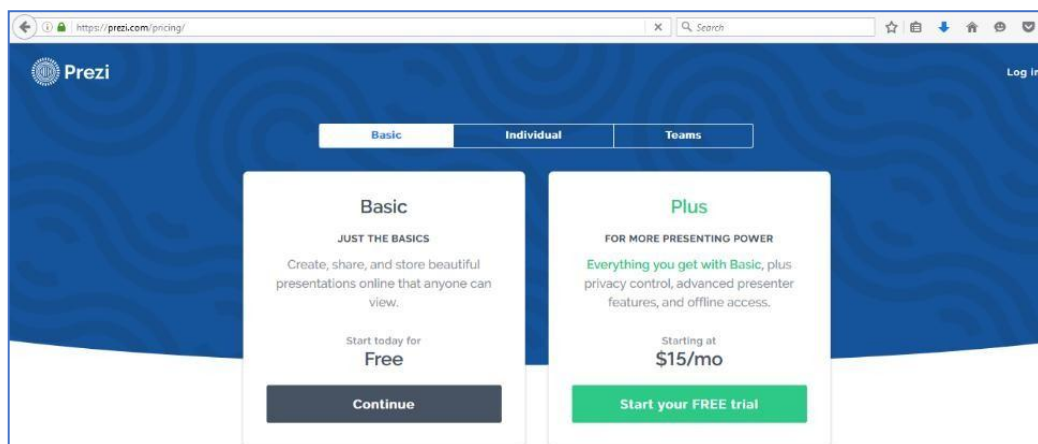
Gambar 2.1 Situs media *prezi* (Sumber: *www.prezi.com*)

2. Selanjutnya pada bagian kanan atas, klik *Sign Up*.



Gambar 2.2 Log in masuk akun *prezi* (Sumber: www.prezi.com)

3. Selanjutnya memilih *basic*, ada *basic* dan *plus*. Untuk pemula bisa memilih *basic*, jika menggunakan *basic* setiap *prezi* yang dibuat oleh pengguna harus dipublikasikan disitus *website prezi* agar bisa diakses oleh publik dan tidak dikenakan biaya atau gratis.



Gambar 2.3 Kategori akun *prezi* (Sumber: www.prezi.com)

4. Setelah memilih *basic* selanjutnya mengisi data melalui *email* yang telah diberitahukan.
- 5.

6. Setelah data yang diminta diisi dan disetujui, maka selanjutnya pilih *Create a New Prezi* lalu pilih *template* yang sesuai dengan apa yang diinginkan.
7. Apabila ingin menggunakan *prezi* secara *offline*, *sign up* melalui *prezi dekstop* yang telah diinstal ke laptop atau komputer dengan akun yang telah didaftarkan.
8. Selanjutnya pilih *new local prezi* untuk memilih *template* yang sesuai dengan apa yang diinginkan.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Rancangan pada dasarnya merupakan keseluruhan proses pemikiran dan penentuan matang tentang hal-hal yang akan dilakukan, (Margono, 2010). Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggris *Research and Development* (R&D). R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut, (Sugiyono, 2015). Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi* guna merancang media pembelajaran teks biografi untuk siswa kelas X SMA.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian menurut Sugiyono adalah cara alamiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian dengan jenis *Research and Development* (RnD) ini bertujuan menghasilkan produk media pembelajaran yang bisa diakses menggunakan aplikasi *prezi* baik di PC maupun di *handphone* yang mendukung. Hasil produk dapat pula diakses melalui *website* berbagai video *youtube* sehingga dapat diakses oleh guru maupun siswa ketika dilaksanakan pembelajaran daring. Dapat pula diakses menggunakan CD media pembelajaran yang bisa dimasukkan pada pembelajaran luring.

Model desain pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran, yaitu model *Decide, Design, Develop, dan Evaluate* yang disingkat dengan DDD-E. *Decide*, yaitu menetapkan tujuan dan materi program. *Design*, yaitu mendesain atau membuat struktur program. *Develop* atau mengembangkan adalah memproduksi elemen media dan membuat tampilan media. *Evaluate*, yaitu mengevaluasi seluruh tahapan pengembangan. (Tegeh et al., 2014)

3.3 Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian yang digunakan yaitu model DDD-E (*Decide, Design, Develop, dan Evaluated*) sebagai pedoman pengembangan media pembelajaran teks biografi menggunakan aplikasi *Prezi*. Langkah-langkah dalam model ini adalah sebagai berikut.

a. Tahap *Decide*

Tahap pertama dalam pengembangan media menggunakan model DDD-E ini, peneliti melakukan analisis terhadap penentuan tujuan, pemilihan materi dan sasaran penelitian yang dituju.

1. Tahap pertama, peneliti menetapkan tujuan pembelajaran. Penentuan tujuan pembelajaran ini sudah ditetapkan sesuai KI, KD, dan Indikator pencapaian yang sudah ditetapkan pada silabus kelas X untuk pembelajaran kelas X pada materi teks biografi.
2. Tahap kedua, peneliti menentukan media pembelajaran, media pembelajaran yang dipilih untuk dikembangkan adalah media berbasis *prezi*.
3. Tahapan ketiga yaitu berkaitan dengan penelitian awal. Peneliti melakukan penelitian awal di sekolah untuk melihat penerapan media pada materi teks biografi di sekolah.
4. Pemilihan sasaran penelitian merupakan tahapan terakhir pada tahap pengembangan model DDD-E ini. Peneliti menetapkan sasaran kepada peserta didik kelas X SMA pada materi teks biografi.

b. Tahap *Design*

Tahap *design* pada model pengembangan DDD-E ini yaitu, pembuatan komponen isi media seperti membuat *flowchart*, mendesain tampilan dan membuat *storyboard*.

1. Pembuatan *flowchart*, pembuatan flowchart ini memiliki tujuan sebagai pedoman dalam membantu dan menyusun pembuatan media serta langkah-langkah peoprasian media. *Flowchart* menggambarkan urutan dan struktur program yang dibuat mulai dari pembuka, isi, sampai program keluar.
2. Pendesainan tampilan, pada tahap ini peneliti mendesain media aplikasi *prezi*.

c. *Tahap Delevop*

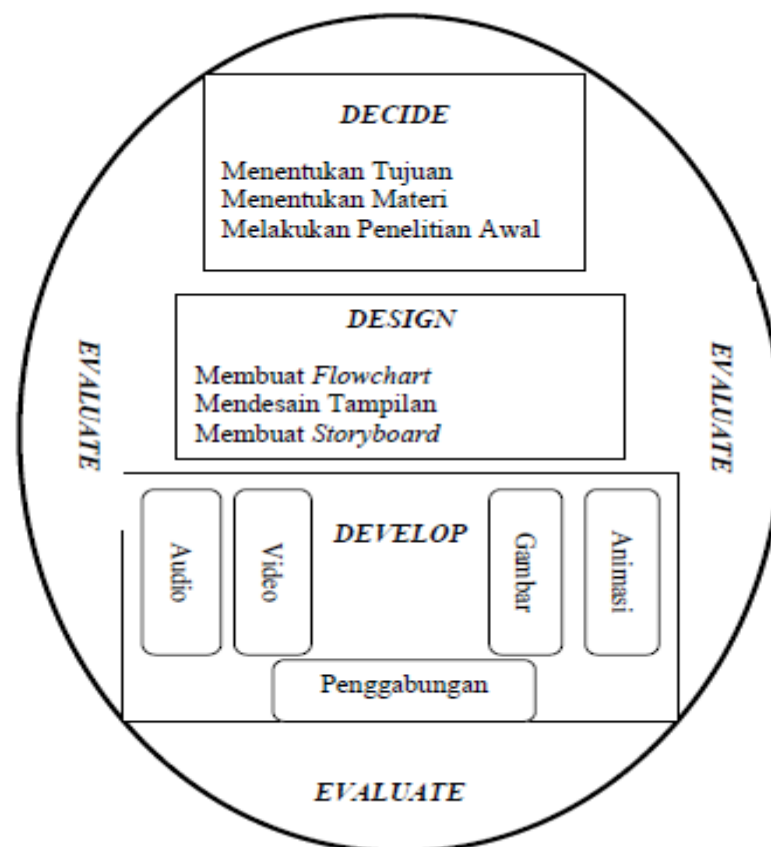
Tahapan *develop* ini merupakan tahapan pengembangan media sesuai dengan *flowchart* dan desain yang sudah dirancang sebelumnya. Tahapan ini juga menyatukan berbagai elemen seperti animasi, audio, gambar dan video yang digunakan sebagai pendukung dalam menjelaskan materi.

d. *Tahap Evaluated*

Tahapan terakhir dari model DDD-E yaitu *evaluate*, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi yaitu dengan validasi media dan uji coba terhadap media ajar. Validasi media dilakukan dengan menguji uji validasi kepada ahli untuk memeriksa tentang efektivitas serta kelayakan media tersebut.

Tahap-tahap model DDD-E menurut (Tegeh et al., 2014) disajikan pada bagan 3.1 berikut ini.

Bagan 3.1 Tahap-Tahap Model DDD-E



3.4 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 17 Bandarlampung, SMA Negeri 5 Bandarlampung, dan SMA Taman Siswa Bandarlampung. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Pemilihan tiga sekolah tersebut berdasar pada tiga hal yang menjadi pertimbangan, yakni sebagai berikut.

1. Tiga sekolah tersebut sudah menggunakan Kurikulum 2013 revisi.
2. Memiliki jaringan listrik yang memadai.
3. Memiliki fasilitas komputer dan LCD yang dapat menunjang proses penelitian.

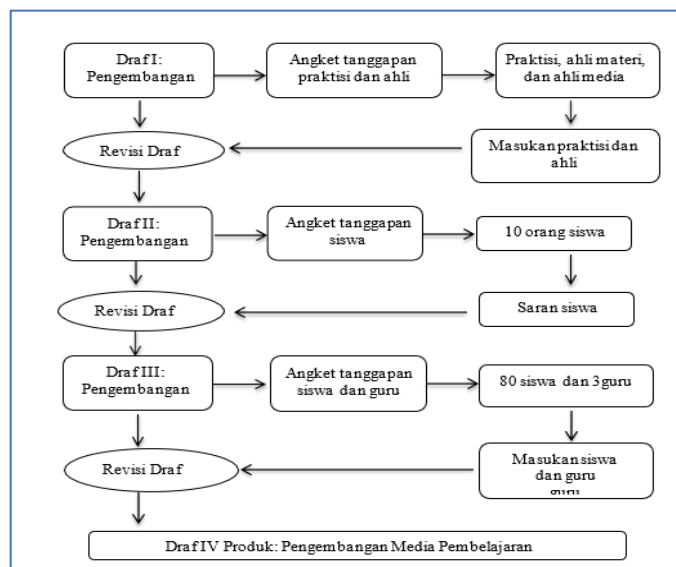
3.5 Uji Coba Produk

Berikut dipaparkan uji coba produk penelitian pengembangan ini.

3.5.1 Desain Uji Coba

Media sebagai produk dari penelitian pengembangan ini diuji tingkat kelayakannya. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media, peneliti menggunakan hasil analisis uji coba yang dilakukan melalui empat tahap, yakni (1) *review* oleh praktisi; (2) *review* oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran; (3) uji coba skala terbatas melibatkan 10 siswa; dan (4) uji skala luas melibatkan 80 siswa dan 3 guru. Alur desain uji coba sebagai berikut.

Bagan 3.2 Desain Uji Coba



3.5.2 Subjek Uji Coba

Berikut ini dipaparkan subjek coba produk hasil pengembangan.

a. Tahap Uji Praktisi

Uji praktisi dilakukan untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran oleh guru mata pelajaran bahasa Indonesia dan pemberian kritik serta saran yang berguna untuk perbaikan produk media. Uji praktisi dilakukan sebelum produk diuji coba ke tahap selanjutnya.

b. Tahap Uji Ahli

Subjek coba pada tahap ini, yaitu satu orang ahli materi dan satu orang ahli media pembelajaran. Uji ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media, memperoleh kritik dan saran dari ahli yang berkompeten pada bidang yang bersangkutan. Hasil uji ahli berguna untuk memperbaiki produk media agar siap diuji pada tahap selanjutnya.

c. Tahap Uji Coba Skala Terbatas

Subjek coba pada tahap ini dilaksanakan pada satu sekolah dengan melibatkan 10 orang peserta didik kelas X dari SMAN 17 Bandarlampung secara daring. Uji skala terbatas ini bertujuan untuk mengetahui respons peserta didik mengenai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Respons yang berupa kritik dan saran tersebut digunakan untuk memperbaiki media pembelajaran agar siap untuk melakukan uji coba skala luas. Pengambilan sampel subjek pada uji skala terbatas ini didapat secara random. Dari 36 peserta didik, peneliti ngambil secara acak yaitu 10 peserta didik.

d. Tahap Uji Coba Skala Luas

Pada tahap ini, subjek coba terdiri atas 90 peserta didik kelas X dan satu orang guru bahasa Indonesia kelas X dari SMAN 17 Bandarlampung, SMAN 5 Bandarlampung, dan SMA Taman Siswa Bandarlampung. Subjek pada uji skala luas berasal dari SMAN 17 Bandarlampung sebanyak 30 peserta didik, SMAN 5 Bandarlampung sebanyak 30 peserta didik, dan SMA Taman Siswa

Bandarlampung sebanyak 30 peserta didik. Subjek ditentukan oleh peneliti secara teknik random sampling yakni memilih satu kelas dari beberapa kelas pada jenjang kelas X. Data kemenarikan menggunakan produk sebagai sumber belajar diperoleh dari siswa sebagai pengguna. Angket respons digunakan sebagai instrumen pada tahap ini. Angket respons terhadap penggunaan produk memiliki empat pilihan jawaban sesuai konten pertanyaan, yaitu sangat layak (skor 4), layak (skor 3), cukup layak (skor 2), dan kurang layak (skor 1).

Tingkat efektivitas kegunaan produk dapat diketahui dengan cara produk dijadikan sebagai sumber belajar siswa. Siswa diambil dengan teknik acak atas dasar kesetaraan subjek penelitian untuk memenuhi kebutuhan berdasar pada analisis kebutuhan. Untuk mengetahui tingkat efektivitas produk, desain penelitian yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Menurut (Sugiyono, 2015) pada desain ini terdapat pretest sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian, hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

3.5.3 Jenis Data

Data yang dikumpulkan melalui pelaksanaan evaluasi dikelompokkan menjadi tiga bagian, yakni (1) data evaluasi tahap pertama berupa data hasil uji ahli materi, hasil uji ahli media pembelajaran, dan uji praktisi; (2) data evaluasi tahap kedua berupa data hasil uji coba skala terbatas; (3) data evaluasi tahap ketiga berupa data hasil uji coba skala luas, yaitu penilaian dari siswa kelas X dan guru bahasa Indonesia kelas X, serta uji kemenarikan produk. Seluruh data yang diperoleh dikelompokkan menjadi dua menurut sifatnya, yaitu data kualitatif dan kuantitatif.

Data kualitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli materi, ahli media pembelajaran, praktisi, hasil uji skala terbatas, dan hasil penilaian dari siswa dan guru. Data kualitatif juga diperoleh dari hasil wawancara guru bahasa Indonesia. Data kuantitatif diperoleh dari persentase angket dan hasil efektivitas *pre-test* dan *post-test* siswa SMA kelas X.

3.5.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini adalah pedoman wawancara dan angket. Berikut dipaparkan penjelasan mengenai wawancara dan angket.

1. Wawancara

Wawancara termasuk cara pengumpulan data yang menggunakan pertanyaan terbuka, (Setiyadi, 2006). Wawancara merupakan cara untuk memperoleh informasi secara langsung dari guru mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan untuk mengetahui tentang kebutuhan terhadap produk media, serta bagaimana berlangsungnya pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya tentang teks biografi. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara terarah. Topik dalam percakapan wawancara ini sudah dipersiapkan sebelumnya sehingga pertanyaan yang disampaikan lebih terarah dan menghemat waktu. Berikut disajikan kisi-kisi wawancara.

Tabel 3.1 Kisi-kisi Pedoman Wawancara Guru Prapenelitian

No	Aspek	Indikator
1	Kurikulum	1. Kurikulum yang digunakan saat ini
2	Fasilitas sekolah	2. Kelengkapan fasilitas sekolah 3. Kondisi laboratorium komputer 4. Pemanfaatan laboratorium komputer
3	Media pembelajaran yang biasa digunakan	5. Media yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran 6. Kelebihan dan kelemahan menggunakan media
4	Pendekatan dan metode pembelajaran yang digunakan guru	7. Pendekatan dan metode yang sering digunakan

No	Aspek	Indikator
5	Kendala umum yang dihadapi guru dalam Pembelajaran	8. Kendala dan penyebab kendala
6	Media pembelajaran yang dibutuhkan	9. Media yang menarik
		10. Media pembelajaran yang dibutuhkan
7	Pembelajaran teks Biografi	11. Pelaksanaan pembelajaran teks biografi 12. Hasil pembelajaran teks biografi
8	Multimedia berupa <i>prezi</i>	13. Penggunaan multimedia berupa <i>prezi</i> dalam proses pembelajaran

(Sumber: modifikasi dari Suryani dkk, 2018: 128)

2. Angket

Angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya, (Sugiyono, 2015). Penelitian ini menggunakan dua kuesioner. Kuesioner terkait dengan analisis kebutuhan siswa dan guru, serta kuesioner berbentuk skala *likert* seperti untuk penilaian pakar, pakar media, dan praktik terhadap penggunaan media *Prezi* pada materi teks biografi. (Sugiyono, 2015) menyatakan skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, persepsi seorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Penelitian ini menggunakan gradasi dari sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat jawaban dari item instrumen. (Sugiyono, 2015) menyatakan jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif.

Skala likert untuk penilaian pakar materi, media, dan praktisi menggunakan lima kategori. Penilaian dilakukan terhadap empat aspek kriteria, yaitu aspek kelayakan, kebahasaan, penyajian materi, dan kegrafikaan. Instrumen penelitian

yang menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk centang pada pilihan ganda (Sugiyono, 2015). Berikut ini dipaparkan penjelasan lima jenis angket tersebut.

a. Angket Analisis Kebutuhan Guru dan Siswa

Angket analisis kebutuhan ini digunakan untuk memperoleh data perlu atau tidaknya pengembangan produk media pembelajaran yang akan dikembangkan. Selain itu, hal ini perlu dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran teks biografi yang telah berlangsung. Berikut ini kisi-kisi angket analisis kebutuhan guru dan siswa.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Guru

No	Aspek	Indikator
1	Fasilitas sekolah	1. Jaringan listrik 2. Kondisi laboratorium komputer 3. Ketersediaan LCD, layar presentasi, <i>speaker active</i> , dan <i>WiFi</i>
2	Media pembelajaran	4. Intensitas menggunakan komputer/laptop 5. Program yang sering digunakan
		6. Media yang sering digunakan 7. Intensitas menggunakan media 8. Apresiasi dan motivasi siswa ketika guru menggunakan media
3	Kemampuan TIK	9. Kemampuan TIK guru
4	Pembelajaran teks biografi	10. Hasil pembelajaran teks biografi 11. Penggunaan media pada pembelajaran teks biografi 12. Hal yang dapat meningkatkan semangat untuk belajar teks biografi

No	Aspek	Indikator
5	Multimedia berupa <i>prezi</i>	13. Penggunaan multimedia berupa <i>prezi</i> dalam proses pembelajaran

Sumber: modifikasi dari (Suryani et al., 2018)

Tabel 3.3 Kisi-kisi Pedoman Angket Analisis Kebutuhan Siswa

No.	Aspek	Indikator
1	Fasilitas sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jaringan listrik 2. Kondisi laboratorium komputer 3. Ketersediaan <i>LCD</i>, layar presentasi, <i>speaker active</i>, dan <i>WiFi</i>
2	Media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Intensitas menggunakan komputer/laptop 2. Media yang sering digunakan 3. Media yang disukai
3	Kemampuan TIK	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan TIK siswa
4	Pembelajaran teks biografi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perasaan siswa saat pembelajaran teks biografi 2. Hal yang dapat meningkatkan semangat untuk belajar teks biografi
5	Multimedia berupa <i>prezi</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penggunaan multimedia berupa <i>prezi</i> dalam proses pembelajaran

Sumber: modifikasi dari (Suryani et al., 2018)

b. Angket Uji Ahli

Angket uji ahli digunakan untuk menilai kelayakan produk, memperoleh kritik dan saran untuk memperbaiki produk media pembelajaran sebelum diuji coba ke tahap selanjutnya. Berikut ini kisi-kisi angket ahli materi dan ahli media.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Materi

No	Aspek	Indikator
1	Kelayakan materi	Kedalaman materi
2	Aspek keterkaitan standar kompetensi/ kompetensi dasar/ kurikulum	Relevansi tujuan pembelajaran dengan standar kompetensi/kompetensi dasar/kurikulum
		Kesesuaian materi dengan dengan standar kompetensi/kompetensi dasar/kurikulum
3	Aspek akurasi materi	Kebenaran dan ketepatan konsep
		Kebenaran dan ketepatan teori
		Kesesuaian teks dengan tingkat perkembangan Siswa
4	Aspek penyajian pembelajaran	Keruntutan penyajian materi
		Mendorong siswa untuk mengetahui isi media Pembelajaran
		Merangsang keterlibatan dan partisipasi siswa untuk belajar mandiri dan kelompok
		Penyajian bersifat komunikatif dan interaktif
		Sistematis/runut/alur/logika jelas
		Gambar terlihat jelas dan mudah dipahami (membantu pemahaman)
5	Aspek komunikatif dan Interaktif	Kemudahan untuk dipelajari
		Interaktivitas
6	Aspek bahasa	Bahasa yang digunakan baku dan mudah dipahami siswa
		Tidak menimbulkan ambiguitas

Sumber: adaptasi dari (Arsyad, 2014)

Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Uji Ahli Media

No	Aspek	Indikator
1	Aspek rekayasa piranti lunak	<i>Maintainable</i> (dapat dipelihara dan dikelola dengan mudah)
		<i>Usabilitas</i> (mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya)
		<i>Kompabilitas</i> (media pembelajaran dapat diinstalasi)
		<i>Reusable</i> (sebagaian/seluruh program media pembelajaran dapat dimanfaatkan kembali untuk pengembangan media pembelajaran lain)
		Efektif dan efisien dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran
2	Aspek komunikasi audio visual	Komunikatif (sesuai sasaran dan dapat diterima dengan keinginan sasaran)
		Kreatifitas dalam ide penuangan gagasan
		Sederhana dan memikat
		Audio (<i>effect, backsound</i> , musik)
		Visual (<i>layout desain, typhography</i> , warna)
		Kejelasan suara
		Media bergerak (animasi)
		<i>Layout interactive</i> (ikon navigasi)
Jenis huruf/teks yang digunakan		
3	Aspek lain	Petunjuk penggunaan media

Sumber: adaptasi dari (Arsyad, 2014)

c. Angket Uji Praktisi

Angket uji praktisi digunakan untuk mengetahui kelayakan, memperoleh kritik dan saran untuk memperbaiki produk media pembelajaran sebelum diuji coba ke tahap selanjutnya. Berikut ini kisi-kisi angket uji praktisi.

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Uji Praktisi

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan media	Kesesuaian warna latar
		Kesesuaian warna tulisan
		Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan
		Tingkat keterbacaan teks
		Kesesuaian gambar
		Kesesuaian animasi
		Kesesuaian video
		Kejelasan suara
2	Isi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD
		Bahasa mudah dipahami
3	Kemudahan	Kemudahan penggunaan media
		Kemudahan berpindah dari satu menu/sub menu Lainnya
		Terdapat petunjuk penggunaan media
		Memudahkan guru dalam mengajar
		Memudahkan siswa belajar mandiri

Sumber: modifikasi dari (Anita, 2016)

d. Angket Uji Skala Terbatas dan Skala Luas

Angket uji skala terbatas dan skala luas adalah untuk uji penggunaan produk media dalam proses pembelajaran. Angket tersebut diberikan kepada siswa dan guru sebagai pengguna media pembelajaran.

Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Uji Coba Penggunaan Produk untuk Guru

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan program	Kesesuaian warna latar pada program
		Kesesuaian warna tulisan
		Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan
		Huruf mudah dibaca
		Kesesuaian gambar
		Kesesuaian animasi
		Kesesuaian video
2	Interaktivitas	Kejelasan suara
		Respons dari program
3	Kemudahan program	Ketersediaan waktu untuk mempelajari materi dan menjawab tes/latihan pada program
		Bahasa mudah dipahami
		Kemudahan penggunaan program
		Kemudahan dalam bernavigasi (berpindah dari satu menu/sub menu lainnya)
		Petunjuk penggunaan program
		Memudahkan guru dalam mengajar

Sumber: modifikasi dari (Anita, 2016)

Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Uji Coba Penggunaan Produk untuk Siswa

No	Aspek	Indikator
1	Tampilan program	Kesesuaian warna latar pada program
		Kesesuaian warna tulisan
		Kesesuaian jenis dan ukuran tulisan
		Huruf mudah dibaca
		Kesesuaian gambar
		Kesesuaian animasi
		Kesesuaian video
2	Interaktivitas	Kejelasan suara
		Respons dari program
3	Kemudahan program	Ketersediaan waktu untuk mempelajari materi dan menjawab tes/latihan pada program
		Bahasa mudah dipahami
		Kemudahan penggunaan program
		Kemudahan dalam bernavigasi (berpindah dari satu menu/sub menu lainnya)
		Petunjuk penggunaan program
		Memudahkan siswa belajar secara mandiri

Sumber: modifikasi dari (Anita, 2016)

e. Angket Kemenarikan Produk

Angket kemenarikan produk digunakan untuk mengukur data tarik siswa terhadap produk media pembelajaran. Berikut ini kisi-kisi angket kemenarikan.

Tabel 3.9 Kisi-kisi Angket Kemenarikan Produk Media untuk Siswa

No.	Aspek	Indikator
1	Kemenarikan	Membuat siswa tertarik untuk belajar
		Menyenangkan ketika belajar

		Ingin selalu mengulang-ulang belajar menggunakan media
2	Penggunaan	Program/media mudah digunakan
		Program/media membantu siswa memahami materi

Sumber: adaptasi dari Sulatra dalam (Anita, 2016)

3.6 Teknik Analisis Data

Pada penelitian pengembangan ini digunakan dua teknik analisis data, yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil penilaian ahli materi, ahli media pembelajaran, siswa dan guru bahasa Indonesia kelas X. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa kritik dan saran perbaikan yang terdapat pada angket. Hasil analisis data ini kemudian digunakan sebagai acuan untuk merevisi produk pengembangan.

Teknik analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui tingkat efektivitas penggunaan media pembelajaran. Desain penelitian yang digunakan, yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Hasil *pretest dan post-test* dianalisis menggunakan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah sebagai pembanding. Apabila 75% nilai siswa yang diuji coba telah mencapai KKM, maka dapat disimpulkan produk pengembangan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3.6.1 Analisis Data Hasil Uji Ahli dan Kemenarikan Produk

Analisis data dari hasil angket uji coba ahli dan kemenarikan produk diperoleh melalui instrumen penilaian dengan skala 4. Selanjutnya, hasil tersebut dideskripsikan dan dijadikan sebagai dasar penilaian kualitas produk media pembelajaran. Konversi data kuantitatif ke kualitatif dengan skala 4 menggunakan aturan yang merupakan modifikasi. Analisis data uji ahli dan uji kemenarikan

produk tersebut dikelola dalam bentuk persentase. Rumus yang digunakan untuk menghitung persentase dari masing-masing subjek adalah sebagai berikut.

<p>Persentase = $\frac{\sum x}{SMI} \times 100\%$</p> <p>Keterangan:</p> <p>$\sum x$ = jumlah skor</p> <p>SMI = Skor Maksimal Ideal</p>

Selanjutnya, hasil penilaian tersebut dirata-rata, kemudian untuk dapat memberikan makna dan pengambilan keputusan digunakan ketentuan sebagai berikut.

Tabel 3.10 Konversi Tingkat Pencapaian dengan Persentase

No	Rentang Skor	Kriteria
1	21% — 40%	Kurang Layak
2	41% — 60%	Cukup Layak
3	61% — 80%	Layak
4	81 — 100%	Sangat Layak

Sumber: modifikasi dari (Riduwan & Sunarto, 2009)

3.6.2 Analisis Data Uji Coba Produk

Data kelayakan media ini diperoleh dari uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas. Rumus yang digunakan untuk menganalisis data hasil uji coba produk ini sama dengan rumus analisis data uji ahli, uji praktisi, dan kemenarikan. Kategori hasil penilaian kelayakannya juga sama dengan tabel 3.8. Perhitungan kelayakan efektivitas produk menggunakan rumus *N-Gain*. Data untuk perhitungan *N-Gain* diperoleh dari nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk. Rumus perhitungan kelayakan efektivitas *N-Gain* sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor kemampuan awal}}{\text{skor maksimal} - \text{skor kemampuan awal}}$$

Tabel 3.11 Kriteria Indeks Gain

Skor	Kategori
$(g) \geq 0,70$	tinggi/layak/efektif
$0,30 \leq (g) < 0,70$	sedang/cukup layak/cukup efektif
$(g) < 0,30$	rendah/tidak layak/tidak efektif

Sumber: (Hake, 1999)

Guna mengetahui nilai *pretest* dan *posttest* siswa, dapat digunakan instrumen penilaian jawaban dari soal jawaban esai dan instrumen penilaian karangan teks biografi yang dibuat oleh siswa. Kedua instrumen penilaian sebagai berikut.

Tabel 3.12 Instrumen Penilaian Soal Jawaban Esai

Nomor Soal	Bobot Per Soal
1 — 4	10
Jumlah Skor Maksimal	40

Jika menjawab setiap soal dengan benar, maka mendapatkan skor 10. Jika salah mendapatkan skor 2. Penentuan nilai:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.13 Instrumen Penilaian Karangan Teks Biografi

Aspek	Skor			
	4	3	2	1
Kelengkapan struktur (identifikasi umum, deskripsi rincian,	-	Tiga unsur struktur terpenuhi	Dua unsur struktur terpenuhi	Hanya satu unsur terpenuhi

Aspek	Skor			
	4	3	2	1
penutup)				
Ketepatan isi pada setiap struktur	Semua gambaran umum objek, gambaran rincian objek pada setiap bagian struktur teks tepat.	Terdapat satu bagian struktur yang gambaran umum dan rincian objeknya tidak tepat.	Terdapat dua bagian struktur yang gambaran umum dan rincian objeknya tidak tepat.	Semua bagian struktur yang gambaran umum dan rincian objeknya tidak tepat.
Ketepatan penggunaan bahasa	Penggunaan kata emotif, kata depan <i>di</i> dan <i>ke</i> , dan konjungsi tepat.	Terdapat satu penggunaan unsur bahasa yang tidak tepat.	Terdapat dua penggunaan unsur bahasa yang tidak tepat.	Terdapat tiga penggunaan unsur bahasa yang tidak tepat.
Kreativitas penggunaan bahasa	Terdapat empat atau lebih kekhasan dalam penggunaan diksi	Terdapat tiga kekhasan dalam penggunaan diksi	Terdapat dua kekhasan dalam penggunaan diksi	Terdapat satu kekhasan dalam penggunaan diksi

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{25} \times 100$$

25

Sumber: diadaptasi dari (Apriyanti, 2019)

Catatan: Nilai akhir diperoleh dari soal esai ditambah nilai karangan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada hasil dan pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran teks biografi berbasis *Prezi* dimulai dengan menetapkan tujuan dan materi (termasuk studi pendahuluan), desain produk, uji coba skala luas dan revisi produk, serta pembuatan produk akhir. Media yang dihasilkan memiliki karakteristik, yaitu berisi beberapa komponen (teks, audio, video, dan animasi); (b) bersifat mandiri, artinya siswa bisa menggunakan media ini tanpa bimbingan guru atau orang lain karena sudah memuat KI/KD, indikator, tujuan, dan materi yang lengkap; (c) bisa digunakan dengan cara individual menggunakan *handphone*, komputer, atau ditampilkan menggunakan LCD dengan bimbingan guru

2. Media pembelajaran teks biografi berbasis *Prezi* yang dikembangkan dinyatakan sangat menarik oleh siswa pada tiga sekolah berbeda yang dijadikan lokasi uji coba. Perolehan hasil uji coba kemenarikan produk dirinci sebagai berikut.
 - a. Pada SMAN 5 Bandarlampung diperoleh 82,16 % (kategori sangat menarik).
 - b. Pada SMAN 17 Bandarlampung diperoleh 80 % (kategori menarik).
 - c. Pada SMA Taman Siswa Telukbetung diperoleh 85,5% (kategori sangat menarik).

3. Media pembelajaran teks biografi berbasis *Prezi* yang dikembangkan dinyatakan sangat layak oleh siswa pada tiga sekolah berbeda yang dijadikan lokasi uji coba. Hasil ini didapatkan dari skor yang diperoleh berdasarkan rekapitulasi penilaian media oleh peserta didik dibagi dengan skor maksimal

pada rekapitulasi tersebut. Rincian hasil uji kelayakan dari ketiga sekolah tersebut sebagai berikut.

- a. Pada SMAN 5 Bandarlampung diperoleh 92,83 % (kategori sangat layak).
- b. Pada SMAN 17 Bandarlampung diperoleh 91,54 % (kategori sangat layak).
- c. Pada SMA Taman Siswa Telukbetung diperoleh 95,86% (kategori sangat layak).

4. Media pembelajaran teks biografi berbasis *Prezi* yang dikembangkan dinyatakan cukup efektif untuk digunakan pada pembelajaran teks biografi di kelas X SMA. Hasil tersebut diperoleh dari pencapaian efektivitas kategori “sedang” pada saat uji coba penggunaan media di tiga sekolah. Rincian hasil uji efektivitas dari ketiga sekolah tersebut sebagai berikut.

- a. Rata-rata skor *N-gain* SMAN 5 Bandarlampung sebesar 0,42 termasuk kategori sedang.
- b. Rata-rata skor *N-gain* SMAN 17 Bandarlampung sebesar 0,31 termasuk kategori sedang.
- c. Rata-rata skor *N-gain* SMA Taman Siswa Telukbetung sebesar 0,46 termasuk kategori sedang.

Perbedaan rata-rata *N-gain* terjadi karena setiap sekolah memiliki tingkat kecerdasan, karakteristik, dan keadaan fasilitas sekolah yang berbeda.

5.2 Saran

Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah disajikan pada bagian sebelumnya, penulis menyarankan hal-hal sebagai berikut.

1. Bagi guru bahasa Indonesia kiranya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai alat bantu dalam pembelajaran teks Biografi
2. Bagi siswa kiranya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai sumber belajar yang bisa meningkatkan minat dan pemahaman tentang teks biografi.
3. Bagi peneliti yang berminat pada topik yang sama dipersilahkan memanfaatkan hasil penelitian sebagai acuan dan tambahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

- Abidin, Y. (2012). *Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Refika.
- Abrar, A. N. (2010). *Bagaimana Menulis Biografi Perspektif Jurnalisme*. Emerson.
- Anita, R. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Anekdote Berbasis Animasi Pada Siswa Kelas X Sekolah Menengah Kejuruan*. FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU
- Apriyanti, L. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Deskripsi Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Kelas VII SMP*. Lampung University.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Brock, S., & Brodahl, C. (2013). A tale of two cultures: Cross cultural comparison in learning the Prezi presentation software tool in the US and Norway. *Proceedings of the Informing Science and*
<https://www.learntechlib.org/p/114622/>
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gaya Media.
- Djamarah, Bahri, S., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. PT Rineka Cipta.
- Embi, M. A. (2011). *Aplikasi Web 2.0 dalam Pengajaran dan Pembelajaran*. Universitas Kebangsaan.
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. Indiana: Indiana University.
- Hamalik, O. (2009). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Boemi Aksara.

- Harahap, H. S. (2014). *Metodologi Studi Tokoh & Penulisan Biografi*.
books.google.com.
https://books.google.co.id/books/about/Metodologi_Studi_Tokoh_Penulisan_Biograf.html?id=dlc_DwAAQBAJ&redir_esc=y
- Istiqomah. (2015). *Bahasa Indonesia SMA/ MA/ SMK/ MAK*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. (2015). *Buku Siswa Untuk Siswa Kelas X*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kharisma, G. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mobile Learning untuk Memahami Teks Prosedural. *Jubindo: Jurnal Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 4(1), 1–9.
<https://doi.org/10.32938/jbi.v4i1.147>
- Kristanto, A. (2010). *Penelitian Tindak Kelas*. UNS Press.
- Mar'atussaleha. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Prezi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Smpn 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa*. 1–95.
https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/8746-Full_Text.pdf
- Mardini, C. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Prezi Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 6 Tangerang Selatan*. 1–178.
<http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/46296>
- Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Rineka Cipta.
- Martin, J. R., & Rose, D. (2008). Genre relations: mapping culture. In *London: Equinox*. Equinox Pub.
- Maryanto. (2014). *Bahasa Indonesia: Ekspresi Diri dan Akademik*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyadi, Y. (2016). *Bahasa Indonesia Untuk Siswa SMA-MA/SMK-MAK kelas X*. Yrama Widya.

- Mulyasa, H. E. (2015). *Pengembangan dan implementasi kurikulum 2013*. PT Reyama Rosdakarya.
http://repo.unikadelasalle.ac.id/index.php?p=show_detail%5C&id=11179%5C&keywords=
- Nugraha, P. (2016). *Ranjau biografi*. books.google.com.
https://books.google.com/books?hl=en%5C&lr=%5C&id=KOZdCwAAQB AJ%5C&oi=fnd%5C&pg=PT8%5C&dq=nugraha+ranjau+biografi%5C&ots=-H81lphNy8%5C&sig=MhW_7rd8I6GYCtjGd0VQRayV0js
- Prayoga, I. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL BERBASIS PREZI UNTUK SISWA SMP KELAS VIII MATERI PUASA*. repository.radenintan.ac.id. <http://repository.radenintan.ac.id/4714/>
- Riduwan, & Sunarto. (2009). *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Komunikasi, Ekonomi, dan Bisnis*. Alfabeta.
- Rodhi, M. Y., & Wasis. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi untuk meningkatkan keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Kalor. *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika (JIPF)*, 03(02), 137–142.
- Rusyfan, Z. (2016). *Prezi Solusi Presentasi Masa Kini untuk Pelajar, Mahasiswa, dan Pebisnis*. Informatika.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenadamedia Group.
- Saputra, I. P. W., & Wisnu, P. (2011). *Prezi: Zooming Presentation*. Jakarta: Elex Media.
- Setiyadi, A. B. (2006). *Metode penelitian untuk pengajaran bahasa asing: Pendekatan kuantitatif dan kualitatif*. Penerbit Graha Ilmu.
- Situmorang, R. (2009). *Media Pembelajaran Berbasis Lingkungan. ... Penggunaan Media Pendidikan Dalam Pembelajaran*

- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitataif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukirno. (2016). *Belajar Cepat Menulis Kreatif Berbasis Kuantum*. Pustaka Pelajar.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, H. G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. PT Rineka Cipta.
- Zabadi, F., Sutejo, Mu'jizah, & Murniah, D. (2014). *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.