

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang kompleks, namun kompleksitasnya selalu seiring dengan perkembangan manusia. Dengan pendidikan pula berbagai aspek kehidupan dikembangkan melalui proses belajar dan pembelajaran. Adapun masalah dalam proses belajar perlu diselaraskan dan distabilkan agar kondisi belajar tercipta sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai serta dapat diperoleh seoptimal mungkin. Untuk melengkapi komponen belajar dan pembelajaran di sekolah, sudah seharusnya guru memanfaatkan media atau alat bantu yang mampu merangsang pembelajaran secara efektif dan efisien.

Manfaat aktivitas dalam pembelajaran yang disebabkan oleh kemajuan ilmu dan teknologi adalah agar siswa dapat mencari sendiri dan langsung mengalami proses belajar. Belajar yang dimaksud berupa pembelajaran yang dilaksanakan secara realistik dan kongkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis serta menghindari terjadinya verbalisme yang terus-menerus. Penyampaian materi ajar yang tidak bervariasi dapat menjadi penyebab tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dengan adanya variasi dalam pembelajaran diharapkan Siswa dapat berbuat sendiri yang pada akhirnya akan mengembangkan seluruh aspek pribadi.

Siswa belajar berdasarkan minat dan kemampuan, untuk bermanfaat dalam rangka peningkatan potensi individu. Siswa dituntut untuk menerapkan semua aspek yang didapat dari proses belajar, agar menjadi individu-individu yang kreatif sebagaimana yang diungkapkan Conny R. Semiawan dalam Anton Ginanjar

(2010:2) bahwa Strategi pembelajaran yang efektif dan efisien adalah pengembangan sikap belajar individu yang tidak hanya menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam ahli ilmu dan teknologi, tetapi juga dapat mengembangkan potensi dirinya, bakat dan minatnya menjadi pribadi yang kreatif dan berintegritas tinggi.

Dunia teknologi berkembang semakin pesat dan tak hentinya menghadirkan hal-hal baru. Saat ini teknologi sudah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia dan sudah masuk ke semua aspek kegiatan manusia. Berkembangnya dunia teknologi juga sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan, khususnya pada media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Menurut Sadiman (2010) dalam Wulandari adi putri kusumadewi (2016:103) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.”

Media pembelajaran dapat menarik minat dan memberikan daya tarik kepada siswa untuk lebih bersemangat dalam melaksanakan pembelajaran. Media pembelajaran juga mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Selain itu, media pembelajaran juga memotivasi siswa untuk lebih giat belajar lagi. Saat ini banyak muncul media pembelajaran digital yang dapat kita akses dengan berbagai perangkat teknologi, seperti komputer, ponsel pintar, dan tablet.

Penggunaan media hendaknya disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini sehingga mudah digunakan dan dibuka dimana saja, salah satunya dengan media pembelajaran menggunakan android. Menurut Rahadi (2016:64) dalam Khudlori. A (2019:37), “Android adalah system operasi yang berbasis *linux* untuk

telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet.” Android digunakan sebagai sistem operasi di sebuah *smartphone*. Tidak dipungkiri dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat, banyak dari siswa mempunyai satu atau lebih *smartphone* pribadi.

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis teks sehingga banyak berbagai genre teks yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu genre teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Atas pada kelas X adalah teks biografi. Menurut Dika (2018) dalam Dinda Ayu Setyowati (2019:1), “Teks biografi merupakan teks paparan yang membutuhkan

banyak informasi dan pengetahuan yang sesuai dengan fakta tokoh yang diceritakan. Pada teks biografi berisi tentang fakta yang berupa identitas, perjalanan hidup, serta prestasi yang dapat diteladani dari tokoh tersebut.” Menurut Sutejo (2013:37) dalam Dinda Ayu Setyowati (2019:1) “Kita perlu mengetahui biografi agar kita tidak melupakan jasa dan semangat para inspirator bangsa. Namun bukan hanya tentang inspirator bangsa saja melainkan orang-orang yang terdekat di sekitar kita pun dapat menjadi tokoh dalam teks biografi yang mampu menginspirasi kita.”

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada magang III, pada pembelajaran teks biografi penggunaan media pembelajaran yang diterapkan masih sebatas pada slide presentasi power point. Dengan media power point, banyak siswa

yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan hanya sibuk pada handphone android masing-masing. Dari sini dapat dilihat bahwa media power point kurang mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan proses pembelajaran menjadi

kurang efektif karena materi yang disampaikan tidak dapat diterima secara maksimal oleh siswa.

Sehingga muncullah sebuah gagasan baru yaitu media pembelajaran yang menggunakan android. Gagasan ini muncul untuk mengembangkan suatu bentuk media pembelajaran yang dapat menarik minat serta perhatian siswa guna mengatasi kejenuhan dan kebosanan siswa. Dengan media pembelajaran menggunakan android ini, siswa dapat memanfaatkan android secara efektif dan efisien sehingga penggunaan android lebih banyak positifnya daripada hanya digunakan untuk melakukan hal-hal yang kurang bermanfaat dan menjerumuskan pengguna ke hal-hal yang negatif.

Hal tersebut dapat dilihat dari hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Andi Marwanta (2018), yang berjudul Pengembangan sumber belajar Bahasa Indonesia berbasis aplikasi android pada materi paragraf deskripsi untuk siswa kelas X SMA NEGERI 1 Wedi Klaten. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk dari penelitian pengembangan aplikasi Android sebagai sumber belajar Bahasa Indonesia dalam pelajaran menulis deskripsi adalah sumber belajar yang berbentuk aplikasi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, aplikasi sumber belajar memiliki kategori “baik” hasil dari validasi ahli media mengatakan bahwa skor rata-rata aplikasi sumber belajar adalah 4,25 atau dalam kategori “sangat baik”

Berlandaskan penelitian yang terdahulu yang relevan, untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan maka peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATERI TEKS BIOGRAFI SISWA KELAS X SMA**".

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan salah satu proses penelitian yang menjadi langkah pertama dan terpenting yang harus dilakukan oleh setiap peneliti. Sugiyono (2013:52) mengatakan bahwa “Setiap penelitian yang akan dilakukan harus berangkat dari masalah, walaupun diakui bahwa memilih masalah penelitian sering menjadi hal yang paling sulit dalam proses penelitian”. Maka dari itu peneliti mengambil permasalahan berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

1. Masih banyak siswa yang kurang berminat dalam kegiatan pembelajaran teks biografi.
2. Masih terbatasnya sumber pembelajaran teks biografi pada guru dan siswa.
3. Masih banyak siswa yang belum memanfaatkan android secara efektif dan efisien.

C. Pembatasan Masalah

Batasan masalah adalah upaya membatasi masalah yang terlalu luas sehingga penelitian itu lebih bisa fokus untuk dilakukan oleh peneliti. Maka penelitian ini di batasi pada pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi teks biografi berdasarkan silabus dalam KD 3.14 “ Menilai hal yang dapat diteladani dari teks biografi” dan 4.14 “ Mengungkapkan kembali hal-hal yang dapat diteladani dari tokoh yang terdapat dalam teks biografi yang dibaca secara tertulis” siswa kelas X SMA.

D. Perumusan Masalah

Sugiyono (2013:55) mengatakan bahwa “Rumusan masalah merupakan

suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data. Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi teks biografi siswa kelas X SMA?
2. Bagaimanakah validasi Ahli materi dan Ahli media pada pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi teks biografi siswa kelas X SMA?
3. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi teks biografi siswa kelas X SMA?

E. Tujuan Penelitian

Sugiyono (2013:397) mengatakan bahwa “Tujuan penelitian adalah untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah ada atau belum diketahui.” Berdasarkan pendapat tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi teks biografi siswa kelas X SMA.
2. Mendeskripsikan kevalidan pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi teks biografi siswa kelas X SMA.
3. Mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi teks biografi siswa kelas X SMA.

F. Manfaat penelitian

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran bahasa indonesia berbasis

android.

1. Manfaat Praktis

- a. Dapat mempermudah pemahaman mengenai pengembangan media Pembelajaran berbasis android bagi siswa kelas X SMA.
- b. Sebagai pelengkap media pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android.
- c. Menjadi perangkat bantu dan alternatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis android.

2. Manfaat Teoritis

- a. Membangkitkan minat siswa untuk melanjutkan penelitian tentang pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran berbasis android.
- b. Sebagai ajakan untuk terus mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan dan murah.
- c. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan sistem android dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan akhirnya pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas dibandingkan pembelajaran secara konvensional.

BAB II
KAJIAN TEORITIS, KERANGKA KONSEPTUAL
DAN PENELITIAN RELEVAN

A. Kajian Teoritis

Suatu penelitian ilmiah membutuhkan adanya kajian teori. Kajian teori merupakan rangkaian beberapa teori dari berbagai sumber yang bertujuan memberi dasar untuk memayungi tujuan penelitian yang dilakukan. Sumber dari kajian teori memiliki kaitan dengan variabel penelitian yang dilakukan dan dapat dikutip dari sumber bacaan buku-buku ilmiah, jurnal, website, surat kabar, majalah, hasil penelitian sebelumnya dan lain-lain yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah. Semakin banyak sumbernya, maka deskripsi yang diuraikan semakin kuat, sehingga variabel yang dibahas makin jelas dilihat dari segi teori.

Sugiyono (2013:81) “Teori adalah alur logika atau penalaran yang merupakan seperangkap konsep, definisi, dan proporsi yang disusun secara sistematis.

Kajian teori yang dipaparkan dalam bab II ini meliputi: Hakikat penelitian dan pengembangan, Hakikat Media pembelajaran, Hakikat Android, dan Hakikat Teks biografi.

1. Hakikat Penelitian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut dengan istilah *Research and Development* (R&D) merupakan salah satu jenis penelitian yang umumnya banyak digunakan dalam dunia pendidikan. Menurut Sugiyono (2019:30) “Metode Penelitian dan Pengembangan dapat

diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan.” Menurut Hamdani Hamid (2013:125) bahwa “Pengembangan adalah suatu proses mendisain pembelajaran secara logis, dan sistematis dalam rangka untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik.”

Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu hal atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

2. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Arsyad (2017:3) mengemukakan bahwa “Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’ serta dalam bahasa arab media adalah perantara (وساطة) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.” Menurut Sadiman (2010) dalam Wulandari (2016:104) menjelaskan “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar terjalin.” Gerlach & Ely (1971) dalam Azhar Arsyad (2017: 3), mengatakan bahwa :

Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku

kelima bentuk itu dalam satu waktu atau tempat. Jadi, belajar tidak akan

lepas dari penggunaan indera pandang dan dengar karena indera yang paling berpengaruh belajar adalah indera tersebut. Dari penjelasan tersebut dipahami bahwa peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

1. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
2. Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas.
3. Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis.
6. Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
7. Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang kongkrit sampai dengan abstrak.

Fungsi media yang dipaparkan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk membantu mengatasi hambatan yang terjadi saat pembelajaran didalam kelas.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Riva'i (1992) dalam Arsyad (2017:28) mengemukakan

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik;
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran;
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, mmerankan, dan lain-lain.

Manfaat media yang dipaparkan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran menurut taksonomi Leshin,dkk (1992) dalam Arsyad (2017: 79-101) adalah sebagai berikut.

1. Media berbasis manusia
Media berbasis manusia merupakan media tertua yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan peran atau informasi.
2. Media berbasis cetakan
Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah, dan lembaran lepas.
3. Media berbasis visual
Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.
4. Media berbasis audio visual
Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media *audio-visual* adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.
5. Media berbasis komputer
Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagaimana dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Modus ini dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

e. Faktor Pemilihan Media Pembelajaran

Sungkono (2009) dalam Khudlori (2019:26) menunjukkan ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan terhadap pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Tujuan Pembelajaran
Media pembelajaran digunakan untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran, maka dipilih media pembelajaran yang memiliki karakteristik sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Keefektifan
Berdasarkan beberapa alternatif media pembelajaran, dipilih media pembelajaran yang paling efektif.
3. Siswa
Media pembelajaran dipilih berdasarkan karakteristik siswa (kemampuan atau taraf berpikir, pengalamannya, menarik tidaknya media pembelajaran bagi siswa), kelas dan jenjang pendidikan siswa, jumlah siswa, lokasi siswa dan gaya belajar siswa.
4. Ketersediaan
Media pembelajaran dipilih berdasarkan ketersediaan media dan cara memperoleh media tersebut.
5. Kualitas teknis
Dalam hal ini yang dipertimbangkan adalah kualitas media, pemenuhan syarat sebagai media pembelajaran, dan daya tahan media yang dipilih.
6. Biaya pengadaan
Media pembelajaran dipilih berdasarkan jumlah biaya pembuatan, ketersediaan biaya, keseimbangan antara biaya pengadaan dan manfaat yang dihasilkan, serta perbandingan dengan media lain yang lebih murah.
7. Fleksibilitas (lentur), dan kenyamanan media
Dalam memilih media harus dipertimbangkan kelenturan dalam arti dapat digunakan dalam berbagai situasi dan pada saat digunakan tidak berbahaya.
8. Kemampuan orang yang menggunakannya
Betapa pun tingginya nilai kegunaan media, tidak memberi manfaat yang banyak bagi orang yang tidak mampu menggunakannya.
9. Alokasi waktu
Waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran. Untuk itu media pembelajaran dipilih berdasarkan waktu yang tersedia untuk pengadaan media dan waktu yang tersedia untuk penggunaannya.

Menurut Arsyad (2017:69), Pada tingkat yang menyeluruh dan umum pemilihan media dapat dilakukan dengan mempertimbangkan faktor-faktor berikut:

1. Hambatan pengembangan dan pembelajaran yang meliputi faktor-faktor dana, fasilitas dan peralatan yang telah tersedia, waktu yang tersedia (waktu mengajar dan pengembangan materi dan media), sumber-sumber yang tersedia (manusia dan material)
2. Persyaratan isi, tugas, dan jenis pembelajaran.

3. Hambatan dari sisi siswa dengan mempertimbangkan kemampuan dan keterampilan awal, seperti membaca, mengetik dan menggunakan komputer, dan karakteristik siswa lainnya.
4. Pertimbangan lainnya adalah tingkat kesenangan (preferensi lembaga, guru, dan pelajar) dan keefektifan biaya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam proses pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2. Hakikat Android

a. Pengertian Android

(Lee, 2011: 2) dalam Azizah Nurul Husnaini (2016:29) berpendapat bahwa:

Android merupakan operasi sistem mobile yang memodifikasi dari linux. Awal mulanya dikembangkan *startup* dengan nama yang sama yaitu *Android inc.* Pada tahun 2005 *google* melihat banyaknya pengguna yang *online* menggunakan perangkat *mobile* dan melihat masa depan yang cerah untuk dunia *mobile* sehingga pada tahun itu lah *google* membeli *Android* dan mengambil alih perkembangannya.

sedangkan menurut Jazi Eko Istiyanto (2013:1) dalam Azizah Nurul Husnaini (2016:28-29), menjelaskan bahwa :

Smartphone atau ponsel cerdas merupakan salah satu wujud realisasi dari (*ubiquitous computing ubicom*), yang harapannya adanya *smartphone* dapat memenuhi kebutuhan atau aktivitas keseharian manusia dengan jangkauan yang tidak terbatas oleh wilayah. Hal tersebut dapat terlaksana apabila terdapat ketersediaan jaringan infrastruktur nirkabel dengan cakupan yang luas untuk komunikasi data atau komunikasi audio dan video digital.

Dari pendapat para ahli di atas mengenai ponsel cerdas Android dapat diambil kesimpulan bahwa banyak orang pada masa sekarang ini lebih banyak menggunakan android, dikarenakan android adalah alat bantu komunikasi, alat bantu untuk media ajar mengajar, dan lain-lain. Karena

android banyak diminati masyarakat sehingga ponsel cerdas atau smartphone berkembang semakin pesat. Sifat *Android* yang *open source* memudahkan penggunaannya mengikuti perkembangan dari *smartphone* tersebut. Banyak *programmer* membuat aplikasi baru ataupun sekedar memodifikasi aplikasi untuk ditampilkan menggunakan *Android*.

b. Aspek Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android

Aspek pengembangan media pembelajaran berbasis android terdiri dari dua hal. Aspek pengembangan pertama ialah pemilihan wacana atau teks yang akan dimasukkan dalam aplikasi, aspek pengembangan yang kedua ialah memilih konten berupa gambar.

1. Pemilihan Wacana/teks

Teks adalah tujuan atau tulisan yang berguna untuk menyampaikan pesan, gagasan atau informasi (Priyatni 2014:65) dalam Andi Marwanta (2018:22) Penggunaan tulisan yang tepat sesuai konteks akan mempermudah pemahaman informasi yang hendak disampaikan.

2. Pemilihan Gambar

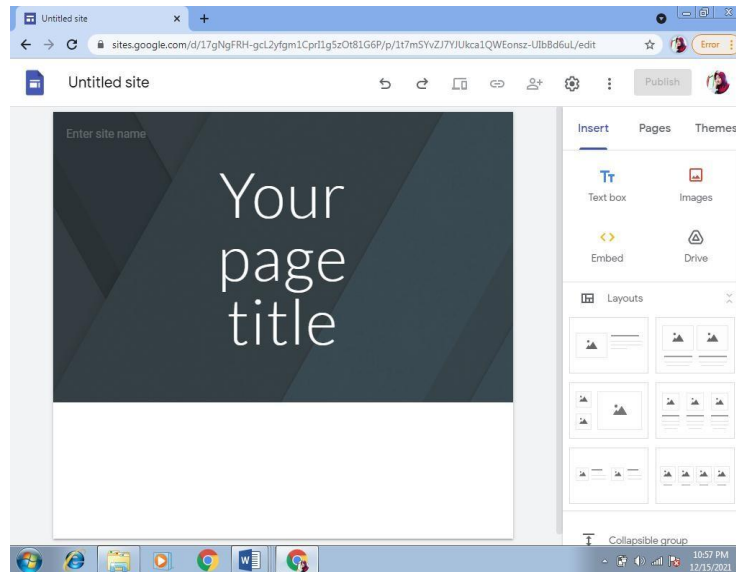
Gambar adaah setiap bentuk grafis statis atau dinamis, antara lain: foto, grafis, denah ilustrasi. Yang terdiri atas dua atau lebih frame gambar, atau animasi. Mayer : (2009:95) dalam Andi Marwanta (2018:26), penggunaan sebuah gambar dalam proses belajar sangat membantu siswa untuk belajar lebih baik dengan gambar disertai teks penjelas mengenai suau informasi tertentu semakin menambah pemahaman siswa dalam prose belajarnya.

c. Google Sites

Perkembangan teknologi dewasa ini telah berkembang dengan pesat. Penggunaan teknologi khususnya perkembangan teknologi internet dapat dimanfaatkan sebagai fasilitas pembelajaran berbasis online. Google memiliki produk yang bisa dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan secara gratis, salah satunya adalah google sites.

Ferismayanti (2020:7) Google sites adalah “produk yang dibuat oleh google sebagai alat untuk membuat situs. Google sites sangat mudah digunakan terutama untuk menunjang pembelajaran dengan memaksimalkan fitur-fitur seperti google docs, sheet, forms, calender, awesome table dan lain sebagainya.” Menurut Budi Harsanto (2012:3) “Google Sites adalah salah satu produk dari google sebagai tools untuk membuat situs. Pengguna dapat memanfaatkan Google Sites karena ia mudah dibuat dan dikelola oleh pengguna awam.”

Berdasarkan pendapat di atas, dijelaskan bahwa google sites adalah salah satu tools membuat situs digunakan untuk pembelajaran teks biografi kelas X dan yang nantinya akan dimodifikasi oleh peneliti menjadi produk yang akan dikembangkan.



Gambar. Tampilan awal *Google Sites*

4. Hakikat Teks Biografi

a. Pengertian Teks biografi

Dalam bahasa Yunani, biografi berasal dari kata ‘bios’ yang memiliki arti “hidup” dan ‘graphein’ yang berarti tulis. Nugraha (2013) dalam Dinda Ayu Setyowati (2019:19) menjelaskan bahwa “Biografi memuat kisah riwayat hidup seseorang yang berbentuk tulisan.” Menurut Wahono (2013) dalam Dinda Ayu Setyowati (2019:19) menambahkan bahwa “Teks biografi adalah teks yang bersifat faktual karena disampaikan berdasarkan fakta-fakta. Fakta-fakta tersebut berupa keistimewaan, prestasi yang diperoleh maupun identitas para tokoh dalam biografi tersebut. Prestasi tersebut berupa karya dan penghargaan yang diperoleh oleh tokoh tersebut.” Menurut Istiqomah (2017:209) mengatakan bahwa “Teks Biografi adalah riwayat hidup seseorang yang ditulis oleh orang lain. Dalam biografi disajikan sejarah hidup, pengalaman-pengalaman, sampai kisah sukses orang yang sedang diulas.” Umumnya, biografi menampilkan tokoh-

tokoh terkenal, orang sukses atau orang yang berperan besar dalam suatu hal yang menyangkut kehidupan orang banyak

Berdasarkan pengertian mengenai biografi, dapat disimpulkan pengertian dari teks biografi yaitu teks yang menuliskan kisah hidup seseorang dengan memperhatikan fakta dan konsep agar menarik untuk dibaca, serta mendekatkan sosok yang ditulis kepada pembaca.

b. Karakteristik Teks Biografi

Pada setiap teks memiliki karakteristik yang menjadi ciri khasnya masing-masing. Hal tersebut terdapat pula dalam teks biografi. Teks ini memiliki karakteristik yang menonjol sehingga menjadikannya berbeda dengan teks lain. Maka seperti halnya yang dijelaskan oleh Martin dan Rose (2007:93) dalam Dinda Ayu Setyowati (2019:20) bahwa :

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 diatas bahwa teks biografi berfokus pada pengalaman hidup seseorang melalui jalinan waktu membentuk sebuah episode sehingga menjadi fase.

Dalam Tarigan (2008:42) dalam Dinda Ayu Setyowati (2019:20) menambahkan ada beberapa karakteristik teks biografi yakni:

- a. Terdapat suatu alur, atau lakon yang terpadu.
- b. Terdapat kerangka waktu.
- c. Adanya tukang cerita yang menuturkan cerita tersebut.

- d. Perkembangan para pelaku.
- e. Suatu ruang atau tempat terjadinya cerita tersebut.

c. 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 (2010:24) dalam Dinda Ayu Setyowati (2019:21) 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 unsure fakta-fakta di dalamnya. Namun tidak banyak para khalayak terhibur akan fakta yang disajikan. Maka, fakta-fakta tentang tokoh pada teks biografi tersebut dapat dikemas dalam format fiksi.

Berdasarkan fungsi teks biografi di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dari teks biografi dapat menambah wawasan dan sebagai teladan agar dapat menjalani kehidupan dengan baik dari sebuah biografi.

d. Struktur Teks Biografi

Dari pengertian biografi terdapat struktur teks biografi. Menurut buku teks Bahasa Indonesia kelas X (2017:215) “Struktur teks biografi juga sama dengan teks cerita ulang lainnya seperti cerpen dan hikayat yaitu *orientasi, kejadian penting, reorientasi.*”

1. Orientasi atau *setting* (aim), berisi informasi mengenai latar belakang kisah atau peristiwa yang akan diceritakan selanjutnya untuk membantu pendengar/pembaca. Informasi yang dimaksud berkenaan dengan ihwal siapa, kapan, di mana, dan bagaimana.
2. Kejadian penting (*important event, record of events*), berisi rangkaian peristiwa yang disusun secara kronologis, menurut urutan waktu, yang meliputi kejadian-kejadian utama yang dialami tokoh. Dalam bagian ini mungkin pula disertakan komentar-komentar pencerita pada beberapa bagiannya.
3. Reorientasi, berisi komentar evaluatif atau pernyataan simpulan mengenai rangkaian peristiwa yang telah diceritakan sebelumnya. Bagian ini sifatnya opsional, yang mungkin ada atau tidak ada di dalam teks biografi.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa struktur teks biografi terdiri dari tiga bagian, yaitu orientasi yang berisi informasi latar belakang peristiwa atau bagian pengenalan tokoh dalam teks biografi. Kejadian penting berisi kronologis peristiwa penting yang dialami tokoh dalam meraih kesuksesan dan disertakan komentar pencerita pada beberapa bagian teks biografi. Reorientasi berisi kesimpulan dari rangkaian peristiwa yang ada di dalam teks biografi. Berikut ini adalah contoh teks biografi dari Suherli,dkk (2017:215) beserta dengan bagian strukturnya.

Biografi B. J. Habibie



B.J. Habibie adalah salah 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 R.A.Tuti Marini Puspowardojo. Habibie menikah dengan Hasri Ainun Habibie pada tanggal 12 Mei 1962 dan dikaruniai dua orang putra yaitu Ilham Akbar dan Thareq Kemal.

Habibi menjadi yatim sejak kematian bapaknya yang meninggal dunia pada 3 September 1950 karena terkena serangan jantung. Setelah ayahnya meninggal, ibunya menjual rumah dan kendaraannya kemudian pindah ke Bandung bersama anak-anaknya. Ibunya membanting tulang membiayai kehidupan anak-anaknya.

Masa kecil Habibie dilalui bersama saudara-saudaranya di Pare-Pare, Sulawesi Selatan. Sifat tegas dan selalu memegang prinsip yang diyakini telah ditunjukkan Habibie sejak kanak-kanak. Habibie yang punya kegemaran menunggang kuda dan membaca ini dikenal sangat cerdas sejak masih duduk di bangku Sekolah Dasar.

Habibie kemudian menuntut ilmu di Gouvernements Middlebare School. Di SMA, kecerdasan beliau dan prestasinya tampak menonjol, terutama dalam pelajaran-pelajaran eksakta. Habibie menjadi sosok favorit di sekolahnya. Atas kecerdasannya, setelah tamat SMA di Bandung tahun 1954, beliau masuk ke ITB (Institut Teknologi Bandung). Namun, ia tidak menyelesaikan S-1 nya di sana karena mendapatkan beasiswa dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan untuk melanjutkan kuliahnya di Jerman. Habibie terinspirasi pesan Bung Karno tentang pentingnya dirgantara dan penerbangan bagi Indonesia. Oleh karena itu ia memilih jurusan teknik penerbangan dengan spesialisasi konstruksi pesawat terbang di Rhein Westfalen Aachen Technische Hochschule (RWTH).

Demi ibunya yang telah bersusah payah membiayai hidup dan pendidikannya, Habibie belajar dengan sungguh-sungguh. Tekadnya harus jadi orang sukses. Pada saat kuliah di Jerman tahun 1955, di Aachen, 99% mahasiswa Indonesia yang belajar di sana diberi beasiswa penuh. Hanya beliaulah yang memiliki paspor hijau.

Ketika musim liburan tiba, ia menggunakan waktunya untuk mengikuti ujian dan bekerja. Sehabis masa libur, ia kembali fokus belajar. Gaya hidupnya ini sangat berbeda dibandingkan teman-temannya yang memilih menggunakan waktu liburan musim panas untuk bekerja, mencari pengalaman, tanpa mengikuti ujian.

Tahun 1960, Habibie berhasil mendapat gelar Diploma Ing, dari Technische Hochschule Jerman dengan predikat cumlaude (sempurna) nilai rata-rata 9,5. Dengan gelar insinyurnya itu, Habibie mendaftarkan diri

untuk bekerja di Firma Talbot, sebuah industri kereta api di Jerman. Pada saat itu Firma Talbot membutuhkan sebuah wagon yang bervolume besar untuk mengangkut barang-barang yang ringan tapi volumenya besar.

Talbot membutuhkan 1000 wagon. Mendapat tantangan seperti itu, Habibie mencoba mengaplikasikan cara-cara konstruksi membuat sayap pesawat terbang. Metode itu ia terapkan pada wagon dan akhirnya berhasil.

Habibie kemudian melanjutkan studinya di Technische Hochschule Die Facultaet Fuer Maschinenwesen Aschen.

Habibie menikah dengan Hasri Ainun Habibie yang kemudian diboyongnya ke Jerman. Hidupnya makin keras. Pada pagi hari, Habibie terkadang harus berjalan kaki cepat ke tempat kerjanya yang jauh untuk menghemat biaya hidup. Ia pulang pada malam hari dan belajar untuk kuliahnya. Demi menghemat, istrinya harus mengantrier di tempat pencucian umum untuk mencuci.

Pada tahun 1965, Habibie mendapatkan gelar Dr. Ingenieur dengan penilaian summa cumlaude (sangat sempurna) dengan nilai rata-rata 10 dari Technische Hochschule Die Facultaet Fuer Maschinenwesen Aschen. Habibie Bahasa Indonesia 211 mendapatkan gelar Doktor setelah menemukan rumus yang ia namai "Faktor Habibie" karena bisa menghitung keretakan atau crack propagation on random sampai ke atom-atom pesawat terbang. Habibie dijuluki sebagai Mr. Crack.

Pada tahun 1967, Habibie menjadi Profesor Kehormatan (Guru Besar) pada Institut Teknologi Bandung. Kejeniusan dan prestasi mengantarkan Habibie diakui lembaga internasional, di antaranya Gesellschaft fuer Luft und Raumfahrt (Lembaga Penerbangan dan Angkasa Luar) Jerman, The Royal Aeronautical Society Londong (Inggris), The Royal Swedish Academy of Engineering Sciences (Swedia), The Academie Nationale de l'Air et de l'Espace (Perancis), dan The US Academy of Engineering (Amerika Serikat).

Penghargaan bergengsi yang pernah diraih Habibie adalah Edward Warner Award dan Award von Karman yang hampir setara dengan hadiah Nobel. Di dalam negeri, Habibie mendapat penghargaan tertinggi dari Institut Teknologi Bandung (ITB) Ganesha Praja Manggala Bhakti Kencana.

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 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, B.J. 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.

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.

Sumber: Suherli dkk.2017. *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Edisi revisi*. Jakarta: Kemendikbud.

Tabel 2.1 Bagian Teks Biografi

Kutipan teks	Bagian struktur
<p>B.J. Habibie adalah salah 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>	<p>Orientasi, bagian ini menceritakan siapa Habibie.</p>
<p>Habibi menjadi yatim sejak bapaknya yang meninggal dunia pada 3 September 1950 karena terkena serangan jantung. Setelah ayahnya meninggal, ibunya menjual rumah dan kendaraannya kemudian pindah ke Bandung bersama anak-anaknya. Ibunya membanting tulang membiayai kehidupan anak-anaknya. 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, B.J.</p>	<p>Peristiwa - peristiwa penting</p>

<p>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>	
<p>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.</p>	<p>Reorientaasi</p>

B. Kerangka Konseptual

Proses pembelajaran akan efektif jika siswa fokus dan memusatkan perhatian dalam pembelajaran. Namun permasalahan yang didapatkan yaitu penyampaian materi dalam pembelajaran teks biografi dengan menggunakan media sebatas slide PPT. Dalam menggunakan media tersebut banyak siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru, banyak dari siswa yang merasa bosan dengan pembelajaran yang monoton sehingga siswa sibuk sendiri dengan Handpone *android* masing-masing.

Oleh karena itu, peneliti mengembangkan suatu bentuk media pembelajaran berbasis Android yang dapat menarik perhatian siswa khususnya dalam belajar sehingga pemanfaatan handphone android dapat dimanfaatkan secara efektif dan efisien.

C. Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, selain peneliti menggali informasi bersumber dari buku-buku dalam rangka mendapatkan informasi, konsep-konsep serta landasan teori, peneliti juga melakukan telaah pustaka terhadap penelitian-penelitian terdahulu serta jurnal-jurnal yang relevan dengan judul skripsi peneliti. Hal tersebut digunakan untuk memperoleh suatu informasi, konsep dan landasan teori ilmiah, serta sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Penelitian terdahulu yang digunakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh Andi Marwanta (2018), yang berjudul *Pengembangan sumber belajar Bahasa Indonesia berbasis aplikasi android pada materi paragraf deskripsi untuk siswa kelas X SMA NEGERI 1 Wedi Klaten*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk dari penelitian pengembangan aplikasi Android sebagai sumber belajar Bahasa Indonesia dalam pelajaran menulis deskripsi adalah sumber belajar yang berbentuk aplikasi. Aplikasi sumber belajar dapat dioperasikan melalui perangkat *smartphone* Android aplikasi tersebut digunakan sebagai sumber belajar yang mendukung siswa kelas X SMA Negeri Klaten untuk belajar mandiri.

Aplikasi sumber belajar dikembangkan berdasarkan model pengembangan Sugiono (2010). Langkah pengembangan terdiri dari empat tahap yaitu:

- a. Tahap analisis kebutuhan
- b. Tahap desain produk atau pengembangan produk
- c. Validasi produk dan revisi
- d. Uji coba skala besar dan produk jadi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, aplikasi sumber belajar memiliki kategori “baik” hasil dari validasi ahli media mengatakan bahwa skor rata-rata aplikasi sumber belajar adalah 4,25 atau dalam kategori “sangat baik”. Hasil penelitian diatas relevan dengan penelitian yang akan Penulis teliti yaitu terletak pada medianya dan pada model pengembangan yang diteliti penelitian tersebut.

2. Penelitian yang relevan yang telah dilakukan oleh Ema Septiani (2016), yang berjudul *Pengembangan media pembelajaran interaktif menginterpretasi makna teks cerita ulang biografi berbasis flash untuk kelas XI SMA/SMK/MA*. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan R&D (Research and Deploment) dengan langkah, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi produk, dan uji coba produk. Selain itu data yang diperoleh pada skripsi yang dilakukan oleh ema septiani yaitu wawancara, penyebaran angket/kuesioner, validasi produk dan uji coba siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, memiliki kategori “baik” hasil dari validasi ahli media dan ahli materi mengatakan bahwa skor rata-rata adalah 86,25 atau dalam kategori “sangat layak”.

Hasil penelitian di atas relevan dengan penelitian yang akan penulis teliti yaitu terletak pada medianya dan sama-sama menggunakan metode pengembangan yang digunakan. Yang membedakannya adalah peneliti tidak uji coba ke siswa.

3. Penelitian yang relevan selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Eri Wahyudi tahun 2016. Penelitian berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Terampil Menyunting Cerita Pendek Berbasis Android Bagi Siswa SMA Kelas XI*. Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan R&D (Research and Deploment) Sumber data penelitian ini yaitu 90 siswa di 3 sekolah jenjang SMA di Kota Semarang. Instrumen penelitian meliputi lembar wawancara, angket, dan lembar uji validasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif.

Penelitian diatas sama-sama menggunakan metode pengembangan yang digunakan. Yang membedakaannya adalah peneliti tidak uji coba ke siswa.