

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Undang-Undang Pendidikan No 20 tahun 2003, peningkatan mutu pendidikan diarahkan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olahhati, olahpikir, olahraga, dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global. Sebagaimana dalam Peraturan Pemerintah Undang-Undang Pendidikan Nomor 19 Tahun 2005 dikemukakan bahwa prinsip pelaksanaan kurikulum dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi yang memadai, dan memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai sumber belajar, dengan prinsip *alam takambang jadi guru*.

Pembelajaran mengalami evolusi yang luar biasa. Generasi sekarang dengan generasi terdahulu mempunyai pola pikir, pola sikap dan pola kehidupan yang sangat berbeda. Sifat kritis, analogi berfikir tingkat tinggi, daya kreativitas juga tinggi, namun jiwa ingin belajar yang rendah, motivasi hidup rendah, daya juang rendah juga merupakan faktor negatif pada generasi ini. Kehidupan era sekarang memiliki tingkat persaingan yang tinggi. Dalam proses pembelajaran pun mengalami perubahan, semenjak diterapkannya pembelajaran bersifat daring membuat siswa harus mampu mengelola pembelajaran mereka sendiri yaitu *Self Regulated Learning*.

Apabila peserta didik mampu mengelola pembelajaran, disiplin waktu, mempunyai niat dan daya juang untuk belajar, belajar secara mandiri dan mampu mengatasi hambatan-hambatan yang ada maka peserta didik dinyatakan sudah

melakukan pembelajaran yang baik dan terarah. Namun apabila banyak kendala yang menyebabkan siswa justru berfikir bahwa berat untuk melakukannya maka peserta didik telah gagal dalam mendisiplinkan diri dan tingkat kreativitaspun akan menurun. Seiring dengan masa pandemi Covid-19 ini pembelajaran mengalami evolusi yang sangat signifikan, pembelajaran teknis terutama dalam perkembangan dunia teknologi sekarang semakin cepat, dan metode-metode konvensional banyak yang ditinggalkan.

Tuntutan pembelajaran pada abad 21 yaitu belajar yang berfokus kepada materi memang penting, namun fokus kepada pengembangan keterampilan belajar menjadi lebih penting. Mengingat peserta didik era sekarang dituntut untuk memiliki kreativitas yang tinggi, tidak terhambat pada ruang dan waktu, tingkat kebutuhan informasi teknologi menjadi cepat. Peserta didik harus belajar cara melacak, menganalisis, mensintesis, mengubah, mendekonstruksi bahkan menciptakan, menghayati dan mengimplikasikan pada diri mereka sendiri, lingkungan dan membagikan pengetahuan kepada orang lain, ataupun teman sejawat.

Menumbuhkan kreatifitas merupakan salah satu upaya yang dilakukan dalam negara berkembang untuk tumbuh. Tuntutan inilah yang harus membuat pola pembelajaran dan pengorganisasian pembelajaran ditingkatkan, karena tidak dipungkiri di era pandemi Covid-19 pembelajaran akan terus menggunakan metode daring (dalam jaringan). Pola pembelajaran mungkin belum ada kejelasan, sehingga orientasi pembelajaran dengan output peserta didik mempunyai daya kreatifitas tinggi sangat dibutuhkan. Sementara dalam pembelajaran kompetensi teknik, banyak sekali siswa yang memiliki kendala terutama siswa belum

mempunyai pengalaman, pemahaman lingkungan dan pengenalan teknologi serta familiarisasi dalam pembelajaran masih banyak mengandalkan tatap muka, disaat kendala-kendala yang menyertai inilah siswa dituntut untuk mampu menghasilkan kreativitas maka dibutuhkan pola berfikir tinggi yaitu HOTS (*High Order Thinking Skills*), dimana pola ini harus menjadi konstruksi dalam pembelajaran serta siswa sebagai subjek, harus melatih berfikir tingkat tinggi dan mengembangkan kebiasaan mencipta (*habit creation*).

TPACK (*Technological Pedagogic Content Knowledge*) merupakan pembelajaran yang menggunakan penerapan gabungan sistem pendidikan yang mengedepankan teknologi dan aplikasi (konten) tertentu dalam Pembelajaran. Menurut Mishra & Koesler (2007) Total PACKage atau biasa disebut TPACK merupakan suatu kerangka umum untuk memudahkan pembelajaran dalam tataran praktis. Pembelajaran ini melibatkan 7 domain pengetahuan yang saling berkaitan antara satu dengan yang lain. TPACK terdiri dari : Pengetahuan materi (*content knowledge/CK*), Pengetahuan pedagogik (*pedagogical knowledge/PK*), Pengetahuan teknologi (*technological knowledge/TK*), Pengetahuan pedagogik dan materi (*pedagogical content knowledge/PCK*), Pengetahuan teknologi dan materi (*technological content knowledge/TCK*), Pengetahuan tentang teknologi dan pedagogik (*technological paedagogical knowledge/TPK*), serta Pengetahuan tentang teknologi, pedagogik, dan materi (*technological, pedagogical, content knowledge/TPCK*).

Dengan rancangan pembelajaran tersebut diharapkan terjadi kenaikan signifikan dari peserta didik sehingga peran pembimbing atau guru dalam proses pembelajaran hanya sebagai pendamping, pelatih, pengkoordinir dapat

dilaksanakan dengan baik sehingga terjadi peningkatan pada kompetensi. Guru juga harus bisa memberikan solusi atas berbagai masalah yang muncul sehingga kendala-kendala yang membuat motivasi siswa menurun, hambatan peserta didik dalam pembelajaran dapat diminimalisir sehingga diharapkan memberikan efek yang baik pada pengembangan diri.

Tujuan penulisan Bahasa Indonesia berdasarkan Kurikulum 2013 diarahkan pada pengembangan kompetensi berbahasa, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Pengaruh kompetensi tersebut diharapkan dapat menjadi bekal bagi peserta didik untuk berkomunikasi dalam bermasyarakat secara cerdas dan santun. Menyimak atau mendengarkan merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Menyimak dalam kegiatan komunikasi sehari-hari memiliki peranan yang sangat penting, karena dengan menyimak kita dapat memperoleh informasi-informasi untuk menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman tentang kehidupan. Dalam konteks pembelajaran menyimak memiliki peran yang sangat potensial bagi peserta didik. Dengan menyimak maka peserta didik dapat menambah pengetahuan, menerima, dan menghargai pendapat orang lain.

Macromedia Flash merupakan program aplikasi yang memungkinkan untuk pembuatan aplikasi. Program ini sering digunakan animator untuk membuat animasi interaktif maupun non interaktif, seperti animasi pada halaman web, animasi kartun dan sebagainya. Wawan Istiono (2006:13) menjelaskan bahwa *Macromedia Flash 8.0* adalah suatu program aplikasi berbasis vector standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap

yang sangat menarik untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, menu interaktif, dan pembuatan aplikasi-aplikasi web.

Dari penjelasan latar belakang masalah ini, maka dari itu peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual pada materi teks biografi dengan menggunakan *software Macromedia Flash Profesional 8.0*. Untuk itu dilakukan penelitian dengan judul :

“Pengembangan Media Pembelajaran Menyimak Teks Biografi Berbasis Audio Visual untuk Siswa Kelas X SMA/MA”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah adalah merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Identifikasi masalah dilakukan agar peneliti lebih efektif. Arikunto (2006 : 56) “Identifikasi masalah adalah kesenjangan antara apa yang diharapkan dengan yang terjadi”.

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian ini, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, antara lain :

1. Kesulitan peserta didik dalam memahami materi pelajaran teks biografi pada masa pandemi Covid-19.
2. Metode pembelajaran yang bersifat monoton.
3. Terbatasnya media pembelajaran yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik, yang dapat menunjang pembelajaran di dalam sekolah.

C. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah dalam mengadakan penelitian, maka perlu dibatasi agar masalah yang diteliti dapat dipahami secara terperinci dan masalah yang diteliti dapat lebih terarah. Arikunto (2006: 57) “Batasan masalah adalah rancangan peneliti untuk pedoman kerja bagi peneliti dan bagi orang lain yang akan membantu atau merumuskan penelitiannya”.

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran teks biografi dibatasi pada materi teks biografi kelas X SMA/MA pada KD 3.15 yaitu menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi dan KD 4.15 yaitu menceritakan kembali isi teks biografi baik lisan maupun tulis.
2. Implementasi media pembelajaran ini adalah dapat membantu siswa dalam menyimak materi teks biografi dengan baik dan efektif.
3. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berbasis audio visual dengan menggunakan *software Macromedia Flash Profesional 8.0*.
4. Hasil media pembelajaran nantinya berupa media pembelajaran interaktif yang di dalamnya terdapat menu KI dan KD, Tujuan Pembelajaran, Materi, Evaluasi, serta Profil pengembang media pembelajaran materi teks biografi.

D. Rumusan Masalah

Memperoleh hasil penelitian agar lebih baik, maka perlu dirumuskan masalah yang akan diteliti. Sugiyono (2013 : 55) “Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”.

Berdasarkan pembatasan masalah yang diuraikan di atas maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran menyimak teks biografi berbasis audio visual untuk kelas X SMA/MA?
2. Bagaimanakah tingkat kevalidan media pembelajaran menyimak teks biografi berbasis audio visual untuk kelas X SMA/MA?
3. Bagaimanakah uji kelayakan media pembelajaran menyimak teks biografi berbasis audio visual untuk kelas X SMA/MA?

E. Tujuan Penelitian

Arikunto (2006 : 58) “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai”.

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran menyimak teks biografi berbasis audio visual untuk kelas X SMA/MA.
2. Mendeskripsikan tingkat kevalidan media pembelajaran menyimak teks biografi berbasis audio visual untuk kelas X SMA/MA.
3. Mendeskripsikan uji kelayakan media pembelajaran menyimak teks biografi berbasis audio visual untuk kelas X SMA/MA.

F. Manfaat Penelitian

Sebuah penelitian harusnya memiliki sebuah manfaat tersendiri bagi penulis, pembaca dan subjek yang diteliti. Arikunto (2006:60) “Apabila peneliti telah selesai mengadakan dan memperoleh hasil, ia diharapkan dapat menyumbangkan hasil itu kepada negaranya, atau khususnya kepada bidang yang sedang diteliti”.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik manfaat teoritis maupun praktis antara lain :

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini memberikan informasi yang berkaitan dengan media pembelajaran menyimak teks biografi berbasis audio visual untuk kelas X SMA / MA.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat bagi guru

- 1) Memperoleh keterampilan dan pengetahuan dalam memilih media pembelajaran.
- 2) Menambah motivasi bagi guru untuk memunculkan inovasi baru dalam membuat media pembelajaran.

b. Manfaat bagi siswa

- 1) Menambah pengalaman siswa dalam belajar bahasa Indonesia.
- 2) Meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak materi teks biografi.
- 3) Menjadikan media pembelajaran berbasis audio visual sebagai sarana alternatif dalam belajar secara mandiri.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Dapat dijadikan sebagai satu model media pembelajaran baru untuk menghasilkan sistem pembelajaran sekolah yang efektif.
- 2) Diharapkan pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual ini juga dapat digunakan pada materi lain dalam pelajaran bahasa Indonesia.

d. Manfaat bagi peneliti

- 1) Menambah pengalaman dan pengetahuan dalam menyusun media pembelajaran yang lebih inovatif untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya teks biografi.
- 2) Menambah motivasi bagi peneliti untuk memunculkan inovasi baru dalam membuat media pembelajaran bahasa Indonesia dengan materi yang berbeda.
- 3) Menambah pengetahuan mengaplikasikan teori untuk melakukan penelitian lanjutan yang relevan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teoritis

Kajian teoritis dimaknai berupa ringkasan atau rangkuman dan teori yang ditemukan dari sumber bacaan (*literature*) yang ada kaitannya dengan tema yang diangkat dalam penelitian. Secara garis besar tinjauan teori meliputi hakikat pengembangan, media pembelajaran, pengertian *Macromedia Flash*, keterampilan menyimak, serta kajian pembelajaran pada materi teks biografi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang terjadi pada akhir-akhir ini disebabkan oleh keinginan manusia untuk terus melakukan pembaharuan melalui penelitian dan pengembangan teknologi modern yang sangat berbeda dengan zaman dahulu. Pada zaman dahulu manusia belum mengenal pesawat, pada zaman dahulu manusia belum mengenal mobil, apalagi smartphone. Namun semua alat modern yang kita gunakan saat ini berawal dari teori dasar yang sudah ada pada peradaban terdahulu. Manusia saat ini hanya melakukan pengembangan saja. Seperti yang terdapat pada QS Al-Alaq ayat 1-5 :

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۙ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۚ ۲
أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ۙ ۳ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۚ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ۵

“Artinya: 1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu Yang menciptakan 2. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah 3. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah 4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaran kalam 5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Melalui surat Al-Alaq, Allah SWT memerintahkan umat Islam untuk mencari tahu siapa penciptanya dan memuliakannya dengan segala kemampuan, dan manusia diwajibkan untuk senantiasa selalu bersyukur atas nikmat yang telah diberikan oleh Allah SWT.

1. Hakikat Penelitian Pengembangan

Penelitian dan pengembangan merupakan sebutan untuk pengembangan atau penelitian pengembangan serta merupakan konsep yang relatif masih baru dibidang pendidikan hal ini dikarenakan penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk masih rendah, padahal banyak produk yang ada didunia pendidikan yang perlu diteliti dan dikembangkan agar menghasilkan produk baru atau menjadi produk lama lebih menarik. Ilmu pengetahuan dapat dianggap sebagai strategi mencari pengetahuan yang kurang lebih bersifat abstrak yang dinamakan teori. Ada beberapa istilah tentang penelitian dan pengembangan.

Brog and Gall dalam Saputro (2017:08) "*Research & Development* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada". Sejalan dengan Sugiyono (2017;297) "Metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan mengkaji keefektifan produk tersebut".

Sugiyono (2020:28) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses atau metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaharui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis,

efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada) Produk yang dihasilkan bisa berbentuk *software* ataupun *hardware* seperti buku teks, modul, lembar kerja peserta didik, atau lembar kerja siswa, program pembelajaran ataupun alat bantu belajar. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validasi produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaharui produk yang telah ada sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum ada.

Richey and Kelin dalam Sugiyono (2020:28) pada bidang pembelajaran menyatakan bahwa : *Development Research* sekarang dinamakan *Design and development Research*. *Design and Development Research* adalah “*the systematic study of design, development and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of enhanced model that govern their development*”. Perancangan dan penelitian pengembangan adalah kajian yang sistematis tentang bagaimana membuat rancangan suatu produk, mengembangkan/memproduksi rancangan tersebut, dan mengevaluasi kinerja produk tersebut, dengan tujuan dapat diperoleh data yang empiris yang dapat digunakan sebagai dasar untuk membuat produk, alat-alat dan model yang dapat digunakan dalam pembelajaran atau nonpelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas maka penulis menyimpulkan, bahwa antara satu pengertian dengan pengertian lain tidak mengandung perbedaan makna, karena pada dasarnya ketiga pendapat

tersebut berkenaan dengan pengembangan produk, melalui proses perencanaan, produksi dan evaluasi validitas produk yang telah dihasilkan. Penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan.

2. Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Media merupakan sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audiens (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada dirinya. Penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan audiens (siswa) untuk belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performan mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Gerlach & Ely dalam Arsyad (2014:03) mengatakan “Bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau *elektronis* untuk

menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Batasan lain telah pula dikemukakan oleh para ahli yang sebagian di antaranya akan diberikan berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology*, 1977) memberikan batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Di samping sebagai sistem penyampai atau pengantar, media yang sering diganti dengan kata *mediator*.

Dengan istilah *mediator* media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-siswa dan isi pelajaran. Di samping itu juga *mediator* dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media. Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.

Heinich, dan kawan-kawan dalam Arsyad (2014:03) mengemukakan istilah "*Medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran".

Gunawan (2019:30) mengatakan "Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan

pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar". Media pembelajaran memiliki fungsi dan kegunaan dalam kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan motivasi dan minat siswa untuk lebih giat dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, serta dapat membantu siswa mencapai kompetensi (kemampuan, keterampilan, dan sikap) yang sama.

Jadi berdasarkan beberapa pengertian dari para ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah perantara atau alat fisik baik berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, dan dapat mengatasi keterbatasan dalam pengajaran, mengatasi sikap pasif anak didik, merangsang siswa untuk belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Berbagai manfaat media pembelajaran telah dibahas oleh banyak ahli. Kemp & Dayton dalam Arsyad (2014 : 27) mengatakan meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, penerimaannya serta pengintegrasinya ke dalam program-program pengajaran berjalan amat lambat. Mereka mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajar yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam

hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga landasan untuk pengkajian, latihan, dan aplikasi lebih lanjut.

- 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik image yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa tertawa dan berpikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- 6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2014 : 28), juga mengemukakan

pendapat yang hampir sama dengan Kemp & Dayton, bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
- 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 kalau guru mengajar pada 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, memerankan, dan lain-lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar, media juga dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak dan menumbuhkan inovasi belajar, media pembelajaran dan memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran di golongan menjadi beberapa jenis, berikut merupakan penggolongan jenis-jenis media berdasarkan perkembangan teknologi menurut Arsyad (2014 : 31).

1) Media Hasil Teknologi Cetak

Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis. Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, foto, atau representasi fotografik dan reproduksi.

2) Media Hasil Teknologi Audio Visual

Teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar.

3) Media Hasil Teknologi yang Berbasis Komputer

Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor. Perbedaan antara media yang dihasilkan oleh teknologi berbasis computer dengan yang dihasilkan dari dua teknologi lainnya adalah karena informasi/materi disimpan dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetakan atau visual.

4) Media Hasil Gabungan Teknologi Cetak dan Komputer

Teknologi gabungan adalah cara untuk menghasilkan dan menyampaikan materi yang menggabungkan pemakaian beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer. Perpaduan beberapa jenis teknologi ini dianggap teknik yang paling canggih apabila

dikendalikan oleh komputer yang memiliki kemampuan hebat seperti jumlah *random access memory* yang besar, *hard disc* yang besar, dan monitor yang beresolusi tinggi ditambah dengan *peripheral* (alat-alat tambahan seperti *videodisc*, perangkat keras untuk bergabung dalam satu jaringan, dan sistem audio).

Jadi dapat disimpulkan jenis-jenis media pembelajaran adalah media hasil teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan teknologi gabungan cetak dan komputer.

d. Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Konsep pengajaran visual berkembang menjadi “*audio visual instruction*” atau “*audio visual education*” yaitu sekitar tahun 1940. Sekitar tahun 1945 timbul beberapa variasi nama seperti “*audio visual materials*”, “*audio visual methods*”, dan “*audio visual devices*”. Inti dari konsep ini adalah digunakannya berbagai alat atau bahan oleh guru untuk memindahkan gagasan dan pengalaman siswa melalui mata dan telinga. Pemanfaatan konsep ini dapat dilihat dalam “Kerucut Pengalaman” dari Edgar Dale. Perkembangan besar berikutnya adalah munculnya gerakan yang disebut “*audio visual communication*” pada tahun 1950-an.

Dengan diterapkannya konsep komunikasi dalam pembelajaran, penekanan tidak lagi diletakkan pada benda atau bahan yang berupa bahan audio visual untuk pembelajaran, tetapi dipusatkan pada keseluruhan proses komunikasi informasi atau pesan dari sumber (guru, materi atau bahan) kepada penerima (siswa).

Media audio visual adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar dan suara. Alat-alat yang termasuk media audio visual contohnya televisi, video-VCD, sound slide, dan film. Gunawan

(2019:79) mengatakan “Media audio visual adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indra pendengaran dan indra penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak”.

Sejalan dengan Rinanto (1982) dalam Gunawan (2019) mengatakan media audio visual merupakan perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara, yang mampu menggugah perasaan dan pemikiran bagi yang menonton. Contoh media audio visual adalah *sound slide*, televisi, film, dan sebagainya. Media audio visual terdiri dari *software* yaitu bahan-bahan informasi yang terdapat dalam sound slide, kaset televisi, film, dan *hardware* yaitu segenap peralatan teknis yang memungkinkan *software* bisa dinikmati contohnya tape, proyektor, slide, dan proyektor film.

Media audio visual memiliki fungsi dan peran dalam pembelajaran. Media ini sangat membantu peserta didik dalam memahami suatu konsep yang abstrak dan dapat memberikan pengalaman kepada peserta didik. Gunawan (2019:77) media audio visual memiliki beberapa fungsi, di antaranya:

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa. pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari factor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman siswa, seperti ketersediaan buku, kesempatan bertamasya dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi hal tersebut. Jika siswa tidak mungkin dibawa ke objek langsung dipelajari, maka objeknyalah yang dibawa ke siswa ke dalam kelas. Objek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual.
- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para siswa tentang suatu objek yang disebabkan , karena: a) objek terlalu

besar b) objek terlalu kecil c) objek yang bergerak terlalu lambat d) objek yang bergerak terlalu cepat e) objek yang terlalu kompleks f) objek yang bunyinya terlalu halus g) objek mengandung berbahaya dan resiko tinggi.

- 3) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya.
- 4) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral dari yang konkret sampai dengan abstrak.

Peran media audio visual menurut Gunawan (2019:78) yaitu :

- 1) Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan penyalur pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya.
- 2) Pemahaman terhadap konsep media pembelajaran tidak terbatas hanya kepada peralatan (*hardware*), tetapi yang lebih utama yaitu pesan atau informasi (*software*) yang disajikan melalui peralatan tersebut. Dengan demikian, konsep media pembelajaran itu mengandung pengertian adanya peralatan dan pesan yang disampaikannya dalam satu kesatuan yang utuh.
- 3) Guru dapat lebih mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran melalui penggunaan media secara optimal, sebab media ini memiliki fungsi, nilai dan peranan yang sangat menguntungkan, terutama sekali mengurangi terjadinya verbalisme (salah penafsiran) terhadap bahan ajar yang disampaikan pada diri siswa.
- 4) Ada tiga jenis media pembelajaran yang perlu dipahami oleh para guru, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. dari masing-masing jenis media tersebut terdapat berbagai bentuk media yang dapat dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Media mana yang akan digunakan tergantung kepada tujuan yang ingin dicapai, sifat bahan ajar, ketersediaan media tersebut, dan juga kemampuan guru dalam menggunakannya.
- 5) Setiap media memiliki karakteristik (kelebihan dan keterbatasan), oleh karena itu tidak ada media yang dapat digunakan untuk semua situasi atau tujuan.
- 6) Menarik perhatian peserta didik.
- 7) Media yang ditampilkan bisa diputar berulang-ulang serta menghemat waktu.
- 8) Suara yang diputar pada video dapat diatur dan disesuaikan
- 9) Pendidik dapat mengatur untuk menghentikan gambar dan memutarnya kembali.

Jadi dapat disimpulkan bahwa alat pandang dengar atau audio visual yaitu media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar sedang berlangsung.

3. *Macromedia Flash*

Macromedia Flash merupakan program aplikasi yang memungkinkan untuk pembuatan aplikasi. Program ini sering digunakan animator untuk membuat animasi interaktif maupun non interaktif, seperti animasi pada halaman web, animasi kartun dan sebagainya. Untuk itu, *flash* dilengkapi dengan *tool-tool* (alat-alat) untuk membuat gambar yang kemudian akan dibuat animasinya. Selanjutnya, animasi disusun dengan menggabungkan adegan-adegan animasi hingga menjadi *movie*. Langkah terakhir adalah menerbitkan karya tersebut ke media yang dikehendaki.

Yudhiantoro (2006:01) menjelaskan “Bahwa *Macromedia Flash* adalah sebuah programer yang bermaksud merancang animasi untuk pembuatan halaman web, presentasi untuk tujuan bisnis maupun proses pembelajaran hingga pembuatan game interaktif serta tujuan-tujuan lain yang lebih spesifik”. *Macromedia Flash professional 8.0* disediakan bagi desainer profesional tingkat lanjut dalam menyusun desain web dan aplikasinya.

Macromedia Flash Profesional 8.0 berisi semua fitur-fitur yang ada pada *Macromedia Flash Basic 8.0*, disertai dengan beberapa tool-tool baru yang tangguh. *Eksternal scripting* serta kemampuan untuk menghandle *dynamic* data dari database adalah diantara hal yang dimiliki *Macromedia Flash Profesional 8.0* sehingga membuat program ini mampu dipergunakan untuk

menangani sebuah proyek pembuatan aplikasi yang besar, kompleks, yang menyangkut penggunaan *flash player* serta persilangan dengan HTML.

Program ini berbasis vektor grafis, jadi aksesnya lebih cepat dan terlihat halus pada skala resolusi layar berapapun. Program ini juga dapat di isi dengan bitmap yang di-import dari program lain. Salah satu keunggulannya adalah ukurannya yang begitu kecil namun dapat menampilkan animasi web yang mengagumkan. *Flash* juga mempunyai kemampuan untuk membuat animasi secara streaming, yaitu dapat menampilkan animasi langsung meskipun proses download dan loading belum selesai seluruhnya. Selain itu, dengan *Macromedia Flash* juga dapat dibuat movie kartun dan aplikasi web interaktif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi yang dibuat.

Program *Macromedia Flash* terdiri dari beberapa versi, dalam hal pengembangan ini versi yang digunakan adalah *Macromedia Flash 8*. Adapun *Flash* versi sebelumnya antara lain: *Flash 5*, *Flash MX*, dan *Flash MX 2004*. Semakin baru versi program, maka semakin lengkap fasilitas yang diberikan.

Menurut Risma Rahmawati Fhona (2021:18) *Macromedia flash* memiliki beberapa karakteristik yaitu sebagai berikut :

- 1) Software design animasi,
- 2) Salah satu software design multimedia pembelajaran interaktif,
- 3) Dapat digunakan pada sistem operasi Windows XP dan Windows 7,
- 4) Mudah dioperasikan dan digunakan,
- 5) Termasuk kedalam salah satu design multimedia pembelajaran animasi yang menarik.

Andi Pramono (2021:2) ada beberapa alasan mengapa memilih *flash* sebagai media presentasi , yaitu karena memiliki kelebihan-kelebihan sebagai berikut :

- 1) Hasil akhir file memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di *publish*).
- 2) *Flash* mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga dengan flash dapat lebih hidup.
- 3) Animasi *flash* dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol.
- 4) *Flash* mampu membuat file *executable* (*.exe) sehingga dapat dijalankan dengan computer tanpa harus menginstal terlebih dahulu program flash.
- 5) *Font flash* tidak akan berubah meskipun computer yang digunakan tidak memiliki font tersebut.
- 6) Gambar *flash* merupakan gambar *vector* sehingga tidak akan pecah meskipun di *zoom* berates kali.
- 7) *Flash* mampu dijalankan pada *system* operasi *windows* maupun *Macintosh*.
- 8) Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai bentuk, seperti : *.avi, *.gif, *.mov, atau pun file dengan format lain.

Berdasarkan beberapa pengertian *Macromedia Flash 8.0* yang telah dipaparkan oleh para ahli, maka dapat disimpulkan bahwa *Macromedia Flash 8.0* adalah suatu *software* animasi yang dilengkapi dengan tool-tool (alat-alat) pembuat animasi yang dapat membantu seseorang dalam menyampaikan pesan agar pesan lebih mudah untuk dipahami oleh penerima pesan.

4. Keterampilan Menyimak

a. Pengertian Menyimak

Menyimak adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna informasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan (Tarigan :2020:31). Menyimak merupakan proses yang mencakup kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi,

menafsirkan, menilai dan mereaksi terhadap makna yang termuat dalam wacana lisan.

Don Brown, dalam disertasinya yang berjudul “*Auditing as the Binary Language Ability*” pada Stanford University, 1954 dalam Tarigan (2020 :18) menyatakan bahwa istilah-istilah *learning* dan *listening* keduanya terbatas dalam makna dan bahwa auditing yang diturunkan dari kata kerja *neologis to aud*, lebih tepat melukiskan, memberikan keterampilan yang ada sangkut pautnya dengan para guru. “*Auditing is to the ears what reading is to the eyes*”. Anderson dalam Tarigan (2020) menyatakan bahwa membaca merupakan proses besar melihat, mengenal serta menginterpretasikan lambang-lambang tulis, maka menyimak dapatlah dibatasi sebagai proses besar mendengarkan, mengenal, serta menginterpretasikan lambang-lambang lisan.

Kembong Daeng dkk (2010) menyatakan menyimak adalah salah satu keterampilan berkomunikasi (*communication skill*) yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari misalnya di dalam situasi berbicara tatap muka, mengikuti kuliah, seramah, mendengarkan radio, di dalam kegiatan-kegiatan professional, perdagangan dan lain-lain. Keterampilan menyimak merupakan salah ssatu dari keterampilan berbahasa yang memegang peranan penting. Menurut Haryadi dan Zamzami (1996) dalam Puspayani,dkk (2012) menyatakan, bahwa keterampilan menyimak merupakan kegiatan yang paling awal dilakukan oleh anak manusia bila dilihat dari proses pemerolehan bahasa.

Diantara keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis memiliki hubungan dalam jalinan keterampilan berbahasa. Seseorang dapat berbicara, membaca dan menulis dengan baik jika memiliki keterampilan menyimak yang baik pula. Jadi dapat disimpulkan bahwa menyimak merupakan suatu proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta untuk memperoleh informasi, menangkap isi atau pesan, serta memahami makna informasi yang telah disampaikan sang pembicara melalui ujaran atau bahasa lisan dan merupakan kegiatan paling awal dalam pemerolehan bahasa.

b. Tujuan Menyimak

Menyimak memiliki beberapa tujuan, berikut beberapa tujuan menyimak menurut Tarigan (2020) adalah sebagai berikut :

- 1) Menyimak untuk belajar.
- 2) Menyimak untuk menikmati keindahan audial.
- 3) Menyimak untuk mengevaluasi.
- 4) Menyimak untuk mengevaluasi.
- 5) Menyimak untuk mengapresiasi materi simakan.
- 6) Menyimak untuk membedakan membedakan bunyi-bunyi.
- 7) Menyimak untuk memecahkan masalah.
- 8) Menyimak untuk meyakinkan.

Kembong Daeng dkk (2010) juga menyatakan tujuan menyimak adalah sebagai berikut :

- 1) Mendapatkan fakta.
- 2) Menganalisis fakta.
- 3) Mengevaluasi fakta.
- 4) Mendapatkan inspirasi.
- 5) Mendapatkan hiburan.
- 6) Memerbaiki kemampuan berbicara.

Logan dan kawan-kawan dalam Kembong Daeng dkk (2010) mengklasifikasi menyimak atas dasar tujuan khusus/sfesifik. Menurut mereka ada tujuh ragam menyimak yang perlu dikembangkan melalui

pembelajaran bagi siswa di sekolah. Ragam dan penjelasan setiap tujuan menyimak tersebut dapat dibaca pada uraian berikut ini.

- 1) Menyimak untuk belajar, yaitu melalui kegiatan menyimak seseorang mempelajari berbagai hal yang dibutuhkan, misalnya : para siswa menyimak pelajarannya melalui radio , televisi, dan sebagainya.
- 2) Menyimak untuk menghibur, yaitu penyimak menyimak sesuatu untuk menghibur dirinya, misalnya : menyimak pembicaraan cerita-cerita lucu, pertunjukan sandiwara, dan sebagainya.
- 3) Menyimak untuk menilai, yaitu penyimak mendengarkan dan memahami simakan kemudian menelaah, mengkaji, menguji, dan membandingkan pengalaman dan pengetahuan menyimak yang dimilikinya.
- 4) Menyimak apresiasif, yaitu penyimak memahami, menghayati dan mengapresiasi materi simakan.
- 5) Menyimak untuk mengkomunikasikan ide dan perasaan. Penyimak memahami, merasakan gagasan, ide, pikiran si pembicara sehingga terjadi sambung rasa antara keduanya.
- 6) Menyimak diskriminatif, yaitu menyimak untuk membedakan suara, bunyi. Dalam belajar bahasa Inggris, misalnya siswa harus dapat membedakan bunyi { i } dan { ã }.
- 7) Menyimak pemecahan masalah, yaitu penyimak mengikuti uraian pemecahan masalah secara kreatif dan analisis yang disampaikan oleh pembicara. Diharapkan juga, penyimak dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya secara kreatif dan analisis yang disampaikan oleh pembicara. Diharapkan juga, penyimak dapat menyelesaikan masalah yang dihadapinya secara kreatif dan analisis setelah yang bersangkutan mendapat informasi dari menyimak sesuatu.

Dari beberapa tujuan menyimak di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa menyimak bertujuan agar tercapainya pemahaman antara penyimak dan pembicara dalam segala aspek yang terjadi pada saat menyimak dilakukan.

c. Tahap-tahap Menyimak

Menurut Ruth G. Strickland dalam Tarigan (2020 : 31) menyatakan terdapat 9 tahap menyimak yang secara berurutan mulai dari yang tidak berketentuan sampai kepada yang amat bersungguh-sungguh. Tahap-tahap tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Menyimak secara sadar yang bersifat berkala hanya terjadi pada saat-saat sang anak merasakan keterlibatan langsung dalam pembicaraan mengenai dirinya;
- 2) Selingan-selingan atau gangguan-gangguan yang sering terjadi sebaik dia mendengarkan secara intensional (atau disengaja) tetapi yang bersifat dangkal (atau superfisial).
- 3) Setengah mendengarkan sementara dia menunggu kesempatan untuk mengekspresikan isi hatinya, mengutarakan apa yang terpendam dalam hatinya;
- 4) Penyerapan, absorpsi, keasyikan yang nyata selama resepsi atau penangkapan pasif yang sesungguhnya;
- 5) Menyimak sekali-sekali, menyimpan sebentar-sebentar di mana perhatian yang seksama bergantian dengan keasyikan, dengan ide-ide yang dibawa oleh kata-kata sang pembicara ke dalam hati dan pikiran;
- 6) Menyimak asosiatif di mana pengalaman-pengalaman pribadi secara konstan diingat sehingga si penyimak benar-benar tidak memberikan reaksi terhadap pesan yang disampaikan oleh si pembicara;
- 7) Reaksi berkala terhadap pembicara dengan membuat komentar atau mengajukan pertanyaan;
- 8) Menyimak secara seksama dan sungguh-sungguh mengikuti jalan pikiran sang pembicara; dan
- 9) Menyimak secara aktif mendapatkan serta menemukan pikiran serta pendapat sang pembicara.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tahap menyimak dimulai dari menyimak secara berkala, selingan, setengah mendengarkan, sekali-kali mendengarkan, sungguh-sungguh mendengarkan sehingga menjadi penyimak secara aktif.

5. Materi Teks Biografi

a. Pengertian Teks Biografi

Teks biografi adalah suatu tulisan yang mengulas mengenai kehidupan seseorang atau cerita hidup seseorang selama ia masih hidup. Teks biografi hanya mengulas mengenai kenyataan-kenyataan yang terjadi dalam kehidupan seorang tokoh yang menjadi panutan. Toyibin (2013:292) menyatakan bahwa biografi adalah riwayat hidup seseorang atau tokoh yang ditulis oleh orang lain. Pembaca membaca biografi orang lain biasanya ingin tahu ideologinya, kehidupannya, perjuangannya, dan lain-lain. Hal-hal tersebut yang dianggap baik tentu diteladani dan dijadikan tolak ukur dirinya.

Nugraha (2013:01) menyatakan bahwa 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. Berdasarkan beberapa pengertian mengenai biografi dari para ahli, dapat disimpulkan pengertian dari biografi yaitu menuliskan kisah hidup seseorang dengan memperhatikan fakta dan konsep agar menarik untuk dibaca, serta mendekatkan sosok yang ditulis kepada pembaca.

Materi teks biografi yang akan dibahas di dalam penelitian ini yaitu pada KD 3.15 Menganalisis aspek makna dan kebahasaan teks biografi dan KD 4.15 Menceritakan kembali isi teks biografi baik lisan maupun tulisan kelas X SMA/MA.

b. Karakter Unggul Tokoh

Untuk menemukan karakter unggul tokoh dapat dilakukan dengan mengidentifikasi peristiwa/ permasalahan apa yang dialami seseorang serta bagaimana caranya menghadapi semua itu. Cara penggambaran karakter unggul tokoh ada dua yaitu:

- (a) Secara langsung, artinya karakter unggul tokoh dituliskan secara langsung sehingga pembaca tidak perlu menganalisis makna tersirat.
- (b) Secara tidak langsung, artinya menyebutkan bagaimana karakter unggul tokoh. Penulis menyajikan karakter unggul tokoh dengan mendeskripsikan bagaimana cara tokoh menghadapi permasalahan, keuangan, yang dihadapinya. Penulis juga bisa menggambarkan watak tokoh dengan menuliskan dialog tokoh atau menghadirkan tokoh lain

c. Kaidah Kebahasaan Teks Biografi

Teks biografi menggunakan beberapa kaidah kebahasaan yang dominan yaitu sebagai berikut.

- 1) Menggunakan kata ganti orang ketiga tunggal ia atau dia atau beliau. Kata ganti ini digunakan secara bervariasi dengan penyebutan nama tokoh atau panggilan tokoh.
- 2) Banyak menggunakan kata kerja tindakan untuk menjelaskan peristiwa-peristiwa atau perbuatan fisik yang dilakukan oleh tokoh.
Contoh: belajar, membaca, berjalan, melempar.
- 3) Banyak menggunakan kata deskriptif untuk memberikan informasi secara rinci tentang sifat-sifat tokoh. Kata-kata yang dimaksud.
Contoh: kata sifat untuk mendeskripsikan watak tokoh antara lain

genius, rajin, ulet. Dalam melakukan deskripsi, seringkali penggunaan kata sifat didahului oleh kopulatif adalah, merupakan.

- 4) Banyak menggunakan kata kerja pasif untuk menjelaskan peristiwa yang dialami tokoh sebagai subjek yang diceritakan. Contoh: diberi, ditugaskan, dipilih.
- 5) Banyak menggunakan kata kerja mental dalam rangka penggambaran peran tokoh. Contoh: memahami, menyetujui, menginspirasi, mencintai.
- 6) Banyak menggunakan kata sambung, kata depan, ataupun nomina yang berkenaan urutan dengan waktu. Contoh: sebelum, sudah, pada saat, kemudian, selanjutnya, sampai, hingga, pada tanggal, nantinya, selama, saat itu. Hal ini terkait dengan pola pengembangan teks cerita ulang yang pada umumnya bersifat kronologis.

d. Struktur Teks Biografi

Teks Biografi termasuk ke dalam teks narasi. Oleh karena itu, struktur teks biografi juga sama dengan teks cerita ulang lainnya seperti cerpen dan hikayat yaitu orientasi, kejadian penting, reorientasi.

1) Orientasi

Orientasi merupakan pengenalan dari suatu tokoh. Orientasi, pada bagian awal sebuah teks, harus memperkenalkan tentang gambaran awal dari seorang tokoh.

2) Kejadian Penting

Merupakan sebuah bagian yang menyelami lebih dari mengenal kehidupan seorang tokoh. Bagian ini biasanya dimulai dari masa kecil

seorang tokoh dan perkembangannya hingga dewasa. Bagian ini juga menjelaskan mengenai suka duka yang dialami tokoh dan bagaimana seorang tokoh dapat menjadi sukses secara lugas didukung dengan fakta-fakta hidup seorang tokoh.

3) Reorientasi

Reorientasi merupakan bagian penutup dari sebuah teks biografi. Reorientasi memberikan kesimpulan terkait suatu tokoh, tetapi tetap harus bersifat netral.

Contoh Struktur Teks Biografi Sanusi Pane



Biografi Sanusi Pane

Orientasi

Dilahirkan di Muara Sipongi, Tapanuli, pada tanggal 14 Mei 1905. Meninggal di Jakarta tanggal 2 Juni 1968. Beliau merupakan anak dari seorang guru dan seniman Batak Mandailing di Muara Sipongi, Mandailing Natal bernama Sutan Pengurabaan Pane. Sementara itu saudaranya juga ada yang menjadi sastrawan, yakni Armijn Pane. Selain itu, sanusi pane juga mempunyai saudara bernama Lafran Pane yang merupakan Pendiri organisasi Pemuda Himpunan Mahasiswa Islam.

Peristiwa Penting

Sanusi Pane memulai studinya dengan menempuh pendidikan di Hollands Inlandse School (HIS) di Padang Sidempuan dan Tanjungbalai. Selepas lulus, beliau melanjutkan pendidikannya ke EuroPeesche Lager School (ELS) di Sibolga dan selanjutnya melanjutkan lagi ke Meer Uitgebreid Lager Onderwijs (MULO) DI Padang dan Jakarta. Beliau kemudian melanjutkan studinya di Kweekschool yang merupakan sekolah guru yang berlokasi di Gunung Sahari, Jakarta Pusat dan lulus pada tahun 1925 dan juga pernah menempuh kuliah selama 1 tahun di Rechtshogeschool (Sekolah Tinggi Kehakiman). Tahun 1929 hingga 1930, beliau sempat mengunjungi India dan setelah kunjungan tersebut sangat berpengaruh terhadap pandangan kesusastraan beliau.

Semenjak saat itu, beliau mulai rutin menulis berbagai karangan kesusastraan,

filsafat dan juga politik. Tahun 1936 Sanusi Pane bekerja sebagai pemimpin surat kabar Tionghoa-Melayu “Kebangunan” di Jakarta. Kemudian lanjut pada tahun 1941 beliau menjadi redaktur Balai Pustaka.

Reorientasi

Sanusi Pane merupakan orang penting dalam dunia sastra di Indonesia. Hal ini senada dengan apa yang pernah dikatakan oleh Teeuw (1952) yang mengatakan bahwa beliau merupakan orang penting ketiga dari golongan Pujangga Baru setelah Sutan Takdir Alisjahbana dan Amir Hmzah.

e. Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi

Menceritakan Kembali Teks Biografi dengan Bahasa yang Berbeda Untuk menceritakan kembali isi teks biografi, siswa dapat meninjau ulang hasil kerjanya pada bagian mengidentifikasi pokok-pokok informasi teks biografi. Setelah itu, menggabungkan pokok-pokok informasi tersebut dengan menggunakan konjungsi yang benar dalam bentuk teks biografi singkat. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran audio visual ini dapat membantu siswa agar lebih cepat menyimak materi teks biografi dengan jelas dan efektif

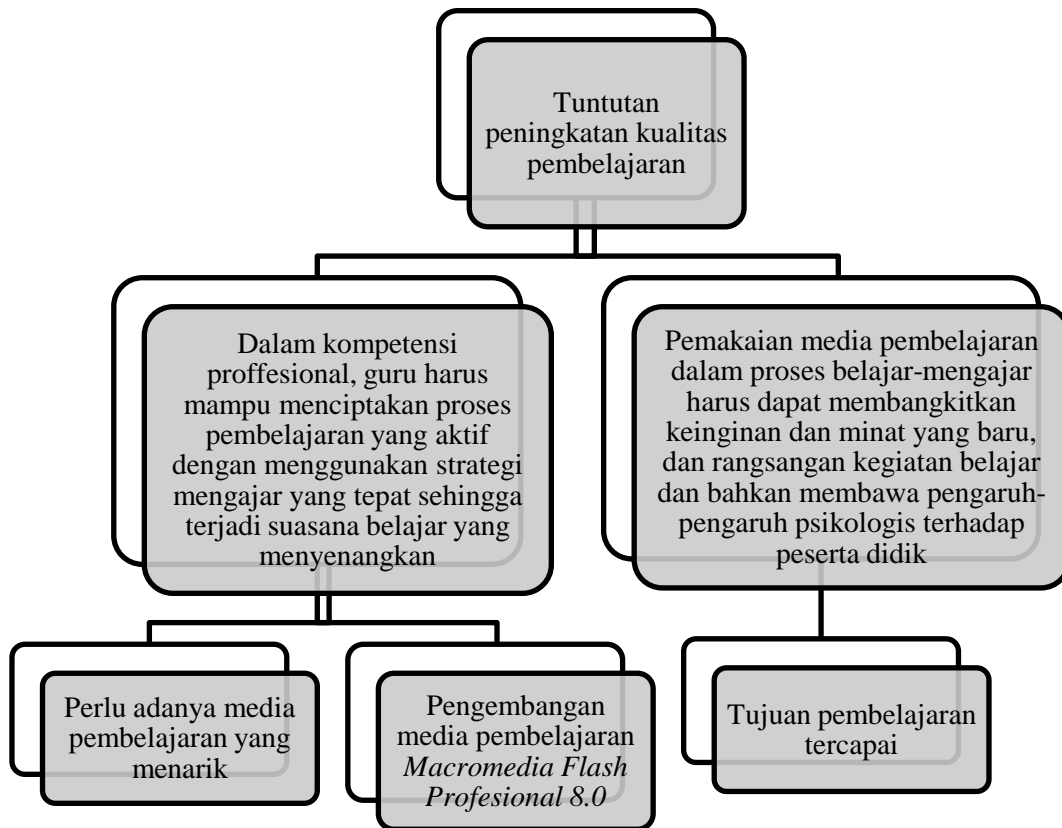
B. Kerangka Berpikir

Pembelajaran di Indonesia selama ini lebih banyak berpusat pada guru (*teacher centered*). Oleh karena itu siswa cenderung kurang aktif dalam proses pembelajaran dan siswa juga kurang mampu menguasai materi pembelajaran. Penguasaan keempat aspek keterampilan dalam pembelajaran bahasa sangatlah diperlukan karena keterampilan tersebut saling berkaitan satu sama lain.

Pada proses pembelajarannya, guru menggunakan media sebagai alat penyampai pesan pembelajaran yang sudah ada. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah media yang cocok dalam pembelajaran menyimak. Namun media pembelajaran berbasis audio visual hanya memiliki sedikit pesan-pesan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Media tersebut terlalu banyak mengandung informasi, sehingga siswa sulit menemukan pesan atau maksud yang terkandung. Durasi yang terlalu panjang mengakibatkan minat dan daya konsentrasi siswa menjadi hilang. Kesulitan akan menyebabkan antusias dan semangat belajar siswa menjadi turun. Jika penurunan tersebut diabaikan, maka akan menyebabkan penurunan pada kualitas hasil belajar siswa. Sedangkan guru sebagai fasilitator terkendala kemampuan dan waktu untuk membuat media pembelajaran yang menarik serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Berdasarkan temuan tersebut, menjadi peluang bagi peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran menyimak teks biografi berbasis audio visual untuk kelas X SMA/MA. Dengan melihat potensi teknologi yang sudah ada, media tersebut dapat dioperasikan dengan mudah dan cepat oleh penggunanya baik secara mandiri maupun bersama-sama. Sasaran dari media yaitu siswa, sehingga media yang disusun harus dapat mendukung pembelajaran mandiri. Media ini diharapkan dapat memotivasi dan mempermudah siswa dalam pembelajaran menyimak. Media yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran.

Pengumpulan informasi diperlukan untuk mengatasi potensi dan masalah yang telah ditemukan. Referensi materi diambil dari berbagai sumber agar produk sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam silabus untuk

menghindari adanya retake. Desain produk selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media agar kelemahan produk dapat diperbaiki. Untuk mengetahui kelayakan produk yang telah disempurnakan. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka disusun skema kerangka berpikir sebagai berikut :



Gambar 2.1.
Kerangka Berpikir Penelitian

C. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan bagaimana mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk media pembelajaran. Adapun relevansinya dengan penelitian ini akan dijelaskan dalam uraian berikut ;

1. Erma Listi dalam Tesisnya pada tahun 2019 dengan judul “ Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Teks Biografi Berbantuan Web Dalam Pembelajaran Menulis ”. Menjelaskan bahwa hasil penelitian menunjukkan (1) pembelajaran menulis teks biografi yang berlangsung di SMAN 1 Sungai Apit belum menggunakan bahan ajar interaktif berbantuan web masih menggunakan bahan ajar konvensional dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan. (2) pengembangan bahan ajar dengan memasukkan mekanisme interaktif berbantuan web pada setiap langkah pembelajaran (persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi), (4) bahan ajar interaktif berbantuan web terbukti meningkatkan keterampilan menulis teks biografi, baik melalui uji terbatas, uji meluas, maupun uji produk, (5) siswa memberikan respons positif terhadap penerapan bahan ajar interaktif berbantuan web dalam pembelajaran menulis teks biografi.
2. Peping Lestari dalam Skripsinya pada tahun 2018 dengan judul “ Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Cerita Ulang Biografi Siswa Kelas XI SMA Srijaya Negara Palembang”. Menjelaskan bahwa media audio visual berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran cerita ulang teks biografi.

3. Astuti dalam Skripsinya pada tahun 2016 dengan judul “ Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Teks Biografi Melalui Model Team Games Tournament Siswa Kelas VIII Muhammadiyah 5 Makassar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I yang tuntas secara individual dari 37 siswa hanya 21 siswa atau 56,75 %. Sedangkan 16 siswa yang belum tuntas atau 43,24 %, secara klasikal belum terpenuhi karena nilai rata-rata kelas diperoleh sebesar 67,84 %. Pada siklus II, dari 37 siswa terdapat 34 siswa atau 91,89 % yang tuntas dan 3 siswa yang belum mencapai ketuntasan atau 8,10 %, secara klasikal sudah terpenuhi yaitu nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 79,18 % atau berada dalam kategori tinggi.