

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENYUSUN TEKS BIOGRAFI BERUPA FILM ANIMASI
UNTUK SISWA KELAS X SMA/SMK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memeroleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PBSI



OLEH :

NUR WAHYUNI
NPM: 18101070003

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SAstra INDONESIA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2022**

Skripsi oleh:

NUR WAHYUNI
NPM: 18101070003

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENYUSUN TEKS BIOGRAFI BERUPA FILM ANIMASI
UNTUK SISWA KELAS X SMA/SMK**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian Skripsi Prodi PBSI
FKIP UNP Kediri

Tanggal: 8 Juli 2022

Pembimbing I,



Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd.
NIDN. 0711038903

Pembimbing II,



Drs. Moch. Muarifin, M.Pd.
NIDN. 0012066902

Skripsi oleh:

NUR WAHYUNI
NPM: 18101070003

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENYUSUN TEKS BIOGRAFI BERUPA FILM ANIMASI
UNTUK SISWA KELAS X SMA/SMK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Skripsi
Prodi PBSI FKIP UNP Kediri
Pada tanggal: 20 Juli 2022

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Andri Pitoyo, M.Pd.
3. Penguji II : Drs. Moch. Muarifin, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP



Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd.
NIDN. 0006096801

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Nur Wahyuni
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tanggal lahir : Nganjuk, 5 Juni 2000
NPM : 18.1.01.07.0003
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ SI PBSI

menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain kecuali dengan sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 8 Juli 2022
Yang menyatakan,



NUR WAHYUNI
NPM: 18.1.01.07.0003

MOTTO:

“ Maafkan dan lupakan orang yang pernah menyakitimu, ingat orang yang baik padamu, dan jangan kamu melupakan seribu kebaikan karena satu kesalahan “

Kupersembahkan karya ini buat:

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT berkat rahmat-Nya penulis mampu menyelesaikan penelitian ini. Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua Orang Tua Bapak Sutarno dan Ibu Riani dan Kakak saya Ahmad Nur Rohman.yang sudah mendoakan dan memberi semangat serta dukungan. Terima kasih sudah mendidik anak-anaknya menjadi orang yang sukses dan berhati mulia.
2. Teman-teman PBSI 2018 khususnya Ebyek-ebyek dan Moch. Alwi Al Ghozali yang sudah memberi semangat dan motivasi kepada saya.
3. Kedua pembimbing Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd. dan Drs. Moch. Muarifin, M.Pd. yang telah membimbing saya selama proses penyusunan Skripsi.

Abstrak

Nur Wahyuni Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Biografi Berupa Film Animasi untuk Siswa Kelas X SMA/SMK, Skripsi, PBSI, FKIP UN PGRI Kediri, 2022.

Kata kunci: media film animasi, menyusun teks biografi, siswa SMA/SMK.

Dalam dunia pendidikan, khususnya bidang ilmu bahasa dan sastra Indonesia perkembangan teknologi merupakan bagian yang dirasakan sangat penting bagi proses pendidikan. Seiring dengan berjalannya waktu, teknologi diprediksi akan meningkat sesuai kebutuhan. Dunia pendidikan menyikapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara positif untuk menunjang pembelajaran. Oleh karena itu agar pendidikan tidak tertinggal perlu adanya penyesuaian-penyesuaian terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terutama terhadap faktor-faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor tersebut adalah media pembelajaran.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan peneliti, bahwa pembelajaran menyusun teks biografi di SMK Muhammadiyah 1 Kediri masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan media yang monoton sehingga pembelajaran kurang menarik. Dalam penelitian ini dikembangkan media pembelajaran berupa video film animasi untuk membantu proses belajar menyusun teks biografi untuk kelas X SMA/SMK.

Model pengembangan yang digunakan peneliti adalah R&D yang meliputi langkah –langkah berupa (1) potensi masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, dan (10) produksi masal namun pada penelitian ini hanya sampai pada langkah 9 karena langkah 10 merupakan penelitian lanjutan dan berujung penerapan.

Hasil penelitian adalah berdasarkan hasil validasi ahli materi dan praktisi/guru mendapat 84% masuk kategori valid boleh digunakan setelah revisi kecil. Berdasarkan hasil validasi ahli media dan praktisi/guru dari segi isi 95%, bahasa 89%, dan sajian 92% masuk kategori sangat valid. Kesimpulan dari penelitian ini adalah media film animasi dapat digunakan siswa dalam proses pembelajaran menyusun teks biografi untuk kelas X SMA/SMK. Hal ini dibuktikan dengan uji validasi media film animasi oleh ahli, praktisi/guru, dan siswa. Selain itu siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran karena menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi dan menggunakan media pembelajaran.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur dipanjatkan kehadiran Allah Swt. karena hanya atas perkenannya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Biografi Berupa Film Animasi untuk Siswa Kelas X SMA/SMK” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Prodi PBSI UNP Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dekan UN PGRI Kediri yang selalu memberikan motivasi kepada mahasiswa.
3. Dr. Sujarwoko, M.Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.
4. Marista Dwi Rahmayantis, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dengan baik hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
5. Drs. Moch. Muarifin, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dengan baik hingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.
6. Orang Tua dan seluruh teman-teman yang telah memberikan dukungan dan semangat hingga terselesaikannya skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan maka diharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak.

Akhirnya disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua khususnya bagi dunia pendidikan.

Kediri, 8 Juli 2022



NUR WAHYUNI
NPM: 18.1.01.07.0003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii

BAB I : PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	7
D. Tujuan Pengembangan.....	7
E. Sistematika Penulisan	8
F. Manfaat Penelitian	10

BAB II : LANDASAN TEORI

A. Hakikat Media Pembelajaran	12
B. Media Pembelajaran Film Animasi	17
C. Pembelajaran Menyusun Teks Biografi.....	19

BAB III : METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	26
B. Prosedur Pengembangan.....	27
C. Lokasi dan Subjek Penelitian	30

D. Uji Coba Model/Produk	33
E. Validasi Model/Produk	35
F. Instrumen Pengumpulan Data	37
G. Teknik Analisis Data	43
BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi dan Interpretasi	46
a. Hasil Studi Pendahuluan	46
b. Pengujian Model Terbatas	51
c. Pengujian Model Perluasan	55
d. Validasi Model	57
B. Pembahasan Hasil Penelitian	80
BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	
A. Simpulan	84
B. Implikasi	85
C. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87

DAFTAR TABEL

3.1 : Jadwal Penelitian	32
3.2 : Gambaran Umum Instrumen Penelitian	40
3.3 : Gambaran Umum Instrumen Lembar Validasi Ahli Media	41
3.4 : Gambaran Umum Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	41
3.5 : Gambaran Umum Instrumen Lembar Validasi Guru.....	42
3.6 : Gambaran Umum Lembar Validasi Siswa.....	43
3.7 : Kualifikasi Penilaian Tingkat Kevalidan Produk Pengembangan	45
4.1 : Uji Materi Media Film Animasi	59
4.2 : Uji Media Pembelajaran Film Animasi dari Segi Isi	64
4.3 : Respon Siswa Terhadap Media dari Segi Isi	67
4.4 : Uji Media Pembelajaran dari Segi Bahasa	69
4.5 : Respon Siswa Terhadap Media dari Segi Bahasa.....	71
4.6 : Uji Media Pembelajaran Film Animasi dari Segi Sajian	73
4.7 : Respon Siswa Terhadap Media dari Segi Sajian	75

DAFTAR GAMBAR

3.1 : Langkah-langkah penelitian dan pengembangan.....	28
4.1 : Desain Awal Judul Media Film Animasi	48
4.2 : Desain Awal Isi Media Film Animasi.....	49
4.3 : Desain Awal Isi Media Film Animasi.....	50
4.4 : Desain Awal Isi Media Film Animasi.....	50
4.5 : Model Hipotetik Media Film Animasi	56
4.6 : Desain Akhir Judul Media Film Animasi.....	78
4.7 : Desain akhir isi media film animasi.....	80

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lembar pengajuan judul skripsi.....	90
2. Berita acara bimbingan	91
3. Surat permohonan izin penelitian	93
4. Surat keterangan melakukan penelitian	94
5. Petunjuk penggunaan produk	95
6. Lembar analisis kebutuhan	96
7. Lembar validasi media pembelajaran	104
8. Lembar uji lapangan	123
9. Dokumentasi penelitian.....	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan perkembangan IPTEK merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pendidikan. Seiring waktu, teknologi akan berkembang sesuai kebutuhan. Perkembangan IPTEK membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai kehidupan.

Dunia pendidikan merespon positif perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk menunjang pembelajaran. Oleh karena itu, agar pendidikan tidak ketinggalan, perlu dilakukan penyesuaian dengan perkembangan IPTEK, terutama faktor pedagogik di sekolah. Salah satunya literasi media. Heinich yang dikutip oleh Arsyad (2011:4) media pembelajaran merupakan perantara yang menyampaikan pesan/informasi yang mengandung tujuan pendidikan antara guru dan siswa.

Sehubungan dengan pandangan tersebut, Kustandi & Sutjipto (2011: 9) media pembelajaran ialah alat yang bisa membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan tujuan dapat tercapai.

Media belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan belajar guna merangsang motivasi belajar.

Kegiatan pembelajaran dipimpin oleh guru dan siswa. Penguasaan materi oleh siswa tidak dapat diharapkan dalam waktu yang singkat, tetapi memerlukan pengulangan agar siswa bisa memahami materi. Maka dalam proses pembelajaran, guru harus melakukan sesuatu agar siswa mengulang pembelajaran.

Iskandarwassid (2011: 136) menunjukkan tanpa ada motivasi belajar maka proses pembelajaran kurang berhasil. Pada kenyataannya banyak siswa yang kurang tertarik untuk mempelajari materi tersebut karena materi tersebut sulit. Dengan demikian, guru harus mengatur materi ajar sedemikian rupa sehingga memotivasi siswa untuk mempelajarinya.

Di antara faktor penentu keberhasilan belajar siswa adalah kelengkapan media pembelajaran yang dimiliki oleh sebuah sekolah. Peranan media sangat penting dalam pembelajaran. Pendidik profesional bukan dituntut hanya menguasai materi melainkan juga melakukan inovasi pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran agar tidak membosankan dan menarik perhatian siswa.

Kehadiran media dirasa sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran berupa film animasi merupakan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Film mudah diakses manusia dari bioskop, tv, VCD (*Visual Compact Disk*), dan Internet. Film digunakan untuk

kebutuhan menyampaikan ide, pesan atau kenyataan, karena dimensinya yang unik.

Soetopo (2013:12) animasi memiliki arti gerakan gambar atau video, seperti gerakan orang yang melakukan kegiatan. Munir (2012:18) animasi yakni representasi gabungan teks, gambar, dan media suara ke dalam satu aktivitas gerakan. Oleh karena itu, animasi merupakan gabungan dari beberapa gambar yang menjadi suatu gerakan yang diproses komputer.

Animasi tergolong media audiovisual. Oleh karena itu, dapat dilihat bahwa film animasi ialah gambar yang diproyeksikan sehingga tampak hidup. Media film adalah media yang memahami peran audio dan visual penonton. Media memiliki plot serta karakter yang memainkan film. Cerita disertai dengan animasi dan tulisan agar penyampaiannya lebih jelas.

Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 ialah pembelajaran berbasis teks maksudnya kegiatan belajar mengajar yang dilakukan sesuai dengan teks yang diajarkan dan struktur untuk memahami semua jenis teks, konten, dan bahasa. Teks tersebut dapat berupa tertulis atau lisan (Kemendikbud, 2013: 3). Salah satu keterampilan dasar mata pelajaran bahasa Indonesia untuk SMA/SMK kelas X yakni menulis teks biografi yang disebutkan dalam KD 4.15, dimana siswa dapat menyusun teks biografi dari tokoh. Dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum Berbasis Teks 2013, keterampilan dasar yang harus dikuasai siswa, termasuk yang diterapkan pada keterampilan menulis.

Kualitas pembelajaran menulis teks biografi oleh siswa masih rendah. Disebabkan oleh dua faktor yaitu guru dan siswa. Berdasarkan hasil observasi diketahui guru belum menggunakan metode inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menggunakan media yang kurang menarik. Hal ini mengakibatkan tidak adanya interaksi guru dan siswa, sehingga siswa tidak berpartisipasi secara antusias dalam pembelajaran. Sedangkan faktor siswa meliputi kurangnya minat dan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Siswa tidak mampu menulis kalimat sesuai struktur sintaksis yang baik dan benar. Siswa tidak memerhatikan kaidah kebahasaan saat menulis teks biografi.

Media pembelajaran yang lama yang digunakan guru dalam proses pembelajaran menyusun teks biografi masih memiliki beberapa kekurangan dan kelemahan. Kekurangan dari segi isi/materi yakni sumber/acuan yang digunakan kurang lengkap. Selain itu dari segi bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran masih menggunakan bahasa yang belum sesuai kaidah kebahasaan dan penjelasan yang ada didalam media masih terlalu panjang sehingga siswa masih kesulitan untuk memahami pesan yang ada dalam media. Sedangkan kekurangan dari segi sajian tampilan pada media pembelajaran masih monoton karena tidak ada gambar pendukung dan disajikan dalam bentuk tulisan saja. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media yang lama agar lebih baik dan sempurna.

Penelitian pengembangan media film animasi sedikit dilakukan. Namun, ada beberapa penelitian yang sudah dilakukan dan dari penelitian tersebut diperoleh manfaat untuk memperbaiki pembelajaran menyusun teks biografi. Penelitian pengembangan sudah dilakukan secara luas dalam banyak keterampilan bahasa dan sastra Indonesia, dan hasil penelitian tersedia. Berikut adalah penelitian-penelitian sebelumnya yaitu Utomo (2009), Afrianti (2011), Bismo Prasetyo dan Imam Baehaqie (2017), Sa'adah (2015) penelitian terkait untuk diulas.

Salah satu penelitian tersebut adalah Utomo (2009) berjudul *Pengembangan Media VCD Persiapan Membacakan Puisi Melalui Teknik Relaksasi Untuk Siswa SMA*. Utomo menghasilkan sebuah produk berupa VCD yang bisa digunakan sebagai media membaca puisi. Penelitian Utomo memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dihasilkan dan bidang kajian bahasa dan sastra Indonesia. Perbedaannya terletak pada bahan ajar atau materi pembelajarannya. Penelitian Utomo menggunakan bahan ajar atau pembelajaran puisi melalui teknik relaksasi untuk siswa SMA.

Selanjutnya, penelitian Afrianti (2011) yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Film Pendek terhadap Kemampuan Menulis Cerpen Siswa Kelas X SMAN 2 Pare Tahun Ajaran 2011/2012*. Persamaan penelitian Afrianti dengan penelitian ini penggunaan film sebagai media ajar. Perbedaannya terletak pada materi didaktik, Afrianti berfokus pada penulisan cerpen sedangkan penelitian ini berfokus pada teks biografi.

Sehubungan dengan penelitian ini ada penelitian Bismo Prasetyo dan Imam Baehaqie (2017) yang berjudul *Pengembangan Media Video Animasi untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi*. Persamaan penelitian Bismo Prasetyo dan Imam Baehaqie dengan penelitian ini adalah produk yang dihasilkan. Sedangkan perbedaan terletak pada bahan ajar atau materi pembelajaran, penelitian Bismo Prasetyo dan Imam Baehaqie pada memproduksi teks laporan hasil observasi sedangkan penelitian ini pada menyusun teks biografi.

Selanjutnya, penelitian oleh Sa'adah (2015) yang berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Biografi Berupa Film Pendek Yang Bermuatan Nilai Karakter Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP*. Persamaan terletak pada materi atau bahan ajar yaitu tentang teks biografi. Sedangkan perbedaan terletak pada media yakni pada Sa'adah media film pendek, pada penelitian ini film animasi.

Memperhatikan kebutuhan dan keunggulan media ajar yang diuraikan di atas, maka dikembangkan media ajar menulis teks biografi sesuai kurikulum tahun 2013. Oleh karena itu penelitian bertujuan untuk mengembangkan media ajar menulis teks biografi berupa film animasi untuk siswa kelas X SMA/SMK.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dimungkinkan untuk mengidentifikasi faktor penghambat dalam pembelajaran teks biografi, yaitu internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari siswa faktornya adalah (1) kurangnya minat, motivasi untuk mengikuti pembelajaran, (2) kurangnya

pemahaman terhadap bahan ajar menyusun teks biografi, (3) siswa masih belum memahami cara menulis teks biografi. Faktor eksternal berasal dari guru (1) belum mengadopsi metode pengajaran inovatif, (2) guru membutuhkan sarana pembelajaran yang menarik, (3) sarana pembelajaran yang telah digunakan guru sejak lama memiliki kekurangan dan kelemahan.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran menulis teks biografi berbentuk film animasi untuk siswa kelas X SMA/SMK. Secara rinci masalah tersebut dirumuskan sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah deskripsi pengembangan media pembelajaran menyusun teks biografi berupa film animasi dilihat dari segi isi/materi untuk peserta didik kelas X SMA/SMK?
- 2) Bagaimanakah deskripsi pengembangan media pembelajaran menyusun teks biografi berupa film animasi dilihat dari segi bahasa untuk peserta didik kelas X SMA/SMK?
- 3) Bagaimanakah deskripsi pengembangan media pembelajaran menyusun teks biografi berupa film animasi dilihat dari segi sajian untuk peserta didik kelas X SMA/SMK?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan penelitian terdiri dari tujuan umum dan khusus. Secara umum, penelitian “Pengembangan media pembelajaran menyusun teks biografi berupa film animasi untuk siswa kelas X

SMA/SMK” ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan media ajar. Pembelajaran menulis teks biografi siswa kelas X SMA/SMK.

Adapun secara khusus, penelitian ini bertujuan sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan gambaran media pembelajaran menyusun teks biografi berupa film animasi untuk peserta didik kelas X SMA/SMK dari aspek isi/materi.
- 2) Mendeskripsikan gambaran media pembelajaran menyusun teks biografi berupa film animasi untuk peserta didik kelas X SMA/SMK dari aspek bahasa.
- 3) Mendeskripsikan gambaran media pembelajaran menyusun teks biografi berupa film animasi untuk peserta didik kelas X SMA/SMK dari aspek sajian.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah suatu sistem atau cara menyelesaikan penelitian. Sistematika penulisan sebagai berikut.

1. Bab I Pendahuluan

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, dan sistematika penulisan yang dimaksudkan untuk menunjukkan cara pengorganisasian karya tulis.

2. Bab II Landasan Teori

Dalam bab ini berisi sumber mengenai konsep, prinsip, atau teori sebagai landasan memecahkan masalah atau dalam mengembangkan produk yang sesuai kebutuhan.

3. Bab III Metode Pengembangan

Berisi tentang model pengembangan, prosedur pengembangan, lokasi dan subyek penelitian, uji coba model / produk, validasi model / produk, instrument pengumpulan data, dan teknik analisis data.

4. Bab IV Deskripsi, Interpretasi, dan Pembahasan

Berisi tentang penjabaran dari hasil analisis, perbaikan, dan validasi pengembangan media agar sesuai kebutuhan.

5. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Saran

Merupakan bagian penutup skripsi yang berisi mengenai kesimpulan dari hasil penelitian, implikasi dari hasil penelitian yang diperoleh, dan harapan peneliti akan adanya saran untuk penyempurnaan media

6. Daftar Pustaka

Pada bagian daftar pustaka berisi sumber dan informasi yang digunakan penelitian. Daftar pustaka disusun secara alfabetis.

7. Lampiran

Berisi dokumen yang berkaitan selama proses penelitian. Mulai dari awal melakukan penelitian hingga penelitian selesai.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terdiri atas manfaat secara teoritis dan praktis. Secara rinci sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Memberikan wawasan dan menambah informasi kepada guru tentang pembelajaran teks biografi. Produk media pembelajaran yang

dihasilkan dalam penelitian ini dapat membawa manfaat bagi perkembangan pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia khususnya media pembelajaran teks biografi.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat membawa inovasi dan pengetahuan dalam pembelajaran teks biografi menggunakan media film animasi sehingga pembelajaran dapat tercapai. Selain itu, manfaat praktis pembelajaran “Pengembangan media pembelajaran menyusun teks biografi berupa film animasi untuk siswa kelas X SMA/SMK” adalah sebagai berikut.

- a. Bagi siswa, media film animasi ini bisa mendorong siswa untuk menyukai pembelajaran menulis teks biografi dan mempermudah siswa memahami materi pembelajaran menulis teks biografi.
- b. Bagi guru, media film animasi dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi ajar teks biografi sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat.
- c. Bagi peneliti lain, temuan dan produk penelitian bisa digunakan acuan, dikembangkan lagi, dan dapat lebih focus, interaktif, komprehensif seiring perkembangannya, serta adaptasi terhadap kurikulum yang berlaku. Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia, khususnya kemampuan menulis teks biografi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Amir, Hamzah. 2019. *Metode Penelitian & Pengembangan Research & Development*. Malang: Literasi Nusantara Abadi.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka cipta.
- _____. 2007. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek Edisi Revisi VI*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran Edisi 1*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2009. *Media Pembelajaran Edisi 2*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2019. *Media Pembelajaran*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto dan Mulyo Rahardjo. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Iskanadarwassid, Dadang Sunendar. 2009. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- _____. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- KBBI. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Kemdikbud. 2014a. *Bahasa Indonesia Ekspresi Diri dan Akademik SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Edisi Revisi 2014*. Jakarta: Kemdikbud.

- _____. 2014b. *Permendikbud No. 103 tentang pedoman pelaksanaan pembelajaran*. Jakarta: Kemdikbud.
- _____. 2013. *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses*. Jakarta: Kemdikbud.
- _____. 2016. *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X Edisi Revisi 2016*. Jakarta: Kemdikbud.
- Kustandi dan Sutjipto. 2013. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lexy, J. Moleong. 2008. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mulyadi, Yadi. 2014. *Bahasa dan sastra Indonesia untuk SMA/MA Kelas X Peminatan*. Bandung: Yrama Widya.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nasution. 2003. *Metode Penelitian Natutalistik Kualitatif*. Bandung: Tarsito.
- Prasetyo Bismo dan Baehaqie Imam. 2017. Pengembangan Media Video Animasi untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia*, (Online), 6 (2): 41-47, tersedia: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi>, diunduh 8 Desember 2021.
- Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud. 2015. *Buku Teks Siswa Bahasa Indonesia Kelas X.pdf*. Diunduh pada tanggal 10 Desember 2021.
- Rahmayantis, Marista Dwi. 2016. Pengembangan Bahan Ajar Membaca Indah Puisi Untuk Siswa SMP Kelas VII. *Kembara*. 2 (1). (Online), tersedia: (<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara/index>), diunduh 10 November 2021.
- Rahmayantis, Marista Dwi dan Nurlailiyah. 2020. Pengembangan Materi Bahan Ajar Menulis Puisi Dengan Menggunakan Teknik Pemodelan di SMPN 1 Tulungagung. *Kembara*. 6 (2). (Online), tersedia: (<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/kembara>), diunduh 12 November 2021.
- Sa'adah, Nurus. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Menyusun Teks Cerita Biografi Berupa Film Pendek Yang Bermuatan Nilai Karakter*

Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMP. Skripsi. Tidak dipublikasikan. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Soetopo, Ariesto Hadi. 2013. *Multi Interaktif dengan Flash*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sumardjo, Jakob dan Saini. 1997. *Apresiasi Kesusastaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.