

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Dasar Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Menurut (S.Winataputra, 2019), Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran merupakan upaya yang terstruktur dan terorganisir untuk memulai, memfasilitasi, serta meningkatkan proses belajar, maka kegiatan pembelajaran sangat terkait dengan hakikat, jenis, dan hasil dari pembelajaran itu sendiri. Pembelajaran diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif, namun tidak semua proses belajar terjadi sebagai akibat dari pembelajaran formal. Proses belajar juga berlangsung dalam konteks interaksi sosial dan budaya di lingkungan masyarakat. Kemudian, menurut (Fakhrurrazi, 2018) Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang terdiri dari berbagai unsur, meliputi unsur manusiawi (siswa dan guru), materi (buku, papan tulis, kapur, dan alat pembelajaran lainnya), fasilitas (ruang kelas, media audio-visual), serta proses yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seluruh unsur tersebut bekerja dalam sebuah proses pembelajaran yang saling mempengaruhi. Proses ini melibatkan interaksi antara guru dan siswa, materi ajar, fasilitas yang ada, serta cara siswa berinteraksi dengan materi pembelajaran. Proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada cara guru mengajar atau pada materi yang diajarkan, tetapi juga pada cara siswa merespons dan mengaplikasikan pengetahuan yang didapat. Semua elemen ini saling mendukung untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan bermakna.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses dinamis yang melibatkan keterkaitan erat antara unsur manusiawi, material, fasilitas, dan proses itu sendiri. Keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada satu unsur saja, tetapi pada sinergi dan interaksi antara semua elemen tersebut, yang secara bersama-sama berkontribusi untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan.

2.1.2 Tujuan Pembelajaran

Menurut (S.Winataputra, 2019), Tujuan pembelajaran merujuk pada keterampilan atau kompetensi yang diharapkan akan diperoleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran tertentu. Tujuan ini menggambarkan hasil yang ingin dicapai, baik dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, maupun sikap yang relevan dengan materi yang dipelajari. Dengan kata lain, tujuan pembelajaran tidak hanya berfokus pada penguasaan informasi, tetapi juga mencakup pengembangan aspek-aspek lain, seperti keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, serta sikap sosial dan moral yang baik.

(Karsono et al., 2020) mengemukakan tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang menguraikan dengan rinci apa yang harus dikuasai siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang dinyatakan dalam bentuk perilaku yang dapat diamati dan diukur. Rumusan tujuan ini harus selaras dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian siswa. Selain itu, tujuan pembelajaran juga perlu disusun secara spesifik dan praktis, agar dapat digunakan sebagai patokan dalam menilai keberhasilan proses pembelajaran.

Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan yang menggambarkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang diharapkan dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan ini harus mencakup aspek pengetahuan, keterampilan berpikir kritis, serta sikap sosial dan moral yang baik. Selain itu, tujuan pembelajaran harus dirumuskan secara spesifik, terukur, dan selaras dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian siswa, agar dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran.

2.1.3 Komponen Pembelajaran

Menurut (Mardicko, 2022), beberapa elemen utama dalam pembelajaran secara sederhana, seperti:

- a. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran terdiri dari dua jenis, yaitu tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus. Tujuan umum mencakup Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), sedangkan tujuan pembelajaran khusus berfokus pada indikator-indikator yang lebih spesifik. Semua tujuan ini, baik KI, KD, maupun indikator pembelajaran, tercantum dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

b. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala benda atau materi yang dapat digunakan untuk mendukung dan mempermudah proses belajar. Bentuknya bisa berupa buku, lingkungan sekitar, surat kabar, konten digital, serta berbagai sumber informasi lainnya yang relevan.

c. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran adalah metode yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran. Pada dasarnya, strategi ini menggabungkan prinsip-prinsip psikologi dan pendidikan yang bertujuan untuk mendukung perkembangan anak.

d. Media Pembelajaran

Media pembelajaran mencakup perangkat lunak (software) dan perangkat keras (hardware) yang digunakan untuk memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan lingkungan belajarnya. Media ini berfungsi sebagai alat bantu dalam menerapkan metode pembelajaran yang dipilih oleh guru.

e. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah suatu alat untuk menilai sejauh mana tujuan pembelajaran telah tercapai dan untuk menilai proses pelaksanaan pembelajaran secara keseluruhan. Evaluasi ini harus dilakukan secara terencana, sistematis, dan terarah, dengan mempertimbangkan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, bukan sekadar secara spontan atau kebetulan.

Sedangkan (Shidiq et al., 2024), mengemukakan beberapa komponen pembelajaran, antara lain :

a. Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran merujuk pada hal-hal yang diharapkan dapat dipelajari atau dicapai oleh siswa selama proses pembelajaran. Tujuan tersebut haruslah **SMART**: spesifik, terukur, dapat dicapai, relevan, dan memiliki batas waktu yang jelas. Tujuan pembelajaran merupakan elemen penting dalam perencanaan yang memberikan arah dan fokus dalam kegiatan belajar mengajar. Berikut adalah penjelasan tentang aspek-aspek tujuan pembelajaran:

1. Spesifik (*Specific*): Tujuan harus jelas dan terfokus. Contoh: "Siswa dapat menjelaskan fotosintesis dengan istilah ilmiah yang tepat."
2. Terukur (*Measurable*): Tujuan harus dapat diukur untuk menilai kemajuan siswa. Contoh: "Siswa dapat menyelesaikan 80% soal perbandingan dengan benar."
3. Dapat Dicapai (*Achievable*): Tujuan harus realistis dan sesuai dengan kemampuan siswa. Contoh: "Siswa memahami konsep dasar matematika dalam kehidupan sehari-hari."
4. Relevan (*Relevant*): Tujuan harus sesuai dengan kebutuhan siswa dan kehidupan mereka. Contoh: "Siswa menerapkan pemecahan masalah dalam proyek ilmiah."
5. Terbatas pada waktu tertentu (*Time-bound*): Tujuan harus memiliki batas waktu pencapaian. Contoh: "Siswa menguasai membaca dengan pemahaman sesuai standar dalam satu semester."

b. Kurikulum

Kurikulum adalah rencana yang terstruktur yang mencakup materi pembelajaran, metode pengajaran, dan penilaian. Ini menentukan apa yang harus dipelajari siswa, cara penyampaian, serta cara menilai kemajuan mereka. Materi pembelajaran mencakup topik, konsep, dan keterampilan yang sesuai dengan standar akademik. Metodologi pengajaran mengacu pada strategi yang digunakan guru untuk membantu siswa memahami materi, seperti ceramah, diskusi, atau pembelajaran berbasis proyek. Penilaian digunakan untuk mengukur pencapaian siswa melalui tes, tugas, dan observasi. Kurikulum juga mencerminkan filosofi pendidikan tertentu, seperti tradisional atau konstruktivis, dan didasarkan pada standar akademik yang menetapkan harapan untuk pencapaian siswa. Pengembangan kurikulum

melibatkan perencanaan, penyusunan, dan evaluasi untuk memastikan bahwa kurikulum relevan, efektif, dan memenuhi kebutuhan siswa.

c. Metode pengajaran

Metode pengajaran merujuk pada berbagai strategi yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada siswa dengan cara yang efektif. Beberapa metode yang umum digunakan antara lain ceramah, diskusi kelompok, proyek berbasis masalah, pembelajaran berbasis proyek, dan demonstrasi. Dalam metode ceramah, guru menyampaikan informasi secara lisan untuk memberikan pemahaman dasar. Diskusi kelompok mendorong siswa untuk berbagi ide dan memperdalam pemahaman melalui interaksi. Proyek berbasis masalah melibatkan siswa dalam pemecahan masalah nyata, sementara pembelajaran berbasis proyek mengajak siswa mengerjakan tugas besar yang memerlukan riset dan penerapan keterampilan. Terakhir, dalam demonstrasi, guru menunjukkan cara-cara praktis sebelum siswa mencoba sendiri. Semua metode ini bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan aplikatif.

d. Siswa

Siswa adalah pusat dalam proses pembelajaran, berperan aktif dalam menyerap, memproses, dan menerapkan pengetahuan yang dipelajari. Mereka tidak hanya menerima informasi, tetapi juga membangun pemahaman melalui refleksi, diskusi, dan eksperimen. Siswa memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan pengetahuan baru dengan yang sudah ada, serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Setiap siswa juga memiliki gaya belajar yang berbeda, seperti auditorial, visual, atau kinestetik, yang memerlukan pendekatan pengajaran yang bervariasi.

e. Guru atau fasilitator

Guru atau fasilitator memiliki peran penting dalam mendukung siswa selama pembelajaran. Mereka bertanggung jawab untuk merencanakan materi yang sesuai dengan kurikulum, menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Selain itu, guru juga mengelola kelas dengan menetapkan aturan yang jelas dan memastikan suasana yang kondusif untuk belajar. Mereka harus mampu menyesuaikan

strategi pengajaran dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa, serta mengevaluasi kemajuan mereka melalui berbagai penilaian. Selain tugas pengajaran, guru juga terus mengembangkan diri melalui pelatihan dan kolaborasi dengan rekan sejawat untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka. Dengan menjalankan peran ini dengan baik, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka secara optimal.

f. Media pembelajaran

Media pembelajaran mencakup berbagai alat dan teknologi yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa. Di antaranya adalah buku teks, yang memberikan informasi terstruktur lengkap dengan teks, gambar, dan latihan untuk membantu pemahaman siswa. Presentasi multimedia, yang menggabungkan teks, gambar, audio, dan video, juga sering digunakan untuk membuat materi lebih menarik dan interaktif. Perangkat lunak pembelajaran, seperti aplikasi edukatif atau simulasi, memungkinkan siswa belajar secara mandiri dan interaktif. Selain itu, papan tulis interaktif memadukan fungsi papan tulis tradisional dengan layar sentuh, memungkinkan penyampaian materi secara dinamis. Media audiovisual, seperti video dan rekaman audio, membantu memvisualisasikan konsep-konsep sulit, sementara situs web dan sumber daya daring menyediakan akses ke berbagai materi dan latihan pembelajaran secara online. Terakhir, model dan demonstrasi fisik digunakan untuk memvisualisasikan konsep atau proses tertentu dalam pembelajaran.

Dengan menggunakan berbagai jenis media ini, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih kaya, meningkatkan pemahaman siswa, dan mendorong pembelajaran yang lebih aktif serta interaktif.

g. Evaluasi pembelajaran

Evaluasi pembelajaran adalah proses yang digunakan untuk menilai sejauh mana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur pemahaman, keterampilan, dan pencapaian akademik siswa. Evaluasi dapat bersifat formatif, yang dilakukan selama proses pembelajaran untuk memperbaiki pemahaman siswa, atau sumatif, yang dilakukan di akhir

periode untuk menilai hasil belajar secara keseluruhan. Selain itu, evaluasi memberikan umpan balik yang penting bagi siswa untuk mengetahui kekuatan dan kelemahan mereka, serta membantu guru dalam membuat keputusan pengajaran yang lebih tepat.

Hasil dari evaluasi juga penting untuk memastikan akuntabilitas dalam pendidikan, dengan memastikan bahwa tujuan pembelajaran telah tercapai dan memberi dasar untuk pertanggungjawaban kepada berbagai pihak, termasuk siswa, guru, dan lembaga pendidikan. Dengan demikian, evaluasi pembelajaran berperan vital dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

h. Lingkungan pembelajaran

Lingkungan pembelajaran mencakup berbagai faktor yang memengaruhi proses belajar siswa, baik dari segi fisik, sosial, psikologis, hingga teknologi. Ruang kelas yang nyaman, fasilitas yang memadai, serta suasana yang menyenangkan menjadi dasar bagi pembelajaran yang efektif. Interaksi yang positif antara siswa dan guru, serta kerjasama dalam diskusi atau kerja kelompok, turut menciptakan lingkungan yang dinamis dan kooperatif. Selain itu, suasana kelas yang aman dan mendukung, dengan penghargaan terhadap keragaman budaya, sangat penting untuk motivasi siswa.

i. Kepuasan belajar

Kepuasan belajar merujuk pada sejauh mana siswa merasa puas dengan proses dan hasil pembelajaran yang mereka alami. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti minat terhadap materi, kualitas pengajaran, serta pencapaian tujuan pembelajaran. Siswa yang aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran biasanya merasa lebih puas, karena mereka merasa lebih terlibat dalam materi yang diajarkan. Selain itu, rasa dihargai oleh guru dan teman-teman juga meningkatkan kepuasan mereka.

Kepuasan belajar juga dipengaruhi oleh penerapan berbagai metode pengajaran yang menarik. Pembelajaran yang variatif dan interaktif memungkinkan siswa untuk mengembangkan berbagai keterampilan dan strategi, sehingga mereka merasa lebih puas. Selain itu, kepuasan belajar juga melibatkan respons emosional siswa seperti rasa senang dan bangga ketika

mereka berhasil memahami konsep atau mencapai tujuan tertentu. Secara keseluruhan, kepuasan belajar menjadi indikator penting dalam menilai efektivitas pembelajaran dan motivasi siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang efektif melibatkan tujuan yang jelas, sumber belajar yang beragam, serta strategi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Guru menciptakan lingkungan yang kondusif dan interaktif, didukung oleh media pembelajaran yang tepat. Evaluasi yang dilakukan secara formatif dan sumatif membantu memantau kemajuan siswa, sementara kepuasan belajar menjadi indikator keberhasilan. Siswa yang aktif dan merasa dihargai cenderung lebih termotivasi dan terlibat dalam proses pembelajaran.

2.2 Konsep Dasar Media Pembelajaran Audiovisual

2.2.1 Pengertian Media Audiovisual

Media pembelajaran adalah suatu alat yang berfungsi untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien (Sugiantara et al., 2024). Pada dasarnya, media merupakan salah satu elemen dalam sistem pembelajaran. Sedang menurut (Ananng Fathoni, 2017), Media pembelajaran adalah alat atau wadah yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi (materi) kepada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Media ini dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan motivasi peserta didik dalam proses belajar, sehingga dapat mencapai pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan pernyataan para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Media tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai elemen integral dalam sistem pembelajaran yang harus selaras dengan keseluruhan proses pendidikan.

Menurut (Aklama, 2021) media pembelajaran audiovisual adalah media yang menggabungkan antara audio dan visual atau suara dan gambar. Media audio

visual ini sering disebut sebagai media pandang-dengar. Media ini dapat membantu guru untuk dapat menyampaikan materi dengan baik kepada peserta didik. Sedangkan menurut (Fikri, hasnul & Madona, 2018) media pembelajaran audiovisual yaitu media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar seperti televisi, kaset video, dan *video compact disk* (VCD). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual menggabungkan unsur suara dan gambar, yang dapat membantu guru menyampaikan materi dengan lebih efektif. Contohnya termasuk televisi, kaset video, dan VCD.

2.2.2 Ciri – ciri Media Audiovisual

Menurut (Setiawan, 2020), terdapat beberapa ciri khas dari media pembelajaran audiovisual, yaitu:

- a) Memiliki sifat yang linier.
- b) Menyajikan gambar dengan dinamis.
- c) Dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.
- d) Mampu mengubah konsep abstrak menjadi sesuatu yang dapat dilihat secara fisik.
- e) Dapat dikembangkan sesuai dengan prinsip psikologi kognitif dan behaviorisme.
- f) Berfokus pada guru, dengan interaksi antara guru dan siswa yang rendah.

Menurut (Arwudarachman et al., 2020), menyatakan beberapa ciri-ciri media audiovisual, di antaranya :

- a) Memiliki sifat yang linear.
- b) Menyajikan gambar yang dinamis.
- c) Digunakan sesuai dengan cara yang telah ditentukan oleh pembuatnya.
- d) Menjadi representasi fisik dari gagasan nyata atau abstrak.
- e) Dikembangkan berdasarkan prinsip psikologi kognitif dan behaviorisme.
- f) Berfokus pada guru dengan tingkat interaksi murid yang rendah.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa media audiovisual memiliki ciri-ciri linier, dinamis, dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, serta berfokus pada guru dengan interaksi siswa yang rendah, dan dikembangkan berdasarkan prinsip psikologi kognitif dan behaviorisme.

2.2.3 Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual

Adapun kelebihan dan kelemahan media audiovisual menurut (Setiawan, 2020), antara lain :

a. Kelebihan

1. Menarik.
2. Informasi diperoleh langsung dari narasumber yang kompeten.
3. Dapat ditonton lebih dari sekali, sehingga lebih efisien waktu.
4. Pengaturan volume suara dan kejernihan gambar dapat dikendalikan oleh guru.

b. Kekurangan

1. Informasi yang disampaikan hanya bersifat satu arah, namun ini dapat diatasi dengan memberikan umpan balik melalui sesi tanya jawab.
2. Penjelasan mengenai bagian objek tidak terlalu mendetail, yang dapat diperbaiki dengan penjelasan lebih rinci.
3. Harga alat yang digunakan cukup mahal dan kompleks.

Sedangkan menurut (Adam, 2023), Media audiovisual memiliki beberapa kelebihan, di antaranya dapat menggambarkan proses secara jelas, memberikan kesan ruang dan waktu, serta menyajikan gambar tiga dimensi dengan suara yang mendukung realitas. Namun, ada juga kekurangan media ini, seperti ketidakmampuan untuk menyisipkan penjelasan saat video diputar, kesulitan mengikuti jika video diputar terlalu cepat, dan sulitnya mengulang adegan yang telah lewat. Biaya pembuatan dan peralatannya juga tergolong mahal.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media audiovisual memiliki kelebihan dalam menyajikan informasi secara menarik, jelas, dan efisien waktu, namun memiliki kekurangan terkait interaksi yang terbatas, detail penjelasan, dan biaya yang tinggi

2.3 Konsep Dasar Teks Biografi

2.3.1 Pengertian Teks Biografi

Teks biografi merupakan catatan tentang kehidupan seseorang yang ditulis oleh orang lain. Biografi adalah sebuah karya tulis yang menggambarkan perjalanan hidup seseorang, yang disusun berdasarkan fakta dan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber. Biografi tidak hanya mencakup aspek-aspek pribadi, tetapi juga mencatat pengalaman, pencapaian, serta kontribusi orang tersebut dalam berbagai bidang. Teks biografi adalah salah satu jenis teks yang mengisahkan riwayat hidup seseorang berdasarkan fakta-fakta nyata. Teks ini menyajikan cerita tentang perjalanan hidup tokoh, mencakup peristiwa-peristiwa penting, pencapaian, dan tantangan yang dihadapinya (Wahyuni & Linda, 2021). Berdasarkan pemaparan tersebut dapat disimpulkan bahwa teks biografi adalah karya tulis yang mengisahkan perjalanan hidup seseorang berdasarkan fakta dan informasi nyata. Teks ini mencatat berbagai aspek kehidupan tokoh, termasuk pengalaman, pencapaian, dan kontribusinya dalam berbagai bidang, serta peristiwa penting yang membentuk hidupnya.

Selain itu, biografi juga dapat menggali latar belakang keluarga, pendidikan, dan tantangan hidup yang dihadapi, untuk memberikan gambaran yang lebih lengkap tentang individu tersebut. Sebagai genre tulisan, biografi bertujuan untuk memberikan inspirasi, pengetahuan, dan pemahaman lebih mendalam mengenai kehidupan seseorang yang dianggap memiliki pengaruh atau nilai penting dalam masyarakat. Biografi merupakan teks yang menceritakan tentang perjalanan hidup dan prestasi seorang tokoh, yang disusun oleh orang lain. Cerita dalam biografi tersebut didasarkan pada fakta-fakta penting dalam kehidupan tokoh yang bersangkutan. Teks biografi biasanya lebih menekankan pada keistimewaan dan pencapaian luar biasa yang dimiliki oleh tokoh tersebut.

2.3.2 Struktur Teks Biografi

Struktur teks biografi menurut (Daeli & Frisca, 2020), antara lain :

1. Orientasi atau Setting (Tujuan)

Bagian ini menyajikan informasi mengenai latar belakang cerita atau peristiwa yang akan diceritakan, yang bertujuan untuk membantu

pembaca atau pendengar memahami konteks cerita. Informasi yang diberikan mencakup siapa tokoh yang diceritakan, kapan peristiwa tersebut terjadi, di mana kejadian itu berlangsung, dan bagaimana peristiwa tersebut terjadi.

2. Peristiwa dan Masalah

Dalam bagian ini, disajikan rangkaian peristiwa penting dalam kehidupan tokoh, yang disusun berdasarkan urutan waktu (kronologis). Peristiwa-peristiwa utama yang dialami oleh tokoh dijelaskan secara rinci. Bagian ini juga dapat mencakup komentar atau pendapat dari pencerita mengenai beberapa kejadian yang diceritakan.

3. Reorientasi

Bagian ini berisi komentar atau kesimpulan evaluatif tentang rangkaian peristiwa yang telah diceritakan. Meskipun demikian, bagian ini bersifat opsional dan tidak selalu ada dalam teks biografi. Reorientasi memberikan gambaran atau refleksi akhir terkait dengan kisah hidup yang telah diceritakan.

2.3.3 Fungsi Teks Biografi

Teks biografi memiliki berbagai fungsi yang memberikan manfaat bagi pembaca. Menurut (Vidiasti, 2019), ada empat fungsi utama teks biografi, antara lain:

1. Fungsi Menyediakan Informasi

Fungsi utama dari teks biografi adalah untuk memberikan informasi kepada pembaca. Informasi yang disajikan dalam teks ini dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti: (a) sebagai pelajaran yang berguna, (b) untuk memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang pengalaman hidup tokoh, dan (c) sebagai bahan untuk menulis atau berinteraksi dengan pihak lain.

2. Fungsi Menjawab Teka-Teki

Teks biografi juga berfungsi untuk menjawab berbagai teka-teki yang belum terpecahkan. Hal ini karena melalui biografi, masa lalu tokoh dapat terungkap, sehingga bisa menjawab spekulasi atau misteri yang beredar di

masyarakat. Selain itu, teks biografi juga dapat memenuhi rasa ingin tahu publik.

3. Fungsi Mengenang Sejarah

Teks biografi memiliki peran untuk mengenang sejarah masa lalu. Meskipun kisah yang disajikan terbatas pada kehidupan seorang tokoh, teks biografi tetap bisa memberikan informasi yang langsung dan jelas tanpa bertele-tele.

4. Fungsi Menghibur

Meskipun teks biografi menyajikan fakta-fakta, tidak selalu mudah bagi pembaca untuk merasa terhibur hanya dengan fakta tersebut. Oleh karena itu, fakta-fakta yang ada dalam biografi dapat disajikan dalam bentuk yang lebih menarik, seperti dalam format fiksi, untuk menghibur pembaca.

2.3.4 Kaidah Kebahasaan dalam Teks Biografi

Ada beberapa kaidah kebahasaan dalam teks biografi menurut Zuriah, (2018: 792) dalam (Harefa, 2023), antara lain :

a. Kata hubung

Kata hubung adalah kata yang berfungsi sebagai penyambung antara satu kata dengan kata lain dalam sebuah kalimat dan juga kata hubung antara satu kalimat dengan kalimat lainnya. Apabila penghubung antar kata contoh : dan, tetapi, lalu, kemudian. Apabila penghubung antar kalimat contoh : oleh karena itu, akan tetapi, meskipun demikian, tidak hanya itu.

b. Rujukan kata

Rujukan kata adalah kata yang merujuk pada kata lain yang sudah diungkapkan sebelumnya. Kata rujukan dikategorikan menjadi beberapa bagian, antara lain :

- a) Kata rujuk benda atau hal. Contoh : ini, itu, tersebut.
- b) Kata rujuk tempat. Contoh : disini, disana, disitu.
- c) Kata rujuk orang. Contoh : dia, ia, beliau, mereka, -nya.
- d) Peristiwa, waktu, dan tempat. Peristiwa, waktu, dan tempat yang dialami oleh tokoh.

c. Kata kerja

Kata kerja atau verba adalah satu kelompok kata yang menjelaskan sesuatu hal yang dilakukan oleh tokoh.

Menurut Suherli (2017:235) dalam (Harefa, 2023), mengungkapkan beberapa kaidah kebahasaan antara lain :

- a. Kata hubung/konjungsi
- b. Kata penghubung kalimat dalam sebuah paragraf
- c. Kata ganti/pronomina
- d. Kata kerja/verba
- e. Keterangan waktu, peristiwa, tempat

2.3.5 Tujuan Teks Biografi

Ada beberapa tujuan teks biografi menurut (Harefa, 2023) antara lain :

- a. Mengetahui kelebihan sang tokoh yang diceritakan
- b. Memaparkan pemikiran seorang tokoh
- c. Memaparkan hikmah yang terdapat di dalamnya dan menerapkannya di dalam kehidupan
- d. Untuk bahan renungan atau refleksi

2.4 Konsep Dasar *Prezi*

2.4.1 Pengertian *Prezi*

Prezi merupakan salah satu perangkat lunak yang sering digunakan untuk membuat presentasi secara *online* karena memiliki tema yang lebih bervariasi dan menarik dengan menampilkan media visual, audio maupun animasi (Lestari Novia, 2023). *Prezi* cocok dijadikan sebagai salah aplikasi untuk pembuatan media pembelajaran karena ketika dalam mode presentasi pengguna dapat memperbesar dan memperkecil tampilan *frame* dalam menyajikan presentasi, sehingga lebih mudah dan jelas dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik.

Menurut (Vidiasti, 2019), *Prezi* adalah perangkat lunak berbasis internet (SaaS) yang digunakan untuk membuat presentasi. Selain sebagai alat untuk presentasi, *Prezi* juga memungkinkan pengguna untuk mengeksplorasi dan

berbagi ide melalui kanvas virtual. Keunggulan utama *Prezi* terletak pada penggunaan *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi secara dinamis. Fitur ini memberikan pengalaman presentasi yang lebih interaktif dan visual, memungkinkan pengguna untuk menavigasi konten dengan cara yang lebih menarik dan kreatif. Menurut (Ramadhan et al., 2019), *Prezi* digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi baik dalam bentuk linier maupun *non-linier*. Dalam penyajian linier, presentasi disusun secara terstruktur, sementara untuk penyajian *non-linier*, seperti peta pikiran, pengguna dapat mengorganisir materi dengan cara yang lebih bebas dan fleksibel. Di dalam *Prezi*, teks, gambar, video, dan elemen materi lainnya ditempatkan di atas kanvas presentasi, yang dapat dikelompokkan ke dalam bingkai yang telah disediakan. Pengguna kemudian dapat mengatur ukuran dan posisi relatif dari objek-objek presentasi tersebut, serta menavigasi dan menyoroti objek dengan mudah. Untuk presentasi linier, pengguna dapat membuat jalur navigasi yang telah ditentukan sebelumnya, yang memungkinkan alur penyajian materi mengikuti urutan tertentu yang diinginkan. Menurut (Nasution & Siregar, 2019), *Prezi* merupakan media pembelajaran dapat diimplementasikan dengan sangat efektif di sekolah untuk meningkatkan kualitas presentasi dan interaksi dalam proses belajar mengajar. Dengan kemampuannya untuk menyajikan tulisan, gambar, video, audio, dan animasi secara dinamis, *Prezi* memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan inovatif. Dibandingkan dengan alat presentasi tradisional seperti *PowerPoint*, *Prezi* menawarkan pengalaman yang lebih interaktif dan visual, yang dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan terlibat dalam materi yang disampaikan.

Beberapa pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa *Prezi* merupakan alat presentasi berbasis internet (SaaS) yang menawarkan keunggulan dalam menyajikan materi pembelajaran secara dinamis dan interaktif. Dengan menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI), *Prezi* memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi secara fleksibel, memberikan pengalaman yang lebih visual dan kreatif.

2.4.2 Kelebihan Dan Kekurangan Media *Prezi*

a. Kelebihan

Aplikasi *Prezi* memiliki sejumlah kelebihan yang menjadikannya unggul dalam dunia presentasi dan media pembelajaran. Menurut Embi (2011) dalam (A.R. Adilla, 2023), berikut adalah lima kelebihan utama *Prezi* :

- a) Menyediakan tampilan *slide* yang variatif dan menarik.
- b) Pengguna tidak perlu berpindah dari satu *slide* ke *slide* lain karena seluruh materi terdapat dalam satu layar. Untuk berpindah antar bagian, cukup dengan menekan tombol yang terdapat di kanvas besar sesuai dengan materi yang ingin ditampilkan.
- c) Memungkinkan penggabungan gambar, suara, teks, dan video dalam satu tampilan yang terintegrasi.
- d) Memiliki fitur *zoom in* dan *zoom out* yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar atau memperkecil objek secara rinci.
- e) Desain media pembelajaran berbasis *Prezi* dapat dikembangkan dalam dua versi, yaitu *offline* dan *online*.

Menurut Saputra & Wisnu (2011) dalam (A.R. Adilla, 2023), *Prezi* juga memiliki keunggulan dibandingkan dengan aplikasi presentasi lainnya seperti *PowerPoint*, karena menggunakan fitur *Zooming User Interface* (ZUI). Fitur ini memungkinkan pengguna untuk memperbesar dan memperkecil tampilan presentasi dengan lebih fleksibel. Selain itu, *Prezi* memiliki tampilan yang lebih menarik dengan pilihan kolaborasi dan penggunaan warna yang kreatif. *Prezi* juga memungkinkan pembuatan presentasi yang lebih inovatif dan kreatif, baik dalam format linier yang terstruktur maupun *non-linier*, seperti peta pikiran atau peta konsep (*mind map*).

Dengan demikian, kelebihan utama dari aplikasi *Prezi* adalah kemampuannya untuk menggabungkan berbagai media (gambar, teks, audio, dan video) dalam satu tampilan digital, fitur *zooming* untuk menyesuaikan tampilan, serta alat kreatif yang mendukung fleksibilitas dalam menentukan urutan dan struktur materi presentasi.

b. Kekurangan

Meskipun aplikasi *Prezi* memiliki banyak kelebihan, ada beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan. Menurut Rusyfan (2016) dalam (A.R. Adilla, 2023), beberapa kelemahan yang ditemukan dalam penggunaan *Prezi* antara lain:

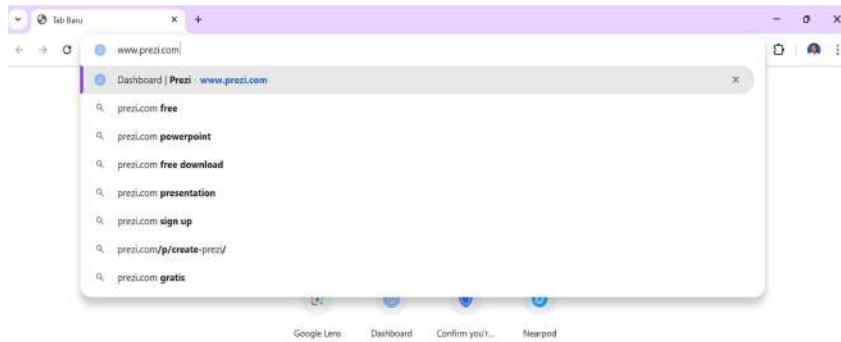
- a) *Prezi* sulit untuk memasukkan simbol matematika.
- b) Proses instalasi *Prezi* memerlukan koneksi internet, karena aplikasi ini berbasis *online*.
- c) Penggunaan ZUI (*Zooming User Interface*) dapat membuat tampilan *Prezi* terasa monoton.
- d) Pengguna harus memiliki akun untuk dapat mengakses dan menggunakan aplikasi ini.
- e) Untuk penggunaan jangka panjang dengan fitur yang lebih lengkap, *Prezi* mengenakan biaya.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengguna *Prezi* perlu lebih teliti dalam menentukan konsep atau desain presentasi agar tampilan yang dibuat menarik tanpa membingungkan *audiens*. Dalam pembelajaran, aplikasi *Prezi* dapat membantu siswa menguasai materi pelajaran dengan lebih mudah, karena dapat menyajikan garis besar materi secara rinci dan bergantian. Dengan demikian, banyak informasi dapat ditampilkan secara bersamaan atau utuh, yang mempermudah pemahaman siswa.

2.4.3 Cara Membuat Akun Media *Prezi*

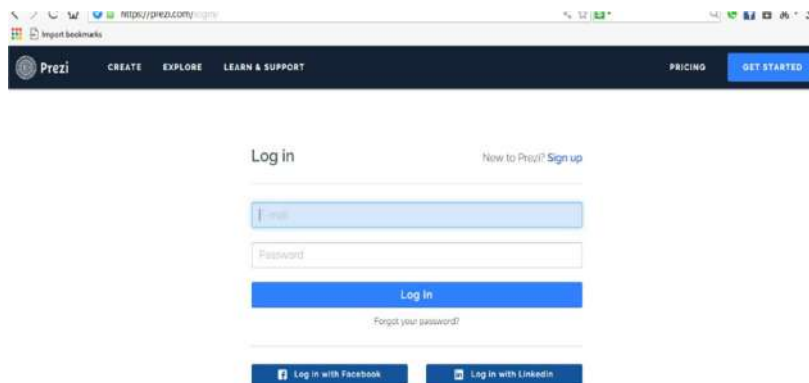
Untuk menggunakan aplikasi *Prezi* baik secara *online* maupun *offline*, langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat akun *Prezi* terlebih dahulu. Proses pembuatan akun ini dapat dilakukan melalui situs resmi *Prezi* secara *online*, dengan menggunakan alamat *email* atau akun *Facebook* sebagai cara pendaftaran. Adapun langkah-langaknya sebagai berikut :

1. Buka *browser* dan kunjungi situs resmi *Prezi* di www.prezi.com.



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

2. Di halaman utama *Prezi*, cari tombol "*Sign Up*" (Daftar) di pojok kanan atas dan klik.



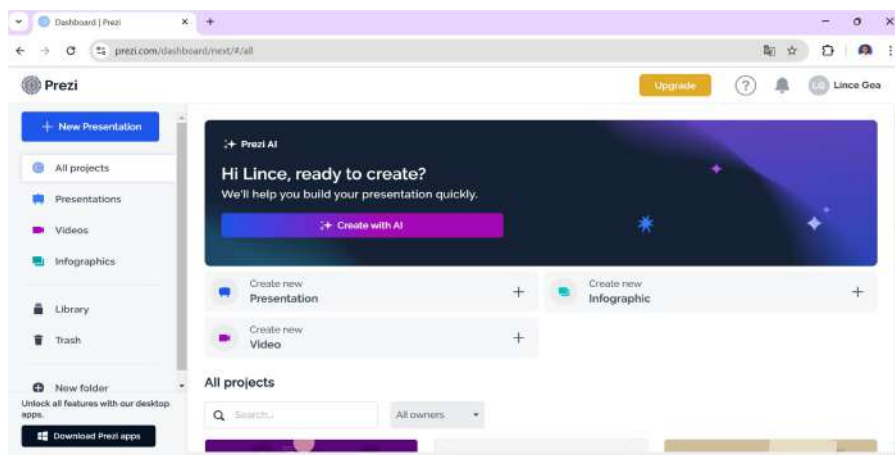
Gambar 2.2 Log in *Prezi* (sumber: *www.prezi.com*)

3. Pilih metode pendaftaran dengan menggunakan beberapa opsi untuk mendaftar:
 - Dengan *Email*: Masukkan alamat *email*, pilih kata sandi, dan isi informasi lain yang diminta.
 - Menggunakan Akun *Facebook*: Klik opsi "*Sign Up with Facebook*" dan izinkan *Prezi* mengakses akun *Facebook* Anda.



Gambar 2.3 Log in prezi (sumber: www.prezi.com)

4. Setelah akun Anda terverifikasi, Anda bisa langsung masuk ke akun *Prezi* dengan *email* dan kata sandi yang telah didaftarkan, atau menggunakan akun *Facebook* jika memilih opsi tersebut.
5. Mulai Membuat Presentasi



Gambar 2.4 Beranda utama prezi (sumber: www.prezi.com)

2.4.4 Menu *Prezi*

Prezi menyediakan berbagai menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat, mengedit, dan berbagi presentasi dengan cara yang interaktif dan menarik. Berikut adalah daftar menu utama aplikasi *Prezi* beserta fungsi umum dari masing-masing menu:

- a. Menu *Dashboard* (Beranda)

Adapun beberapa bagian pada menu ini di antaranya :

1. Presentasi Saya.

Menampilkan semua presentasi yang telah Anda buat atau akses sebelumnya.

2. Buat *Prezi* Baru

Memulai presentasi baru dari awal, memilih template, dan menentukan desain.

3. *Template*

Pilihan template yang bisa digunakan untuk memulai presentasi, yang sudah disesuaikan dengan berbagai jenis presentasi (bisnis, pendidikan, dll).

4. *Prezi Design*

Opsi untuk membuat desain visual seperti infografis atau laporan, selain presentasi biasa.

5. Cari

Fitur pencarian untuk menemukan presentasi yang sudah ada di akun Anda atau di galeri *Prezi*.

b. Menu *Editor* (Pengeditan)

1. *File*

- Buka: Membuka presentasi yang sudah ada, baik di *cloud Prezi* atau dari perangkat lokal.
- Simpan: Menyimpan perubahan yang Anda buat pada presentasi.
- *Ekspor*: Mengekspor presentasi ke format lain seperti PDF atau video.
- Setel Ulang: Mengembalikan presentasi ke kondisi semula jika terjadi kesalahan.

2. Desain

- Tema : Mengubah tema atau template dari presentasi untuk memberikan tampilan yang berbeda.
- Latar Belakang : Mengubah gambar atau warna latar belakang setiap *slide* atau seluruh presentasi.

- Warna : Menyesuaikan palet warna elemen-elemen dalam presentasi.
- Font : Menyesuaikan jenis dan ukuran font teks dalam presentasi.

3. Elemen

- Teks: Menambahkan atau mengedit teks pada presentasi.
- Gambar: Menambahkan gambar dari perangkat atau sumber eksternal (misalnya, dari URL).
- Video: Menambahkan video dari *YouTube*, *Vimeo*, atau *file* lokal.
- Shape (Bentuk): Menambahkan elemen grafis seperti kotak, lingkaran, garis, dan lainnya.
- Grafik/Diagram: Menambahkan grafik atau diagram untuk menjelaskan data atau informasi secara visual.

4. Zooming & Navigasi

- Path (Jalur): Mengatur jalur navigasi presentasi, menentukan urutan transisi antar elemen.
- Pusat Tampilan: Menentukan bagian mana yang akan difokuskan pada setiap slide.
- Interaksi: Menambahkan interaktivitas, seperti tombol navigasi atau *link* untuk melompat ke bagian lain.

c. Menu Presentasi

1. Mulai Presentasi

Untuk memulai presentasi, baik secara langsung di layar atau dalam mode penuh layar.

2. Kontrol Presentasi

Pengaturan transisi dan kecepatan animasi antara elemen-elemen presentasi.

3. Mode Presenter

Menampilkan mode presenter yang memungkinkan Anda untuk melihat catatan dan kontrol lainnya selama presentasi.

4. Mode *Offline*

Menyediakan opsi untuk menjalankan presentasi tanpa koneksi internet, jika menggunakan aplikasi desktop.

d. Menu Kolaborasi & Berbagi

1. Bagikan

Menyediakan opsi untuk berbagi presentasi dengan orang lain melalui link, *email*, atau media sosial.

2. Kolaborasi

Mengundang orang lain untuk bekerja sama dalam pembuatan presentasi secara *real-time*.

3. Komentar

Menambahkan komentar pada bagian tertentu dalam presentasi, untuk memberikan atau menerima masukan.

4. Akses

Menyesuaikan pengaturan privasi dan kontrol akses, seperti siapa yang bisa mengedit atau melihat presentasi.

e. Menu Pengaturan Akun

1. Profil

Mengedit informasi profil pengguna seperti nama, foto profil, dan detail akun.

2. Pengaturan

Menyesuaikan pengaturan umum aplikasi, termasuk preferensi bahasa dan notifikasi.

3. *Upgrade*

Menawarkan opsi untuk meng-upgrade akun ke versi *premium* dengan fitur tambahan.

4. Keluar

Log out dari akun *Prezi*.

f. Menu Bantuan & Dukungan

1. Pusat Bantuan

Akses ke artikel, tutorial, dan panduan pengguna tentang cara menggunakan fitur *Prezi*.

2. Forum Komunitas

Tempat untuk bertanya, berbagi, atau mencari solusi dari komunitas pengguna *Prezi* lainnya.

3. Dukungan Pelanggan

Menghubungi tim dukungan *Prezi* untuk bantuan lebih lanjut (via *email* atau *chat*).

g. Menu Lainnya

1. Analitik

Menyediakan laporan statistik tentang bagaimana audiens berinteraksi dengan presentasi, termasuk metrik seperti durasi tampilan dan interaksi elemen.

2. *Offline Mode*

Mengakses dan mengedit presentasi dalam mode *offline* jika menggunakan aplikasi *desktop Prezi*.

3. *Ekspor*

Mengirim presentasi ke berbagai format seperti PDF atau video untuk dibagikan atau dipresentasikan tanpa koneksi internet.

Menu-menu di atas memungkinkan pengguna *Prezi* untuk membuat, mengedit, berbagi, dan mempresentasikan ide mereka secara lebih visual dan interaktif untuk presentasi profesional maupun pendidikan, *Prezi* memiliki fitur yang memudahkan dalam menciptakan konten yang menarik dan mudah diakses.

2.5 Hasil Riset yang Relevan

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (A.R. Adilla, 2023) dari Universitas Lampung Bandar Lampung dengan judul penelitian “*Pengembangan Media Pembelajaran Teks Biografi Menggunakan Aplikasi Prezi Untuk Siswa Sma Kelas X*” studi ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan memanfaatkan model DDD-E (Decide, Deside, Design, Develop, Evaluate). Penelitian ini bertujuan adalah untuk mengidentifikasi permasalahan dan mengembangkan media pembelajaran, mendeskripsikan daya tarik media pembelajaran tersebut, serta menguji efektivitas penggunaan produk media dalam pembelajaran teks biografi di kelas X. Hasil analisis menunjukkan bahwa *Prezi* telah berhasil dirancang sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Selain itu, peneliti juga menemukan bahwa penggunaan aplikasi *Prezi* secara signifikan meningkatkan pencapaian hasil pembelajaran.

Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah peneliti terdahulu dan penelitian sekarang sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi*. sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah tahun penelitian, lokasi penelitian yang berbeda, model penelitian pengembangan yang digunakan dan judul penelitian.

Kemudian, (Vidiasti, 2019) mahasiswa dari program studi Pendidikan Teknologi Informasi STKIP PGRI Tulungagung, dengan judul penelitian *“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Prezi Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi (TIK) Kelas XI SMAN 1 Pakel”* studi ini diterapkan dengan mengadopsi metode penelitian dan pengembangan (R&D), dengan model 4D (Define, Design, Develop, dan Disseminate). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang menggunakan Prezi sebagai media interaktif dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

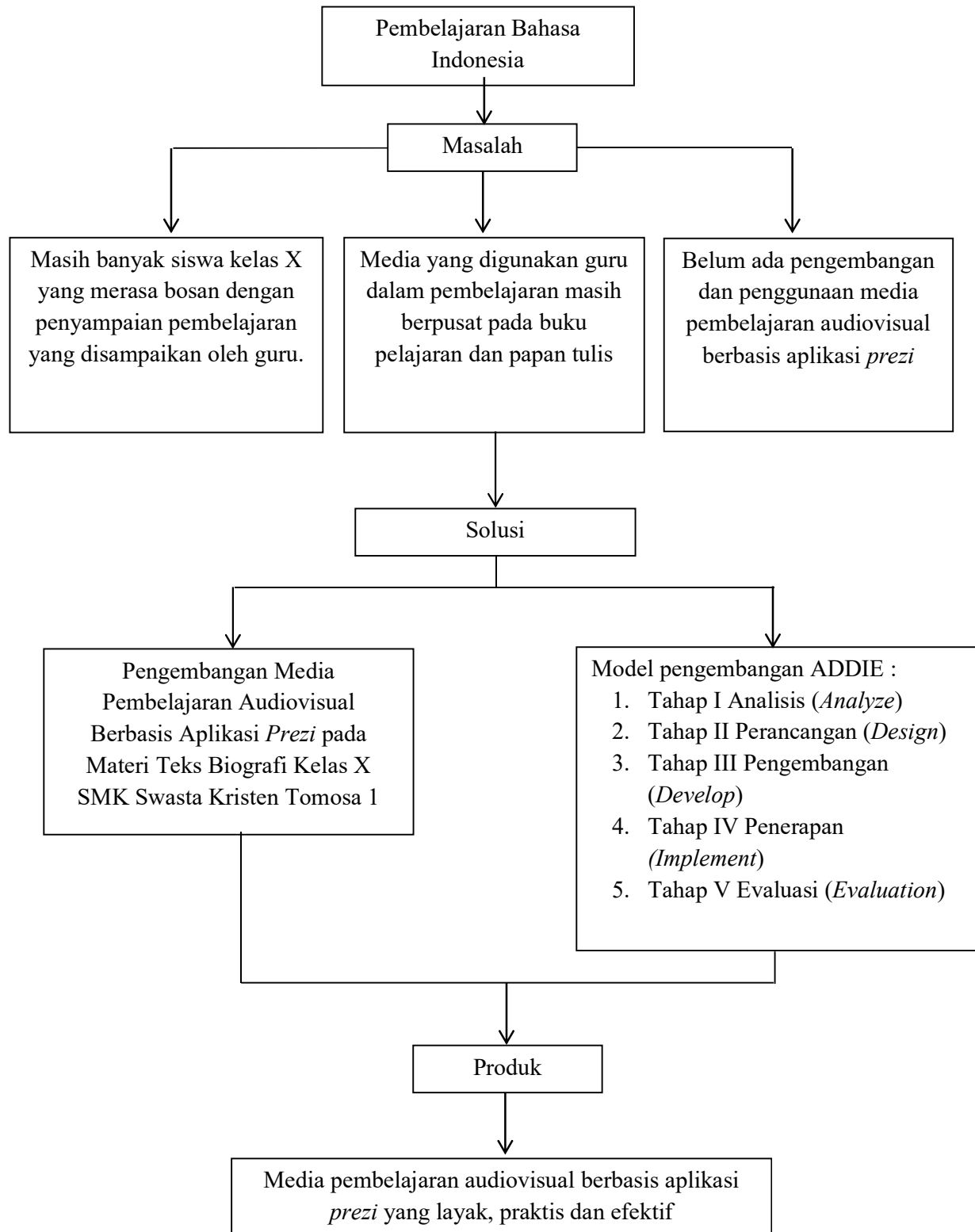
Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah peneliti terdahulu dan penelitian sekarang sama-sama melakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Prezi*. sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah tahun penelitian, lokasi penelitian yang berbeda, model penelitian pengembangan yang digunakan dan judul penelitian.

2.6 Kerangka Berpikir

Pembelajaran di sekolah, khususnya di SMK Swasta Kristen Tomosa 1, sering menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pada materi teks biografi, media pengajaran yang digunakan masih cenderung konvensional, mengandalkan teks dan papan tulis, yang membuat siswa kurang tertarik dan tidak aktif dalam proses belajar. Hal ini mengakibatkan rendahnya motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah inovasi dalam media pembelajaran untuk menjawab permasalahan tersebut.

Prezi memungkinkan penyajian materi dengan *Zooming User Interface* (ZUI) yang dinamis, di mana pengguna dapat memperbesar dan memperkecil tampilan media, memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan visual dalam pembelajaran. Dengan menggunakan *Prezi*, materi teks biografi bisa disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan fleksibel, serta dapat membantu siswa memahami hubungan antar konsep dengan lebih mudah. Dalam hal ini, media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, memperjelas konsep yang diajarkan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran audiovisual berbasis *Prezi* pada materi teks biografi untuk kelas X SMK Swasta Kristen Tomosa 1.

Dengan demikian, kerangka berpikir ini menekankan pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Media pembelajaran audiovisual berbasis *Prezi* diharapkan dapat menjadi alternatif yang lebih inovatif dan menarik dalam pembelajaran materi teks biografi, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.



Bagan 2.1 Kerangka Berpikir