



**KEEFEKTIFAN KETERAMPILAN MENULIS  
TEKS BIOGRAFI DENGAN MENGGUNAKAN MODEL  
*PROJECT BASED LEARNING* DAN *DISCOVERY LEARNING*  
BERBANTUAN MEDIA VIDEO ANIMASI *GRAPHIC  
MOTION* PADA PESERTA DIDIK KELAS X SMA  
SKRIPSI**

**Untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan  
pada Universitas Negeri Semarang**

**Oleh**

**Dinda Ayu Setyowati**

**2101415062**

**PROGRAM STUDI BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

**2019**

## PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan Sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 3 Mei 2019

Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, consisting of a large, stylized initial 'S' followed by a horizontal line extending to the right.

Santi Pratiwi Tri Utami, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198307212008122001

## PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi dengan judul “Keefektifan Keterampilan Menulis Teks Biografi dengan Menggunakan Model *Project Based Learning* dan *Discovery Learning* Berbantuan Media Video Animasi *Graphic Motion* Pada Peserta Didik Kelas X SMA” karya:

Nama : Dinda Ayu Setyowati

NIM : 2101415062

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

telah dipertahankan dihadapan Panitia Penguji Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada hari senin, tanggal 20 Mei 2019

Semarang, 20 Mei 2019

### Panitia Ujian



Ketua,

Dr. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.  
NIP 196408041991021001

Penguji I,

Dr. Rahayu Pristiwati, S.Pd., M.Pd.  
NIP 196903032008012019

Sekretaris,

Septina Sulistyaningrum, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198109232008122004

Penguji II,

Dr. Tommi Yuniawan, S.Pd., M.Hum.  
NIP 197506171999031002

Penguji III,

Santi Pratiwi Tri Utami, S.Pd., M.Pd.  
NIP 198307212008122001

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar karya (penelitian dan tulisan) sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, 30 April 2019

Yang membuat pernyataan,



Dinda Ayu Setyowati  
NIM 2101415062

## **MOTO DAN PERSEMBAHAN**

### **Moto:**

“Aku lebih menghargai orang yang beradab, daripada orang yang berilmu, kalau hanya berilmu, iblis pun lebih tinggi ilmunya daripada manusia.”

(Syekh Abdul Qodir Al-Jailani)

### **Persembahan:**

Karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak dan ibu tercinta yang tidak pernah berhenti mendoakan saya dan membantu saya,
2. Diri saya sendiri yang telah berjuang menyelesaikan pendidikan ini,
3. Kakak-kakak saya tercinta,
4. Teman-teman yang selalu membantu dan menemani saya, dan
5. almamater.

## **PRAKATA**

Segala puji syukur selalu peneliti panjatkan sebagai ungkapan terima kasih kepada Allah SWT. Kuasa atas segala sesuatu di bumi ciptaan-Nya. Proses panjang yang telah peneliti lalui dengan penuh kesabaran, keikhlasan, dan semangat, sehingga skripsi ini telah selesai dengan baik. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Baginda Rasullulah SAW yang telah membawa kita dalam kehidupan yang penuh berkah.

Berbagai doa, semangat, bimbingan, dan bantuan, serta dukungan telah diberikan oleh berbagai pihak dalam menyusun skripsi ini. Melalui tulisan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Santi Pratiwi Tri Utami, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing saya dengan sabar dan telah memberi arahan pada setiap kesempatan yang berharga untuk menyelesaikan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada:

1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian,
2. Ketua Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan fasilitas administratif dan motivasi dalam penulisan skripsi ini,
3. Segenap dosen Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membekali ilmu kepada peneliti,
4. Kepala SMA N 6 Semarang yang telah membantu proses penelitian,
5. Sudiyati, S.Pd, M.Pd selaku guru bahasa Indonesia SMAN 6 Semarang yang telah mengizinkan dan membantu dalam proses penelitian,
6. Peserta didik kelas X MIPA 1, X MIPA 2, dan X MIPA 3 yang telah menjadi subjek penelitian saya,
7. Yateno dan Tambah Sulastri selaku orang tua yang selalu mendoakan saya serta kakak saya Abas Setiawan yang selalu membantu dan kakak ipar saya Ankana Arsy Navarona yang senantiasa menyemangati.

8. Teman-teman zaman SMA (Anisa, Anna, Hilda, Dyan) yang selalu ada dan membantu penelitian,
9. Teman-teman PBSI angkatan 2015 yang selalu memberi semangat dan motivasi,
10. Salah satu teman kakak saya yang telah membuat saya menjadi pribadi yang lebih kuat walau ditinggal menikah.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT memberikan pahala dan keberkahan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan moril maupun materil kepada peneliti. Peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, Amiiin.

Semarang, 30 April 2019

Peneliti

## SARI

Setyowati, Dinda Ayu. 2019. “Keefektifan Keterampilan Menulis Teks Biografi dengan Menggunakan Model *Project Based Learning* dan *Discovery Learning* Berbantuan Media Video Animasi *Graphic Motion* pada Peserta Didik Kelas X SMA”. *Skripsi*. Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Santi Pratiwi Tri Utami, S.Pd, M.Pd

**Kata kunci** : teks biografi, *project based learning*, *discovery learning*, *graphic motion*

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis teks sehingga banyak berbagai genre teks yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu genre teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Atas pada kelas X adalah teks biografi. Menurut Sutejo (2013:37) kita perlu mengetahui biografi agar kita tidak melupakan jasa dan semangat para inspirator bangsa. Diharapkan melalui teks biografi, seorang tokoh dapat memberikan inspirasi yang positif bagi para peserta didik. Pembelajaran keterampilan menulis teks biografi ini terdapat dalam materi kelas X, yaitu kompetensi dasar 4.15 menceritakan kembali isi teks biografi baik lisan maupun tulis. Kompetensi dasar tersebut merupakan bagian dari keterampilan menulis karena dalam menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis perlu memerhatikan pedoman penulisan.

Didalam kurikulum 2013, penerapan pembelajaran banyak menggunakan model yang beragam dan bervariasi untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas para peserta didik. Dalam mengoptimalkan keterampilan menulis teks biografi, peneliti memilih model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dan pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) karena kedua model pembelajaran tersebut memiliki banyak persamaan diantaranya dapat meningkatkan keaktifan, keterampilan, motivasi, memudahkan peserta didik dalam memecahkan masalah dan guru bertindak sebagai fasilitator. Maka dari permasalahan diatas terdapat rumusan masalah antara lain, 1) bagaimana keefektifan keterampilan menulis teks biografi dengan model *project based learning* berbantuan media video animasi *Graphic Motion* pada peserta didik kelas X SMA ? 2) bagaimana keefektifan keterampilan menulis teks biografi dengan model *discovery learning* berbantuan media video animasi *Graphic Motion* pada peserta didik kelas X SMA ? 3) manakah yang lebih efektif keterampilan menulis teks biografi dengan menggunakan model *Project based learning* dan model *discovery learning* berbantuan media video animasi *Graphic Motion* pada peserta didik kelas X SMA?

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Populasi yang diambil adalah seluruh peserta didik kelas X di SMAN 6 Semarang dengan mengambil dua sampel sebagai kelas eksperimen I dan kelas eksperimen II. Prosedur penelitian antar lain, 1) menyebarkan soal pretest kepada kedua kelas eksperimen 2) memberi perlakuan berupa model *project based learning* pada kelas eksperimen I dan model *discovery learning*



pada kelas eksperimen II, 3) setelah diberi perlakuan, peserta didik mengerjakan posttest, 4) uji normalitas dan homogenitas pada data yang telah diambil, 5) melakukan uji perbedaan dua rata-rata atau uji t.

Hasil dari penelitian tersebut diantaranya, 1) keefektifan menulis teks biografi pada peserta didik kelas X dengan model *project based learning* berbantuan media video *graphic motion* pada pembelajaran 2) keefektifan menulis teks biografi pada peserta didik kelas X dengan model *discovery learning* berbantuan media video *graphic motion* pada pembelajaran, 3) Adanya perbedaan hasil keterampilan menulis teks biografi pada peserta didik kelas X dengan menggunakan model *project based learning* dan *discovery learning* dalam pembelajaran teks biografi kelas X.

Saran yang direkomendasikan, yaitu 1) Pada pembelajaran menulis teks biografi dalam Kompetensi dasar 4.15 Menceritakan kembali isi teks biografi secara tulis dengan menggunakan model *project based learning* sebaiknya mengestimasi waktu yang sesuai dalam merencanakan proyek. Hal tersebut bertujuan agar para peserta didik dapat menyelesaikan proyek dengan baik dan tidak mengulur waktu, 2) Dalam pembelajaran menulis teks biografi pada kompetensi dasar 4.15 menceritakan kembali isi teks biografi secara tulis dengan menggunakan *discovery learning* hendaknya guru mampu memotivasi para peserta didik agar tidak timbul kebosanan ketika menyelesaikan lembar kerja maupun dalam tahap mengumpulkan data. 3) Pada pembelajaran menulis teks biografi dalam model *project based learning* pada penentuan proyek sebaiknya guru perlu memikirkan proyek yang tidak mengeluarkan biaya yang banyak 4) Bagi guru yang akan mengembangkan sikap tanggung jawab, kreativitas, dan kerja sama akan lebih tepat menerapkan model pembelajaran *project based learning*. Namun jika ingin meningkatkan sikap percaya diri dapat menggunakan model *discovery learning*.

## DAFTAR ISI

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	v
PRAKATA.....	vi
SARI.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR DIAGRAM.....	xv
DAFTAR BAGAN .....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan .....	5
1.4 Manfaat .....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS .....	7
2.1 Kajian Pustaka.....	7
2.2 Landasan teori .....	16
2.2.1 Hakikat Menulis .....	16
2.2.2 Hakikat Teks Biografi .....	19
2.2.3 Model Pembelajaran <i>Project Based Learning</i> .....	29
2.2.4 Model Pembelajaran <i>Discovery Learning</i> .....	35
2.2.5 Media Pembelajaran.....	41

2.2.6 Model Pembelajaran <i>project based learning</i> dalam menceritakan kembali isi teks biografis secara tertulis dengan menggunakan media video <i>Graphic motion</i> .....	46
2.2.7 Model Pembelajaran <i>Discovery learning</i> dalam menceritakan kembali isi teks biografis secara tertulis dengan menggunakan media video <i>Graphic motion</i> . .....	50
2.2.8 Kerangka Berpikir .....	53
2.3 Hipotesis Penelitian.....	55
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>57</b>
3.1 Desain Penelitian.....	57
3.2 Variabel penelitian .....	59
3.2.1 Variabel independent (variabel bebas).....	59
3.2.2 Variabel dependent (variabel terikat).....	59
3.3 Populasi dan sampel.....	59
3.3.1 Populasi .....	59
3.3.2 Sampel.....	60
3.4 Tempat dan waktu penelitian .....	60
3.4.1 Tempat Penelitian.....	60
3.4.2 Waktu Penelitian .....	61
3.5 Instrumen Penelitian.....	61
3.5.1 Instrumen Tes.....	61
3.5.1.1 Penilaian Instrument.....	62
3.5.2 Instrument nontes .....	65
3.6 Pengujian instrument.....	67
3.6.1 Uji validitas instrument .....	67
3.6.2 Uji Reliabilitas .....	69
3.7 Teknik analisis .....	70

3.7.1 Uji Normalitas .....	71
3.7.2 Uji Homogenitas .....	71
3.8 Uji Hipotesis .....	71
3.8.1 Uji Sampel berpasangan.....	71
3.8.2 Uji Perbedaan dua rata-rata (uji-t).....	72
3.9 Prosedur penelitian.....	73
3.9.1 Kegiatan sebelum pembelajaran .....	73
3.9.2 Kegiatan selama pembelajaran.....	74
3.9.3 Kegiatan setelah pemberian perlakuan.....	74
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	75
4.1 Hasil Penelitian .....	75
4.1.1 Proses dan hasil dari keefektifan model <i>project based learning</i> dalam pembelajaran menulis teks biografi dengan menggunakan media video animasi <i>graphic motion</i> (kelas eksperimen 1) .....	76
4.1.2 Proses dan hasil dari keefektifan model <i>discovery learning</i> dalam pembelajaran menulis teks biografi dengan menggunakan media video animasi <i>graphic motion</i> (kelas eksperimen II).....	86
4.1.3 Persyaratan uji hipotesis.....	95
4.1.4 Adanya perbedaan antara penerapan model <i>project based learning</i> dan <i>discovery learning</i> dalam keterampilan menulis teks biografi kelas X.....	97
4.2 Pembahasan.....	99
4.2.1 Keefektifan model <i>project based learning</i> pada keterampilan menulis teks biografi kelas X.....	99
4.2.2 Keefektifan model <i>discovery learning</i> pada keterampilan menulis teks biografi kelas X.....	100

4.2.3 Perbedaan keefektifan antara model <i>project based learning</i> dan model <i>discovery learning</i> dalam pembelajaran menulis teks biografi kelas X.....	100
BAB V PENUTUP.....	102
5.1 Simpulan .....	102
5.2 Saran.....	103
DAFTAR PUSTAKA .....	105

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Bagian Teks Biografi .....	22
Tabel 2. 2 Kelebihan dan kelemahan model <i>project based learning</i> .....	34
Tabel 2. 3 Kelebihan dan kelemahan model <i>discovery learning</i> .....	40
Tabel 2.4 Langkah-langkah model <i>project based learning</i> dengan media video <i>graphic motion</i> dalam menceritakan kembali isi teks biografi .....	46
Tabel 2. 5 Langkah-langkah model <i>discovery learning</i> dengan media video <i>graphic motion</i> dalam menceritakan kembali isi teks biografi .....	50
Tabel 3. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	61
Tabel 3. 2 Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Teks Biografi.....	62
Tabel 3. 3 Pedoman Penskoran Menulis Teks Biografi Nomor 3.....	62
Tabel 3. 4 Kriteria skor .....	65
Tabel 3. 5 Uji Validitas dengan SPSS versi 23 .....	69
Tabel 4. 1 Hasil Pretest Kelas Eksperimen I.....	81
Tabel 4. 2 Penilaian Keempat Aspek Sikap pada Kelas Eksperimen I.....	83
Tabel 4. 3 Penilaian aspek sikap pada kelas eksperimen II .....	90
Tabel 4. 4 Hasil pretest dan posttest kelas eksperimen II .....	92
Tabel 4. 5 Hasil normalitas uji kolmogorof smirnov .....	95

## **DAFTAR DIAGRAM**

Diagram 4. 1 Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen I.....	82
Diagram 4. 2 Tingkat Keempat Aspek Sikap pada Kelas Eksperimen I .....	84
Diagram 4. 3 Tingkat keempat aspek sikap pada kelas eksperimen II .....	91
Diagram 4. 4 Hasil pretest dan posttest kelas eksperimen II .....	93

## DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Langkah-langkah Project Based Learning .....	31
Bagan 2. 2 Langkah-langkah model <i>discovery learning</i> .....	38
Bagan 2. 3 Skema kerangka berpikir .....	54
Bagan 3. 1 Desain Penelitian .....	58



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Guru Melakukan Apersepsi.....	77
Gambar 4. 2 Kegiatan Peserta Didik Bertanya Dengan Penuh Tanggung Jawab.....	77
Gambar 4. 3 Peserta Didik Mengamati Video animasi <i>Graphic Motion</i> .....	78
Gambar 4. 4 Peserta Didik Berdiskusi Terkait Dengan Lembar Kerja Dengan Jujur dan Tanggung Jawab.....	78
Gambar 4. 5 Penyelesaian Album Teks Biografi.....	79
Gambar 4. 6 Kegiatan Pameran dilaksanakan oleh peserta didik dengan percaya diri dan tanggung jawab.....	80
Gambar 4. 7 Peserta didik menanggapi dan memberi penjelasan terkait hasil yang didapatkan setelah berkeliling dengan percaya diri .....	81
Gambar 4. 8 Guru mengawali pembelajaran.....	87
Gambar 4. 9 Kegiatan tanya jawab guru dan para peserta didik yang dilakukan dengan percaya diri .....	87
Gambar 4. 10 Peserta didik mengamati video animasi graphic motion.....	88
Gambar 4. 11 Peserta didik berdiskusi menyelesaikan lembar kerja dengan tanggung jawab .....	89
Gambar 4. 12 Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi yang didupatkannya dengan sikap percaya diri dan tanggung jawab .....	89
Gambar 4. 13 Guru melakukan refleksi di akhir pembelajaran .....	90

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang berbasis teks sehingga banyak berbagai genre teks yang diajarkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu genre teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Atas pada kelas X adalah teks biografi. Teks biografi merupakan teks paparan yang membutuhkan banyak informasi dan pengetahuan yang luas sesuai dengan fakta tokoh yang diceritakan (Dika,2018). Pada teks biografi berisi tentang fakta yang berupa identitas, perjalanan hidup, hal-hal yang diteladani serta prestasi yang telah didapatkan dari tokoh tersebut. Menurut Sutejo (2013:37) kita perlu mengetahui biografi agar kita tidak melupakan jasa dan semangat para inspirator bangsa. Namun bukan hanya tentang inspirator atau pahlawan bangsa saja melainkan orang-orang yang terdekat di sekitar kita pun dapat menjadi tokoh dalam teks biografi yang mampu menginspirasi kita. Diharapkan melalui kegiatan menulis teks biografi, seorang tokoh dapat memberikan inspirasi yang positif bagi para peserta didik.

Pembelajaran keterampilan menulis teks biografi ini terdapat dalam materi kelas X, yaitu kompetensi dasar 4.15 menceritakan kembali isi teks biografi baik lisan maupun tulis. Kompetensi dasar tersebut merupakan bagian dari keterampilan menulis karena dalam menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis perlu memerhatikan pedoman penulisan. Menurut Tarigan (2008) menulis menjadi salah satu kegiatan yang penting. Hal tersebut disebabkan kegiatan menulis memiliki manfaat yang besar bagi peserta didik, yaitu terlatih untuk berpikir kemudian menuliskan hasil pikirannya. Maka dalam kompetensi dasar tersebut membutuhkan kemampuan peserta didik dalam menulis teks biografi. Beberapa hal yang perlu dilakukan oleh peserta didik dalam pembelajaran menulis teks biografi diantaranya 1) peserta didik diharuskan mampu merancang kerangka teks

biografi yang telah dibaca, 2) mengembangkan teks biografi tersebut dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks biografi, 3) peserta didik dapat menyunting teks biografi, 4) menceritakan kembali isi teks biografi secara utuh dengan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks biografi.

Dalam implementasi keterampilan menulis pada teks biografi, guru telah menerapkan model dan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran keterampilan teks biografi. Awal observasi di SMAN 6 Semarang, guru cenderung mengajarkan keterampilan menulis teks biografi masih menggunakan model pembelajaran yang konvensional dan tidak berpusat pada peserta didik (*teacher centered*). Akan tetapi, hal ini bertolak belakang dengan Sinambel (2017) bahwa kurikulum 2013 ini adalah pembelajaran yang tidak berpusat pada guru, tetapi pembelajaran berpusat pada aktivitas para peserta didik sehingga pembelajaran bersifat interaktif. Dari hal tersebut yang membuat pembelajaran keterampilan menulis teks biografi peserta didik di SMA N 6 Semarang memberi hasil nilai yang kurang optimal. Dari permasalahan yang terdapat di SMAN 6 Semarang dalam pembelajaran teks biografi tersebut, maka peneliti akan mengujicobakan dua jenis model pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui manakah model pembelajaran yang efektif untuk mengoptimalkan keterampilan menulis teks biografi pada peserta didik kelas X SMA.

Didalam kurikulum 2013, penerapan pembelajaran banyak menggunakan model yang beragam dan bervariasi untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas para peserta didik. Dalam mengoptimalkan keterampilan menulis teks biografi, peneliti memilih model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dan pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) karena kedua model pembelajaran tersebut memiliki banyak persamaan diantaranya dapat meningkatkan keaktifan, keterampilan, motivasi, memudahkan peserta didik dalam memecahkan masalah dan guru bertindak sebagai fasilitator.

Model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) merupakan pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai

tujuannya (Kosasih, 2014). Maka dalam pembelajaran menulis teks biografi, model *project based learning* akan membantu peserta didik dalam keterampilan menulis teks biografi secara tertulis dalam bentuk proyek yang berupa produk dan kinerja para peserta didik. Dampak pengiring yang tampak pada model *project based learning* ini adalah adanya sikap tanggung jawab dan percaya diri. Melalui model pembelajaran tersebut, peserta didik diharapkan dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam menulis pada teks biografi.

Adapun model pembelajaran *Discovery learning* merupakan nama lain dari model pembelajaran penemuan. Model ini memberikan arahan kepada peserta didik dalam rangka untuk menemukan sesuatu hal melalui proses pembelajaran yang telah berlangsung (Kosasih, 2014). Melalui model pembelajaran *Discovery learning* dalam keterampilan menulis teks biografi, peserta didik dituntut untuk berpikir kritis dalam menemukan informasi-informasi terkait dengan tokoh sehingga dapat mengembangkan karya tulisnya. Dampak pengiring yang menyertai model *discovery learning* adalah muncul sikap keterbukaan dan peserta didik mendahulukan kebutuhan kelas.

Selain hal tersebut, media pembelajaran juga memengaruhi para peserta didik saat pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran yang menarik akan meningkatkan rasa ketertarikan dan simpati para peserta didik sehingga akan memengaruhi keterampilan menulis dalam teks biografi. Media pembelajaran tersebut sebagai inovasi yang menyertai pada setiap model pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran berbasis teknologi merupakan media yang sangat dibutuhkan pada zaman sekarang. Hal tersebut disebabkan oleh zaman sekarang selalu berkaitan dengan teknologi yang sedang kekinian. Jenis media pembelajaran pun dipilih disesuaikan dengan kebutuhan para peserta didik dan kebermanfaatannya dalam menunjang pembelajaran. Penelitian ini mengambil media video animasi *graphic motion*. Menurut Betancourt (Dalam Beatrix, 2015) *Graphic motion* adalah grafik yang menggunakan footage dari video atau teknologi animasi untuk menciptakan ilusi dari motion atau gerakan dan biasanya dikombinasikan dengan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia. Oleh karena itu,

video animasi *motion graphic* akan sangat menarik perhatian para peserta didik dan membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan diatas, peneliti tertarik ingin melaksanakan penelitian eksperimen untuk mengetahui keefektifan keterampilan menulis teks biografi dengan model *project based learning* dan *discovery leaning* di SMA. Topik skripsi yang akan diteliti berjudul “Keefektifan keterampilan menulis teks biografi dengan menggunakan model *project based learning* dan *discovery learning* berbantuan media video animasi *graphic motion* pada peserta didik kelas X SMA”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat dirumuskan beberapa masalah diantaranya seperti berikut.

1. Bagaimana keefektifan keterampilan menulis teks biografi dengan model *project based learning* berbantuan media video animasi *Graphic Motion* pada peserta didik kelas X SMA ?
2. Bagaimana keefektifan keterampilan menulis teks biografi dengan model *discovery learning* berbantuan media video animasi *Graphic Motion* pada peserta didik kelas X SMA?
3. Manakah yang lebih efektif antara keterampilan menulis teks biografi dengan menggunakan model *Project based learning* dan model *discovery learning* berbantuan media video animasi *Graphic Motion* pada peserta didik kelas X SMA?

### 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan keefektifan keterampilan menulis teks biografi dengan model *project based learning* berbantuan media video animasi *Graphic Motion* pada peserta didik kelas X SMA.
2. Mendeskripsikan keefektifan keterampilan menulis teks biografi dengan model *discovery learning* berbantuan media video animasi *Graphic Motion* pada peserta didik kelas X SMA.
3. Mengetahui keefektifan mana yang lebih baik pada keterampilan menulis teks biografi dengan model pembelajaran *project based learning* dan *discovery learning* berbantuan media pembelajaran video animasi *graphic motion* peserta didik kelas X.

### 1.4 Manfaat

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan diatas, diharapkan penelitian ini memberikan kebermanfaatan. Manfaat yang didapatkan setelah melakukan penelitian, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Berikut adalah manfaat teoretis dan praktis.

1. Diharapkan mampu menambahkan kajian empiris mengenai teori pembelajaran *Discovery learning* dan *Project Based learning* dalam pembelajaran menulis.

2. Bagi guru, mempermudah dalam menentukan model pembelajaran yang efektif dalam menulis teks Biografi sehingga dapat dijadikan acuan teori dan penambah strategi.
3. Bagi sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia terutama pada keterampilan menulis teks biografi.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIS**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

Beberapa penelitian yang mendukung penelitian model pembelajaran *project based learning*, *discovery learning*, media video animasi *graphic motion*, dan keterampilan menulis teks biografi diantaranya, yakni Jayanti (2015), Purwanti (2015), Rahman (2015), Ridianur (2015), Riyadi (2015), Win (2015), Chiang (2016), Astawa (2017), Martaida (2017), Mailani (2018), Weni (2018), dan Sari (2018).

Jayanti (2015) telah melakukan penelitian tentang pengembangan Buku pengayaan menulis cerita biografi dengan muatan nilai pendidikan karakter yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan ini. Rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian tersebut ialah kurangnya pengembangan bahan ajar terutama buku pengayaan yang berkaitan dengan menulis teks biografi. Berdasarkan data analisis kebutuhan bahwa buku pengayaan menulis cerita teks biografi sangat dibutuhkan oleh kalangan guru maupun peserta didik. Selain itu, hasil dari penelitian tersebut dibuktikan melalui uji keefektifan dengan *pretest-postest one group design* bahwa buku pengayaan tersebut efektif digunakan untuk peserta didik kelas VIII SMP.

Kesamaan dari penelitian dari penelitian sebelumnya, yaitu terletak pada subyek kajian penelitian yaitu teks biografi. Namun juga terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Perbedaan terletak pada metode penelitian yang digunakan yaitu pengembangan R&D. Berbeda dengan metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti yakni penelitian eksperimen.

Penelitian lainnya adalah pengembangan *Motion Graphic* Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar oleh (Purwanti dan Haryanto, 2015). Rumusan masalah yang terdapat pada penelitian tersebut adalah kurangnya inovasi dalam sumber



belajar sehingga guru hanya berpedoman pada LKS saja. Dengan adanya media graphic motion ini bertujuan menambahkan informasi dalam bentuk media video tersebut. Adapun tujuan lain diantaranya yakni untuk membangun cara berpikir kritis para peserta didik ketika dalam proses pembelajaran dan memberikan situasi pembelajaran yang menyenangkan.

Metode penelitian tersebut menggunakan metode *R&D (Research and Development)*. Pengambilan data menggunakan pretest, posttest, angket dan wawancara. Dari penelitian tersebut terdapat peningkatan dengan kategori sedang yang diperoleh dari proses pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media *graphic motion*. Dalam diagram perolehan uji keefektifan didapatkan bahwa nilai posttest peserta didik lebih tinggi dari pretest. Produk pengembangan berupa media graphic motion layak digunakan sebagai sumber belajar dan produk ini dapat meningkatkan cara berpikir kritis peserta didik.

Adapun penelitian tersebut memiliki kemiripan dengan penelitian yang diuji oleh peneliti yakni media pembelajaran menggunakan video animasi *graphic motion*. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang diuji oleh peneliti antara lain metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut dan mata pelajaran yang diuji. Pada penelitian yang telah dilakukan tersebut, digunakan metode eksperimen dan menguji keefektifan model dalam keterampilan menulis teks pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Terdapat penelitian yang lain tentang keefektifan pembelajaran menyusun teks cerita pendek dengan model *Quantum* dan *Project based learning (PBL)* yang dilakukan oleh Rahman (2015) juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini memiliki beberapa rumusan masalah, yaitu mengidentifikasi keefektifan pembelajaran menyusun teks cerita pendek secara tertulis dengan model *quantum* dan model *project based learning* pada peserta didik kelas VII SMP. Metode yang dilakukan oleh penelitian tersebut menggunakan jenis metode penelitian *quasi experiment* dengan desain penelitian *nonequivalent control group design*. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini antara lain model *quantum*

lebih efektif daripada model *project based learning* pada menyusun teks cerita pendek. Hal ini dibuktikan dalam aspek keterampilan terdapat perbedaan hasil yang signifikan dikarenakan suasana kelas *quantum* dan *project based learning* berbeda.

Kesamaan yang terdapat pada penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan metode penelitian yang sama dan membandingkan dua model pembelajaran dalam pembelajaran menulis. Model pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti, yakni model *discovery learning* dan *project based learning* sedangkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Rahman menggunakan model pembelajaran *quantum* dan model *project based learning*. Perbedaan yang terdapat dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada objek yang diteliti, yaitu menyusun teks cerita pendek sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yakni menulis teks biografi. Selain itu, sasaran penelitian tersebut adalah peserta didik kelas VII SMP sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah peserta didik kelas X SMA.

Penelitian yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Eksposisi Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Media Karikatur Berpidato Bertema Kebudayaan Indonesia” (Ridianur dan Utami, 2015) relevan dengan penelitian ini. Tujuan dari penelitian tersebut antara lain mengetahui proses menyusun teks eksposisi, mengetahui perubahan sikap sosial, dan mengetahui adanya peningkatan keterampilan menyusun teks eksposisi dengan model pembelajaran berbasis proyek menggunakan karikatur berpidato. Metode penelitian menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Hasil dari penelitian tersebut adalah adanya peningkatan rata-rata nilai keterampilan menyusun teks eksposisi secara tertulis dari siklus I hingga siklus II dan observasi sikap.

Persamaan dari penelitian tersebut dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dalam penelitian serta hal yang dinilai adalah keterampilan menulis. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah metode penelitian yang digunakan dan kompetensi dasar yang diukur.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian dalam skripsi yang berjudul “Keefektifan model *Project Based Learning* untuk Pembelajaran Menyusun Teks Biografi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Prambanan” oleh Hasan Riyadi pada tahun 2015. Tujuan dari penelitian tersebut antara lain yaitu, membuktikan adanya perbedaan hasil dari kemampuan menyusun teks biografi dengan menggunakan model *project based learning* dengan pembelajaran yang tidak menggunakan model pembelajaran tersebut. Selain hal tersebut menguji keefektifan model pembelajaran *project based learning* dalam kemampuan menyusun teks biografi. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen dengan desain penelitian *control group pretest-postest*. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan kemampuan menulis teks biografi dengan menggunakan model *project based learning* daripada tidak menggunakan model tersebut. Dilihat dari kenaikan rata-rata nilai kelompok eksperimen sebesar 4,84.

Penelitian di atas relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti. Persamaan terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran *Project based learning* dan metode penelitian yaitu metode eksperimen. Selain itu juga penelitian tersebut sama-sama menguji model pembelajaran dalam kemampuan menulis teks biografi. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terdapat pada objek yang akan diteliti. Objek yang diteliti pada penelitian peneliti adalah siswa sekolah menengah atas bukan siswa sekolah menengah pertama.

Adapun juga perbedaan terletak pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penelitian yang diusung peneliti adalah keefektifan dua model pembelajaran yaitu model *discovery learning* dan *project based learning* dengan menggunakan media video animasi *motion graphic*. Maka kelas kontrol menggunakan model *discovery learning* dengan media video animasi *motion graphic* sedangkan kelas eksperimen menggunakan model *project based learning* dengan media video animasi *motion graphic*.

Pada penelitian Win (2015) yang berjudul “Video *Motion Graphic* Sebagai Promosi Perpustakaan Bank Indonesia” juga relevan dengan

penelitian penulis. Rumusan masalah dalam penelitian tersebut adalah kurangnya media pemasaran untuk perpustakaan bank Indonesia sehingga memerlukan media promosi sesuai dengan perkembangan zaman. Metode penelitian yang terdapat dalam penelitian tersebut adalah pengumpulan data dan metode analisis data. Hasil penelitian yang didapatkan adalah video motion graphic telah menjadi solusi untuk menarik perhatian masyarakat terutama target utama audiens yang dituju.

Penelitian diatas memiliki persamaan dan perbedaan. Persamaan yang dimiliki adalah penelitian yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan media animasi *graphic motion* hanya fungsinya berbeda. Perbedaan tersebut terdapat pada fungsi video animasi *graphic motion* dalam penelitian tersebut sebagai media promosi sedangkan video *graphic motion* pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Chiang (2016) yang berjudul “*The Effect of Project-Based Learning on Learning Motivation and Problem-Solving Ability of Vocational High School Students*”. Dalam penelitian ini terdapat beberapa masalah diantaranya yaitu kemampuan belajar yang rendah dan kurangnya motivasi belajar pada peserta didik sekolah menengah kejuruan di Taiwan. Metode penelitian dalam mengetahui motivasi belajar peserta didik dengan *quasi experiment* dan analisis kualitatif. Hasil dari penelitian tersebut adalah model pembelajaran *project based learning* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar para peserta didik sekolah menengah kejuruan. Selain itu, dampak tersebut juga mendorong guru sekolah menengah kejuruan untuk menggunakan model *project based learning* kepada para peserta didik.

Dari hal diatas terdapat kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang diujikan oleh peneliti diantaranya, yaitu menggunakan model *project based learning* sebagai variabel bebas dalam penelitian dan metode penelitian yang digunakan yaitu eksperimen semu. Adapun perbedaannya dengan penelitian yang diuji oleh peneliti terletak pada objek penelitiannya. Dalam penelitian tersebut adalah peserta didik sekolah menengah kejuruan sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti adalah

peserta didik sekolah menengah atas. Penelitian tersebut bertujuan untuk menguji kemampuan belajar peserta didik dan meningkatkan motivasi peserta didik. Berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu menguji kemampuan menulis teks biografi.

Penelitian yang berjudul “*Project Based Learning Activities and EFL Students Productive Skills in English*” dalam Astawa (2017) sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah pembelajaran kolaboratif tidak berpusat pada peserta didik tetapi berfokus pada guru. Hal ini dikarenakan dalam situasi pembelajaran kolaboratif, peran guru terbatas dalam pembelajaran konstruktivis sehingga diharapkan kegiatan pembelajaran dapat memberikan ruang yang cukup untuk inovasi, kreativitas, dan kemandirian. Maka untuk memaksimalkan pembelajaran perlu model pembelajaran yang sesuai dengan prinsip konstruktivis. Model pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran konstruktivis adalah *project based learning*.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah *embedded mixed-method* yang berfokus pada pengumpulan, analisis, dan penggabungan kedua data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil dari penelitian yang didapatkan adalah model *project based learning* memberikan efek yang lebih baik dalam kemampuan menulis dan kemampuan berbicara para peserta didik sehingga model *project based learning* sangat cocok digunakan untuk pembelajaran abad ke-21. Persamaan antara penelitian tersebut dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti antara lain, memiliki persamaan objek yang diteliti yaitu kemampuan menulis, menggunakan model *project based learning* dan jenis metode penelitian bersifat kuantitatif. Adapun perbedaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu, penelitian dalam pembelajaran bahasa Inggris dan tidak membandingkan dua model pembelajaran dalam penelitian tersebut.

Penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Martaida (2017) berjudul “*The Effect of Discovery Learning Model on Student’s Critical Thinking and Cognitive Ability in Junior High School*”. Rumusan masalah dalam penelitian tersebut adalah

rendahnya kemampuan berpikir kritis dan peserta didik dalam pembelajaran IPA. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian quasi eksperimen. Kelas control menggunakan model konvensional sedangkan kelas eksperimen menggunakan model *Discovery learning*.

Berdasarkan penelitian tersebut, hasil yang didapatkan yakni kemampuan kognitif pada peserta didik dengan perlakuan model pembelajaran *discovery learning* lebih baik daripada pembelajaran konvensional. Begitu pula dengan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam model *Discovery learning* lebih baik daripada dengan model konvensional. Hasil ditunjukkan melalui diagram batang bahwa kelas eksperimen (*Discovery learning*) mengalami peningkatan daripada kelas control (konvensional). Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah menggunakan model *discovery learning* sebagai variabel terikat dan metode penelitian menggunakan metode quasi eksperimental. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti adalah pada mata pelajaran. Penelitian tersebut dalam proses pembelajaran IPA sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mailani, dkk (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Model *Discovery Learning* Terhadap Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Padang” relevan dengan penelitian ini. Rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian tersebut adalah rendahnya kemampuan menulis teks biografi pada siswa dan kurangnya pengetahuan terkait dengan struktur serta ciri kebahasaan teks biografi. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut adalah penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experimental design* jenis rancangan *posttest only control design*. Hasil penelitian tersebut mengungkapkan bahwa penggunaan model *discovery learning* dalam pembelajaran menulis teks biografi dapat meningkatkan kemampuan menulis teks biografi pada siswa daripada tidak menggunakan model tersebut. Hal ini dibuktikan dengan nilai yang diperoleh siswa, yaitu rata-rata 86,29 berada pada rentang 86-95%.

Pada penelitian diatas sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan penulis. Penelitian tersebut memiliki persamaan, yaitu menggunakan model *discovery learning* dalam pembelajaran menulis teks biografi. Perbedaan dalam penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis terletak pada satu model pembelajaran sedangkan dalam penelitian penulis membandingkan dua model pembelajaran, yakni model pembelajaran penemuan (*discovery learning*) dan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*). Selain itu juga penelitian yang dilakukan oleh penulis menggunakan media video animasi graphic motion yang tidak dilakukan oleh penelitian tersebut.

Dalam penelitian Weni (2018) yang berjudul “Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi”. Tujuan dari penelitian tersebut yaitu mendeskripsikan keterampilan menulis teks biografi siswa kelas X SMA Semen Padang sebelum menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual, mendeskripsikan keterampilan menulis teks biografi siswa kelas X SMA Semen Padang setelah menggunakan model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual dan tujuan yang ketiga mendeskripsikan pengaruh model *Problem Based Learning* berbantuan media audiovisual terhadap keterampilan menulis teks biografi siswa kelas X SMA Semen Padang. Metode yang digunakan penelitian tersebut adalah metode eksperimen dengan rancangan penelitian *the one group pretest-posttest* karena hanya menggunakan satu kelompok sampel. Hasil dari penelitian tersebut adalah model *problem based learning* dengan menggunakan media audiovisual lebih efektif menunjukkan peningkatan dengan rata-rata nilai 77,72. Sedangkan sebelum menggunakan model *problem based learning* dengan berbantuan media hanya 62,37.

Berdasarkan penelitian yang telah dijelaskan diatas, penelitian tersebut relevan dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Persamaan terletak pada objek yang diteliti dan jenis penelitian. Objek yang diteliti adalah keterampilan menulis teks biografi dengan berbantuan media audiovisual dengan jenis penelitian eksperimen sedangkan perbedaannya

terletak pada model pembelajaran yang digunakan dan rancangan desain penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti juga relevan dengan penelitian dalam Sari (2018) yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi *Motion Graphic* Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara di SMA Negeri 4 Sidoarjo”. Adapun tujuan dari penelitian tersebut adalah mengembangkan media pembelajaran video animasi motion graphic menjadi perangkat ajar pada mata pelajaran sejarah. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian tersebut ialah model pengembangan ADDIE. Model penelitian terdapat beberapa tahapan, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan media video animasi *Motion Graphic* mata pelajaran Sejarah Materi pokok Indonesia Zaman Praaksara yang ditujukan untuk siswa kelas X SMA Negeri 4 Sidoarjo.

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang diuji oleh peneliti. Persamaan yaitu terletak pada media pembelajaran yang digunakan untuk menunjang proses pengajaran. Media pembelajaran tersebut ialah video *motion graphic*. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada metode penelitian dan mata pelajaran yang diujikan. Dalam penelitian tersebut metode penelitian yang digunakan adalah R&D sedangkan penelitian yang dilakukan penulis menggunakan metode eksperimen. Mata pelajaran dalam penelitian tersebut adalah mata pelajaran sejarah sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah mata pelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas berkaitan dengan penelitian ini, maka penelitian yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk melanjutkan penelitian-penelitian sebelumnya terutama pada model pembelajaran dalam materi teks biografi. Diharapkan melalui Penelitian ini dapat menguji keefektifan antara model *project based learning* dan *discovery learning* dalam pembelajaran menulis teks biografi kelas X SMA.



## **2.2 Landasan teori**

Landasan teoretis dalam bab II berisi beberapa teori yang diperlukan dalam penelitian ini. Teori-teori yang terdapat di landasan teori ini antara lain 1) Hakikat menulis, 2) Hakikat teks biografi, 3) Model pembelajaran *project based learning*, 4) Model pembelajaran *discovery learning*, 5) Media video animasi *graphic motion*, 6) Model Pembelajaran *project based learning* dalam menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis dengan menggunakan media video *Graphic motion*, 7) Model Pembelajaran *discovery learning* dalam menceritakan kembali isi teks biografi secara tertulis dengan menggunakan media video *Graphic motion*. Berikut adalah penjabaran teori-teori tersebut.

### **2.2.1 Hakikat Menulis**

#### **2.2.1.1 Pengertian Menulis**

Keterampilan menulis adalah keterampilan yang memiliki kemampuan tinggi untuk dapat mengungkapkannya dalam media tulis dibandingkan dengan ketiga aspek bahasa lainnya. Dalam Tarigan (2008: 22) mengemukakan bahwa menulis adalah menurunkan lambang-lambang grafik yang membentuk suatu bahasa yang dipahami oleh pembaca, apabila mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu. Dilengkapi dengan pernyataan Iskandarwassid dan Sunendar (2013: 248) bahwa menulis adalah aktivitas yang bertujuan untuk mengungkapkan ide dan perasaan yang terdapat dalam seorang pemakai bahasa dan penyampaian informasi maupun ide tersebut diungkapkan secara tertulis. Hal ini juga disebabkan bahwa kemampuan menulis mengharuskan adanya penguasaan berbagai unsur-unsur kebahasaan dan unsur di luar bahasa itu sendiri sehingga menjadi isi tulisan.

Dalam Zainurrahman (2013:7) menambahkan bahwa menulis adalah keterampilan berbahasa produktif yang berbeda dengan berbicara. Keterampilan menulis memiliki ruang yang begitu luas untuk dipelajari dan memang harus dikuasai jika seseorang ingin menjadi penulis. Selain itu, menurut Zainurrahman, menulis harus mempertimbangkan pembaca yang

menjadi sasaran dan penulis harus sadar bahwa tulisannya akan dikonsumsi oleh umum.

Maka dapat disimpulkan bahwa menulis adalah sarana yang sesuai untuk mengungkapkan gagasan, ide maupun pendapat kedalam bentuk tulisan melalui bahasa tulis dengan memerhatikan unsur kebahasaan maupun unsur di luar bahasa sehingga menjadi isi tulisan yang utuh dengan memerhatikan dampak yang dituliskannya serta mempertimbangkan sasaran yang dituju.

#### 2.2.1.2 Manfaat Menulis

Keterampilan menulis memberikan banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam hal pembelajaran. Menurut Enre, 1988(dalam Widyaningrum, 2014), menulis memiliki beberapa kegunaan diantaranya seperti:

- a. Menulis dapat menemukan informasi kembali dari yang sebelumnya telah diketahui oleh pembaca.
- b. Menulis dapat memunculkan suatu ide-ide yang baru. Hal tersebut dikarenakan kegiatan menulis dapat menstimulasi pikiran untuk dapat memiliki kemampuan mengadakan hubungan, mencari keterkaitan, dan membuat persamaan (analogi) yang kreatif.
- c. Menulis membantu mengorganisasikan pikiran dan membentuk konsep yang berdiri dengan sendirinya. Dengan menulis, suatu konsep yang kurang jelas akan menjadi lebih jelas.
- d. Menulis memudahkan dalam penyerapan dan penguasaan informasi baru.
- e. Menulis dapat membuat pikiran seseorang menjadi terbuka, yaitu siap untuk diamati dan dievaluasi secara kritis.

#### 2.2.1.3 Kendala menulis

Faktor-faktor yang mengganggu kegiatan menulis hendaknya kita perlu kita ketahui dikarenakan dapat mempengaruhi hasil kualitas tulisan. Dalam Zainurrahman (2013) Kendala dalam menulis juga merupakan faktor yang memengaruhi seseorang dalam mengembangkan tulisannya. Ada dua jenis kendala dalam menulis, yakni kendala umum dan kendala khusus. Berikut adalah kendala umum dalam menulis.

a. Kekurangan materi

Dalam kegiatan menulis tidak memungkiri pasti materi yang disampaikan tidak terpenuhi. Namun, materi juga harus relevan dengan topik yang akan ditulis. Misalnya apabila kita hendak menulis naratif pasti membutuhkan materi seperti kejadian, tokoh beserta penokohnya, dan lain-lain. Oleh karena itu, penting sekali pengambilan materi dari berbagai sumber sebelum melakukan kegiatan menulis.

b. Memulai dan mengakhiri tulisan

Kendala umum lainnya yang sering dialami oleh calon penulis adalah memulai dan mengakhiri tulisan. Dalam menentukan kata pertama ketika tahap awal menulis merupakan hal yang tidak mudah, terkecuali apabila kita sudah mempersiapkan ide-ide yang dituliskan. Hal ini menuntut kecermatan dan ketepatan berpikir.

c. Struktulisasi dan penyelarasan isi

Strukturasi adalah proses penyusunan kalimat, paragraph yang padu, dan pembahasan yang terdapat sub-sub topik yang tersusun secara rapi sehingga para pembaca akan mudah mengikuti alur pembahasan dalam tulisan tersebut. Sementara itu, penyelarasan isi adalah proses penyelarasan antara kalimat dengan ide yang disampaikan serta sesuai dengan tujuan penulis.

d. Pemilihan topik

Adapun kendala khusus yang memengaruhi seseorang dalam mengembangkan tulisannya. Kendala khusus ini terjadi karena faktor luar dalam menulis. Berikut adalah beberapa kendala khusus dalam menulis.

e. Kehilangan *mood* menulis

Kegiatan menulis membutuhkan ilmu dan keterampilan tetapi faktor keinginan dan keselarasan hati juga perlu dipertimbangkan. Kurangnya rasa semangat dan tidak memiliki keinginan kuat untuk menulis akan menghambat proses dalam membuat tulisan. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi mood kita ketika kegiatan menulis

berlangsung diantaranya, yaitu kehabisan ide, kesibukan, dan fluktuasi psikologis.

f. *Writer's block*

Writer's block merupakan fenomena umum dan khusus yang dialami oleh hampir semua penulis baik pemula maupun professional. Dianggap fenomena umum karena dapat terjadi pada semua orang tetapi dapat dikatakan fenomena khusus karena setiap penulis memiliki alasan yang berbeda-beda. Mayoritas penyebab writer's block ada dua, yakni stagnasi ide dan labilitas psikologis. Stagnasi ide adalah penulis mengalami pemikiran yang stagnan atau tidak adanya perkembangan ide sehingga tidak dapat meneruskan tulisannya karena kehabisan ide, kehabisan bahan materi bahkan kekosongan ide sama sekali hingga proses penulisan tidak dapat dilanjutkan. Sedangkan labilitas psikologis adalah ketidakstabilan mental penulis dikarenakan oleh kejadian-kejadian tertentu sehingga menghambat proses penulisan.

## **2.2.2 Hakikat Teks Biografi**

### **2.2.2.1 Pengertian Teks biografi**

Dalam bahasa Yunani, biografi berasal dari kata 'bios' yang memiliki arti "hidup" dan 'graphein' yang berarti tulis. Diperkuat dalam Nugraha, 2013 (Dalam Riyadi, 2014) menjelaskan bahwa biografi memuat kisah riwayat hidup seseorang yang berbentuk tulisan. Menurut Wahono (2013) menambahkan bahwa teks biografi adalah teks yang bersifat faktual karena disampaikan berdasarkan fakta-fakta.

Fakta-fakta tersebut berupa keistimewaan, prestasi yang diperoleh maupun identitas para tokoh dalam biografi tersebut. Prestasi tersebut berupa karya dan penghargaan yang diperoleh oleh tokoh tersebut. Sementara itu, menurut Istiqomah (2015) menyatakan bahwa biografi adalah riwayat hidup seseorang yang disampaikan oleh orang lain secara tertulis. Dalam hal ini penulis sebagai orang ketiga. Hal ini disebabkan penulis memiliki hak atas

karyanya dan tokoh yang terdapat dalam karya tersebut berkedudukan sebagai narasumber.

Selain itu juga riwayat pendidikan, latar belakang keluarga, riwayat organisasi, dan peristiwa-peristiwa penting yang pernah dilakukan seorang tokoh juga dimuat dalam teks biografi. Biografi hendaknya ditulis dengan gaya bahasa yang menawan sehingga mendekatkan sosok tokoh kepada para pembaca. Dalam Mahsun (2014) teks biografi tergolong jenis teks naratif dengan tujuan sosial menceritakan tahapan kehidupan.

Dari beberapa pengertian yang diungkapkan para ahli dapat disimpulkan bahwa teks biografi adalah teks naratif yang berisi fakta-fakta berupa riwayat hidup seseorang tokoh yang terdiri atas identitas, keistimewaan, latar belakang keluarga, riwayat organisasi maupun peristiwa-peristiwa penting yang pernah dilakukan oleh tokoh yang ditulis oleh orang lain.

#### **2.2.2.2 Karakteristik Teks Biografi**

Pada setiap teks memiliki karakteristik yang menjadi ciri khasnya masing-masing. Hal tersebut terdapat pula dalam teks biografi. Teks ini memiliki karakteristik yang menonjol sehingga menjadikannya berbeda dengan teks lain. Maka seperti halnya yang dijelaskan oleh Martin dan Rose (2007: 93) bahwa “ *These biographical recounts differ with respect to both and evaluation. Temporally, they focus on a lifetime of experience rather than a few successive events. This means that we hop through time, from one significant phase to the next, rather than moving successively through the events of one activity sequence or another. Serial time gives way to episodic time, as experience is packaged into phase.*” Dari pernyataan diatas bahwa teks biografi berfokus pada pengalaman hidup seseorang melalui jalinan waktu membentuk sebuah episode sehingga menjadi fase.

Dalam Tarigan (2008:42) menambahkan ada beberapa karakteristik teks biografi yakni, 1) terdapat suatu alur, atau lakon yang terpadu, 2) terdapat kerangka waktu, 3) Adanya tukang cerita yang menuturkan cerita tersebut, 4) perkembangan para pelaku, dan 5) suatu ruang atau tempat terjadinya cerita tersebut.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat karakteristik yang menonjol dalam teks biografi diantaranya 1) memiliki alur cerita yang bersifat episodic dan dapat membentuk kerangka waktu, 2) memiliki lakon yang terpadu, 3) berisi sejarah pengalaman hidup seseorang, 4) Penuturan dalam teks biografi dari orang ketiga (tukang cerita), 5) perkembangan para tokoh, 6) terdapat latar tempat terjadinya cerita tersebut.

### **2.2.2.3 Fungsi Teks Biografi**

Selain memiliki karakteristik yang berbeda dengan teks lain, teks biografi memiliki beberapa fungsi yang akan bermanfaat bagi para pembaca. Teks Biografi memiliki beberapa fungsi. Menurut Abrar (2010:24) merumuskan empat fungsi teks biografi diantaranya sebagai berikut.

a. Fungsi Menyediakan Informasi

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

b. Fungsi Menjawab Teka-Teki

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

c. Fungsi Mengenang Sejarah

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

d. Fungsi Menghibur

Teks biografi memiliki unsure fakta-fakta didalamnya. Namun tidak banyak para khalayak terhibur akan fakta yang disajikan. Maka, fakta-

fakta tentang tokoh pada teks biografi tersebut dapat dikemas dalam format fiksi.

#### 2.2.2.4 Struktur Teks Biografi

Struktur teks biografi menurut Zabadi dan Sutejo (2013:42) terdapat tiga bagian yakni orientasi, peristiwa dan masalah, dan reorientasi. Berbeda dengan Mulyadi (2016) teks biografi tidak memiliki struktur yang mutlak. Hal tersebut disebabkan bergantung dari cara penyusunan penulis dalam menggambarkan tokoh dan peristiwa yang dialami tokoh. Bagian re-orientasi adalah bagian ini tidak wajib ada sehingga bersifat opsional Namun, secara umum struktur teks biografi terdapat tiga yaitu, orientasi, rangkaian peristiwa, dan reorientasi.

Bagian awal orientasi berisi rangkaian pengenalan tokoh secara umum, seperti nama, latar belakang keluarga tokoh, tempat dan tanggal lain beserta riwayat pendidikan sang tokoh yang diangkat. Bagian kedua dalam teks biografi adalah urutan kejadian yang memuat pengalaman yang dialami oleh tokoh baik pengalaman mengesankan maupun persoalan yang dihadapi sang tokoh. Selanjutnya, bagian terakhir dari teks biografi adalah reorientasi yang berisi tanggapan penulis terhadap tokoh yang diceritakan. Berikut ini adalah contoh teks biografi dari Istiqomah (2015:215) beserta dengan bagian strukturnya.

**Tabel 2. 1 Bagian Teks Biografi**

STRUKTUR	BAGIAN
ORIENTASI	B.J. Habibie adalah salah sseorang tokoh panutan dan menjadi kebanggaan bagi banyak orang di Indonesia. Beliau adalah Presiden ketiga Republik Indonesia. Nama dan gelar lengkapnya Prof. DR (HC). Ing. Dr. Sc. Mult. Bacharuddin Jusuf Habibie.

	<p>Beliau dilahirkan di Pare-Pare, Sulawesi Selatan, pada tanggal 25 Juni 1936. Beliau merupakan anak keempat dari delapan bersaudara, pasangan Alwi Abdul Jalil Habibie dan RA.Tuti Marini Puspowardojo. Habibie menikah dengan Hasri Ainun Habibie pada tanggal 12 Mei 1962 dan dikaruniai dua orang putra yaitu Ilham Akbar dan Thareq Kemal.</p>
<p>RANGKAIAN PERIRTIWA/KEJADIAN</p>	<p>Di Indonesia, Habibie menjadi Menteri Negara Ristek/ Kepala BPPT selama 20 tahun, ketua Ikatan Cendekiawan Muslim Indonesia (ICMI), memimpin perusahaan BUMN strategis, dipilih menjadi wakil Presiden RI dan menjadi Presiden RI ke 3 setelah Soeharto mundur pada tahun 1998. Pada masa jabatan Habibie, terjadi referendum di Timor Timur, sampai akhirnya Timor Timur memisahkan diri dari Indonesia.</p> <p>Dalam masa jabatannya yang singkat, BJ Habibie telah meletakkan dasar bagi kehidupan demokrasi dan persatuan wilayah di Indonesia dengan disahkannya undang-undang tentang otonomi daerah dan undang-undang tentang</p>



	partai politik, UU tentang Pemilu dan UU tentang susunan kedudukan DPR/MPR.
RE-ORIENTASI	Turun dari jabatan sebagai Presiden, Habibie kembali ke Jerman bersama keluarga. Pada tahun 2010, Ainun meninggal dunia karena kanker. Sebagai terapi atas kehilangan orang yang dicintai, Habibie membuat tulisan tentang kisah kasih dengan Ainun, yang kemudian dibukukan dengan judul “Ainun dan Habibie”. Buku ini telah difilmkan dengan judul yang sama.

### 2.2.2.5 Kaidah Kebahasaan Teks Biografi

Kaidah kabahasaan yang terdapat pada setiap teks memiliki cirri khas yang berbeda-beda. Salah satunya adalah teks biografi yang memiliki kaidah kebahasaan yang menonjol. Kaidah kebahasaan dalam teks biografi menurut Mulyadi (2016:237) tersebut sebagai berikut.

- a. Penggunaan kata ganti atau disebut juga dengan pronomina. Adanya kata ganti bertujuan untuk menunjukkan tokoh-tokoh yang ada didalam suatu teks peristiwa. Contoh: mereka, ia, kita, kami.
- b. Penggunaan kata kerja tindakan sebagai penjelasan dari peristiwa-peristiwa atau kejadian fisik seperti menjual, membuka, membangun dan sebagainya.
- c. Penggunaan kata deskriptif atau kata sifat (adjektiva) sebagai pemberi informasi secara rinci terkait dengan sifat yang dimiliki oleh tokoh. Contoh: sederhana, tua, populer, penting.
- d. Penggunaan kata kerja pasif membantu menjelaskan peristiwa kejadian yang dialami oleh tokoh yang dianggap sebagai subjek

dalam cerita teks tersebut. Contohnya, diberikan, dikatakan, dianugerahkan, dan lain-lain.

- e. Penggunaan kata kerja mental sebagai penggambaran dari peran tokoh tersebut. Contohnya, melakukan, mengasihi, mencintai, dan menginspirasi.

Selanjutnya, menurut Maryanto et al (2014:124) menjelaskan bahwa kaidah kebahasaan teks Biografi untuk melengkapi pendapat Mulyadi sebagai berikut.

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

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

#### **2.2.2.6 Keterampilan Menulis dalam Teks Biografi**

Dalam menceritakan kembali isi teks biografi dapat melalui dua cara yaitu secara tertulis maupun secara lisan. Keterampilan menulis akan berpengaruh ketika menceritakan kembali isi teks karena menulis merupakan bagian dalam menceritakan kembali secara tertulis. Dalam menulis teks cerita biografi, perlu memerhatikan beberapa unsur yang memperngaruhi isi dalam

teks cerita biografi. Menurut Abrar (2010:76) Unsur-unsur terdiri atas 1) Alur kisah, 2) karakter, 3) setting, 4) urutan, 5) motif, dan 6) narasi.

a. Alur kisah

Pola penceritaan dengan alur yang unik dapat membuat pembaca tertarik untuk membaca kelanjutan teks biografi tersebut. Perlu memerhatikan unsure alur untuk merangkai peristiwa-peristiwa yang dialami oleh tokoh tersebut. Ada 3 pilihan alur, yakni urutan, mundur, dan campuran.

b. Karakter

Karakter merupakan bagian hal penting dari tokoh-tokoh pada teks biografi. Deskripsi karakter tokoh yang kuat serta peran tokoh lain yang juga memberikan kontribusi rangkaian peristiwa akan menjadi cerita yang menarik dalam teks biografi tersebut.

c. Setting

Latar tempat dan waktu berguna untuk memberikan konteks pada peristiwa yang dialami oleh tokoh utama biografi. Perubahan setting juga mempengaruhi rangkaian peristiwa yang terjadi dalam teks biografi tersebut.

d. Urut-urutan

Urut-urutan kisah merupakan hal yang penting dalam pembektukan kisah dari beberapa peristiwa. Dalam mengisahkan peristiwa demi peristiwa yang dialami tokoh, penulis hendaknya menyampaikan kisah peristiwa dengan urutan dan masuk akal.

e. Motif

Motif adalah aspek terpenting dalam setiap perbuatan manusia. Dalam unsure motif inilah dapat menentukan karakter dari tokoh utama pada teks biografi tersebut. Maka, motif ini penting untuk mengetahui peristiwa yang terjadi merupakan rekayasa atau terjadi secara alami.

f. Narasi

Narasi harus memiliki unsure instrinsik dan unsure ekstrinsik. Dari kedua unsure tersebut inilah akan dikisahkan oleh penulis ke dalam teks biografi. Dari hal tersebut, penulis dapat menyentuh emosi para

pembaca dengan memberikan klimak sebagai kunci dari puncaknya peristiwa.

Tidak hanya unsur-unsur teks biografi tetapi perlu memerhatikan beberapa pedoman menulis. Pedoman menulis menurut Nurudin (2010: 40) terdapat enam asas yang dapat digunakan. Asas-asas tersebut meliputi:

- a) Kejelasan (*clarity*) yang dimaksud adalah tulisan harus dapat dipahami para pembaca agar makna yang disampaikan jelas dan menghindari adanya kesalahpahaman pembaca dalam menafsirkan tulisan yang telah disajikan.
- b) Keringkasan (*consiseness*), adalah penulis hendaknya menggunakan kalimat efektif. Hal tersebut bertujuan agar penyusunan kalimat dengan tidak menghamburkan kata-kata, dan menghindari penggunaan kata berulang dalam penyampaian gagasan sehingga dapat menimbulkan kebingungan pada pembaca.
- c) Ketepatan (*correctness*) bertujuan dalam menyampaikan gagasan kepada pembaca dengan menggunakan diksi (pilihan kata) dan susunan kalimat yang tepat dan sesuai.
- d) Kesatupaduan (*unity*) adalah terdapat satu gagasan dalam satu alinea. Maka pilihan kata dalam menyusun kalimat dan membangun paragraf yang tepat disusun dengan kepaduan, antara pilihan kata, susunan kalimat, dan hal yang ingin disampaikan. Hal ini dapat didefinisikan pada kesesuaian antara pembaca, tema, topik, serta penggunaan kalimat pilihan.
- e) Pertautan (*coherence*) yang dimaksud adalah antar alinea atau paragraph harus saling bertautan satu sama lain. Dari hal tersebut akan menghasilkan tulisan yang bersifat sistematis, logis, baik dari hal yang bersifat sempit menuju hal meluas, atau sebaliknya.
- f) Penegasan, yang dimaksud dengan penegasan adalah beberapa hal tersebut disampaikan dengan penekanan tertentu yang mengarah pada informasi-informasi yang hendak disampaikan, sehingga mampu mengartikan adanya dasar yang kuat pada pikiran pembaca terhadap masalah disajikan dalam cerita.

Dalam Dalman (Dalam Dika, 2018) menambahkan bahwa menulis memiliki beberapa komponen yaitu grafologi, struktur, kosakata, kelancaran

dalam mengembangkan kalimat. Maka dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis teks biografi terutama pada KD 4.15 menceritakan kembali teks biografi secara tertulis perlu memperhatikan beberapa hal yaitu 1) Organisasi isi yang akan memengaruhi alur cerita sehingga cerita yang disajikan logis dan sesuai dengan isi yang didapatkan pada teks, 2) Struktur sebuah teks juga akan mempengaruhi jalan cerita apabila struktur tersebut tidak padu dan runtut, 3) Kaidah kebahasaan dalam teks biografi juga perlu diperhatikan karena dalam teks biografi memiliki ciri kebahasaan yang menonjol dan dominan dalam teks biografi tersebut, 4. Aspek mekanik adalah aspek yang memuat seperangkat aturan mengenai cara menulis bahasa dengan menggunakan huruf dan tanda baca sebagai sarannya.

Selain unsur- unsur yang diperhatikan dalam menulis teks biografi diatas terdapat pula langkah-langkah menceritakan kembali isi teks Mulyadi (2016:240) menambahkan terdapat beberapa langkah-langkah bagaimana menceritakan kembali isi didalam teks biografi baiklisan maupun tulis diantaranya sebagai berikut.

1. Menentukan tokoh yang menarik untuk dijadikan panutan. Anda dapat mengambil tokoh dari berbagai bidang seperti bidang kebudayaan, politik, sosial, hukum, pendidikan, maupun lingkungan hidup.
2. Mencatat atau menentukan pokok-pokok informasi yang terkandung didalam teks biografi tersebut dengan cara melakukan analisis singkat. Hal ini dapat dilakukan sesuai dengan yang telah dipelajari sebelumnya.
3. Merangkai pokok-pokok informasi yang dicatat sebelumnya sesuai dengan urutan rangkaian peristiwa secara menyeluruh.
4. Menyampaikan cerita itu secara oral dengan nada suara, intonasi, dan lafal yang jela. Gunakanlah penggalan-penggalan cerita sebagai bahan untuk membuat pendengar atau pembaca menjadi penasaran. Ekspresikan hal tersebut dengan mimik wajah yang sesuai
5. Penggunaan bahasa yang mudah dimengerti atau dipahami oleh pendengar atau pembaca. Pilihlah kata-kata atau kalimat yang tidak membingungkan atau berbelit-belit.

### **2.2.3 Model Pembelajaran *Project Based Learning***

#### **2.2.3.1 Pengertian model pembelajaran *Project Based Learning***

Definisi Model *project based learning* menurut Kemendikbud (2013) adalah suatu model pembelajaran yang berbasis pada proyek yang diberikan kepada peserta didik untuk digunakan sebagai media yang diarahkan pada kegiatan seperti, melakukan aktivitas eksplorasi, sintesis, interpretasi, penilaian, dan pemanfaatan informasi. Model pembelajaran ini akan dapat menghasilkan berbagai bentuk variasi hasil belajar. Model *project based learning* terbentuk dari prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivis yang mampu menghasilkan pengembangan nilai-nilai dalam *soft skills* seperti, kerjasama tim, kreativitas, inovasi, pemecahan masalah, dan kemampuan berkomunikasi (Riyadi, 2016).

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *project based learning* merupakan model pembelajaran yang berbasis proyek yang melatih peserta didik untuk melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan pemanfaatan informasi guna dalam membentuk beberapa kemampuan *soft skill* seperti kerjasama tim, kreativitas, kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi. Pembelajaran berbasis proyek terpusat pada sejumlah masalah yang diberikan yang dapat memotivasi para peserta didik ketika berhadapan dengan beberapa konsep dan prinsip pokok pengetahuan yang ditemui secara langsung sebagai pengalaman pertama.

#### **2.2.3.2 Tujuan Model Pembelajaran *Project Based Learning***

Model pembelajaran berbasis proyek ini berpusat pada kemampuan memecahkan masalah dalam bentuk proyek yang akan dibuat oleh para peserta didik sehingga para peserta didik dapat menghasilkan produk karyanya sendiri. Model *project based learning* memiliki beberapa tujuan ketika proses pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah tujuan dari model *project based learning* dalam Kosasih (2014:98).

- a. Peserta didik akan memperoleh manfaat atau kebermaknaan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Peserta didik dapat mengembangkan potensinya, berkreasi dan berinovasi melalui karya yang mereka buat dalam proses pembelajaran baik secara individu maupun berkelompok.
- c. Mengoptimalkan dan mengaktifkan potensi yang terdapat pada peserta didik. Potensi tersebut tidak hanya potensi intelektual tetapi potensi dalam segi emosi, fisik maupun sosial.
- d. Diharapkan peserta didik mampu mengembangkan keterampilan dan kemampuannya dalam mengelola sumber belajar, bahan, dan potensi-potensi lingkungan serta masyarakat untuk menjadi hal yang bermakna bagi dirinya sendiri maupun orang lain.

### **2.2.3.3 Karakteristik Model Pembelajaran *Project Based Learning***

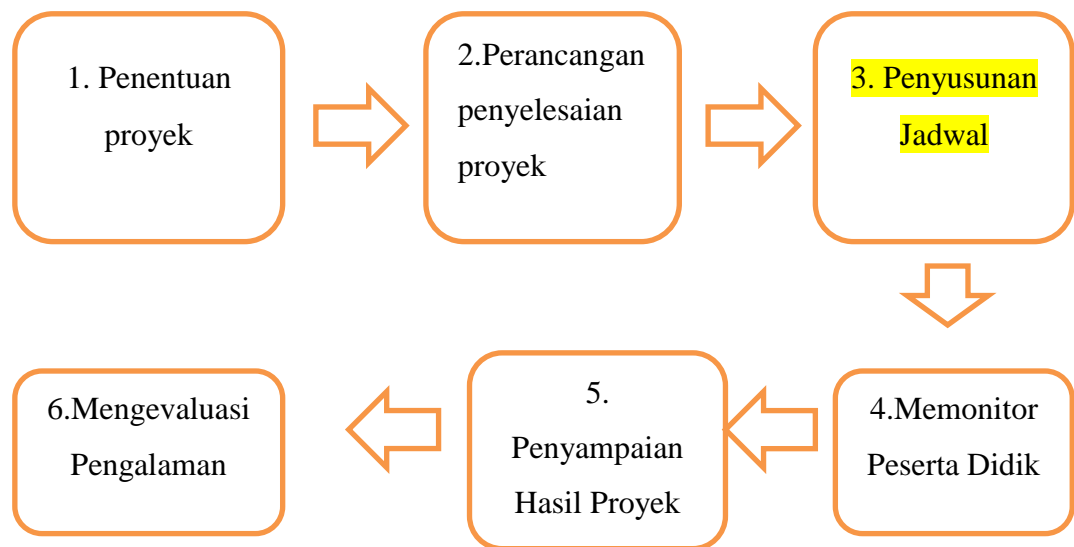
Pembelajaran Berbasis Proyek memiliki beberapa karakteristik yang menonjol sehingga dapat membedakan dengan model pembelajaran lainnya seperti berikut ini.

- a. Memerlukan pedalaman materi sehingga peserta didik menemukan kebermaknaan dari materi tersebut dalam keperluan sehari-hari.
- b. Keperluan yang dihadapi peserta didik dalam bentuk rumusan masalah yang menggambarkan rancangan kegiatan yang dilakukan peserta didik.
- c. Peserta didik melaksanakan pembelajaran secara kolaboratif atau perseorangan dengan memanfaatkan pengalaman dan materi pembelajaran terkait informasi-infromasi yang didapatkan.
- d. Peserta didik merancang kegiatan atau produk yang akan mereka hasilkan dari proses perencanaan hingga hasil produknya.
- e. Penilaian pembelajaran dilakukan sejak kegiatan perencanaan, proses kegiatan hingga hasilnya.

Berdasarkan penjelasan karakteristik tersebut diatas, maka model berbasis proyek akan dapat menumbuhkan dan memunculkan sikap yang baik selain kreativitas atau keterampilan di dalam diri peserta didik.

### 2.2.3.4 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Project Based Learning*.

Dalam Kosasih (2014:98) mengemukakan langkah-langkah pembelajaran berbasis proyek (*Project based learning*) dalam bentuk diagram berikut ini.



#### Bagan 2. 1 Langkah-langkah Project Based Learning

Berikut adalah penjelasan dari langkah-langkah *Project based learning* di atas:

- a) Penentuan proyek  
Pertanyaan mendasar diberikan di awal sebagai penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Guru berusaha mencari pertanyaan dengan topik yang diangkat relevan untuk para peserta didik.
- b) Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek  
Perencanaan dilakukan bersama antara peserta didik dengan pengajar (secara kolaboratif). Dengan demikian, diharapkan peserta didik akan merasa “memiliki” proyek tersebut.
- c) Penyusunan Jadwal pelaksanaan proyek  
Guru bersama peserta didik melakukan penyusunan jadwal kegiatan dalam rangka untuk menyelesaikan



aktivitas proyek secara kolaboratif. Pada tahapan ini terdiri dari 1) merencanakan *timeline* (jadwal) untuk menyelesaikan proyek dengan baik, (2) membuat *deadline* (hal yang harus dicapai) dalam penyelesaian proyek, (3) membawa peserta didik agar merencanakan cara yang baru, (4) membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan (5) meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan tentang pemilihan suatu cara).

- d) Penyelesaian proyek dengan Fasilitasi dan monitoring guru.

Guru bertanggung jawab untuk selalu memonitor aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik selama penyelesaian proyek.

- e) Penyampaian hasil kegiatan dan presentasi/ publikasi hasil proyek.

Langkah selanjutnya adalah mengomunikasikan hasil proyek yang telah dilaksanakan oleh peserta didik. Dengan cara memamerkan hasil karya dengan presentasi ataupun pagelaran. Melalui hal tersebut dapat melatih tanggung jawab peserta didik terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

- f) Mengevaluasi proses dan hasil proyek

Pada tahap akhir proses pembelajaran, pengajar (guru) dan peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan dan hasil proyek yang telah dilakukan. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama proses penyelesaian proyek.

### **2.2.3.5 Sistem Sosial**

Sistem sosial dalam model pembelajaran *project based learning* bersifat kooperatif. Peserta didik belajar dalam bentuk tim kelompok untuk

mendiskusikan masalah atau proyek yang sedang dikerjakan dalam materi tersebut. Selain itu, peserta didik saling berdiskusi dengan sikap kritis dan kreatif yang mereka miliki dan sekaligus mengembangkan kemampuan peserta didik dalam bekerjasama. Peserta didik juga memiliki kesempatan untuk mengatur jadwal sendiri disesuaikan dengan proyek yang didapatkan.

#### **2.2.3.6 Prinsip Reaksi**

Prinsip reaksi yang berkembang dalam model *project based learning* adalah guru sebagai fasilitator, pembimbing, dan motivator bagi peserta didik karena guru hanya membimbing dan memberikan arahan kepada peserta didik untuk merangsang keaktifan para peserta didik dan mengamati proses tahap pembelajaran selanjutnya. Model *project based learning* bersifat menghasilkan proyek sehingga mengharuskan para peserta didik untuk berpikir kreatif dan kritis.

#### **2.2.3.7 Sistem Pendukung**

Hal-hal yang mengiringi dalam proses pembelajaran model *Project based learning* adalah bahan dan alat dalam menunjang penyelesaian proses proyek yang akan dilakukan. Guru dan peserta didik harus menyediakan bahan dan alat yang dibutuhkan ketika dalam penyelesaian proyek. Fasilitas yang terdapat di kelas dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran dalam model ini seperti LCD proyektor, papan tulis dan sebagainya.

#### **2.2.3.8 Dampak Instruksional dan dampak pengiring**

Dampak Instruksional yang terjadi dalam proses pembelajaran menggunakan model *project based learning* adalah pemahaman, transfer pengetahuan, menyelesaikan proyek yang diberikan, keterampilan berpikir kreatif dan kritis, kemampuan memecahkan suatu masalah serta kemampuan komunikasi dan kerjasama serta motivasi belajar meningkat. Dampak pengiring yang terdapat pada model pembelajaran tersebut yaitu adanya rasa percaya diri dan rasa tanggung jawab.

#### **2.2.3.9 Kelebihan dan kelemahan Model Pembelajaran *Project Based Learning*.**

Dalam Titu (2015) model *project based learning* memiliki kelebihan dan kekurangan pada penerapan pembelajaran Berbasis Proyek dapat dijelaskan sebagai berikut ini:

**Tabel 2. 2 Kelebihan dan kelemahan model *project based learning***

Kelebihan	Kelemahan
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meningkatkan motivasi belajar para peserta didik untuk mendorong kemampuan mereka dalam melakukan pekerjaan penting.</li> <li>2. Meningkatkan kemampuan para peserta didik dalam memecahkan masalah.</li> <li>3. Memungkinkan peserta didik untuk menjadi lebih aktif dan berhasil melakukan pemecahan masalah-masalah yang kompleks.</li> <li>4. Meningkatkan kolaborasi antar peserta didik.</li> <li>5. Mendorong peserta didik untuk mampu mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasinya.</li> <li>6. Meningkatkan keterampilan para peserta didik dalam pengelolaan sumber belajar.</li> <li>7. Memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam praktik organisasi sebuah proyek serta mampu membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain untuk penyelesaian tugas.</li> <li>8. Memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam pengorganisasian pembelajaran</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memerlukan banyak waktu untuk menyelesaikan masalah.</li> <li>2. Menyediakan biaya yang cukup banyak.</li> <li>3. Mayoritas guru yang merasa nyaman dengan kelas tradisional dikarenakan guru memegang peran utama ketika pembelajaran berlangsung.</li> <li>4. Membutuhkan peralatan yang harus disediakan ketika pembelajaran berlangsung.</li> <li>5. Kesulitan akan dialami oleh peserta didik yang lemah dalam melakukan percobaan dan pengumpulan informasi.</li> <li>6. Adanya kemungkinan salah satu peserta didik yang kurang aktif ketika bekerja sama dalam kelompok.</li> <li>7. Dikhawatirkan peserta didik tidak memahami topik secara menyeluruh yang diakibatkan dari pemberian topik yang berbeda pada setiap kelompok.</li> </ol>

--	--

## **2.2.4 Model Pembelajaran *Discovery Learning***

### **2.2.4.1 Pengertian Model Pembelajaran *Discovery Learning*.**

Menurut Wilcox (dalam Slavin: 1977) dengan pembelajaran berbasis penemuan, peserta didik didorong untuk terlibat aktif dengan konsep-konsep dan prinsip-prinsip, dan guru mendorong para peserta didik memiliki pengalaman dan melakukan percobaan agar mereka menemukan prinsip-prinsip untuk diri mereka sendiri. Martaida (2017) mengemukakan bahwa model *discovery learning* merupakan rangkaian dari aktivitas pembelajaran yang dapat memerlukan proses pemikiran kritis dan analisis untuk mencapai atau menjawab permasalahan yang diberikan. Inti dari model ini adalah dapat memberikan pembelajaran kepada peserta didik tentang bagaimana menghadapi permasalahan yang diberikan sebelum menghadapi permasalahan yang nyata. Dari pernyataan tersebut bahwa model berbasis penemuan (*Discovery Learning*) adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan proses berpikir kritis dan analitis untuk bagaimana menangani masalah yang diberikan pada peserta didik.

Dalam beberapa pendapat dari ahli diatas, dapat disimpulkan pembelajaran berbasis penemuan merupakan model pembelajaran yang mendorong peserta didik aktif, kritis dan analitis yang bertujuan untuk menciptakan konsep maupun prinsip yang akan dibangun oleh siswa itu sendiri.

### **2.2.4.2 Tujuan Model Pembelajaran *Discovery Learning*.**

Menurut Bell, 1978 (dalam Hosnan 2014:284) tujuan spesifik dalam pembelajaran yang berbasis penemuan ini. Diantaranya sebagai berikut.

- a. Dalam penemuan ini, siswa dapat terlibat aktif dalam pembelajaran.

- b. Siswa dapat belajar menentukan pola dalam situasi konkret maupun abstrak dan peserta didik dapat memprediksi informasi tambahan.
- c. Siswa menjadi lebih aktif dalam sesi Tanya jawab dan mempersiapkan pertanyaan yang tidak rancu saat memperoleh informasi yang bermanfaat dalam proses menemukan.
- d. Membentuk kerjasama yang solid, efektif, saling berbagi informasi, serta berbagi ide-ide dengan orang lain.
- e. Terdapat fakta yang menunjukkan bahwa pembelajaran melalui penemuan akan dapat memberikan keterampilan, konsep, dan prinsip yang lebih bermakna.
- f. Dalam beberapa kasus, situasi belajar berbasis penemuan ini akan lebih mudah disalurkan untuk aktivitas dan implementasi dalam situasi belajar yang baru.

#### **2.2.4.3 Langkah-langkah Model Pembelajaran *Discovery Learning*.**

Langkah-langkah atau sintagmatik dalam pembelajaran *discovery learning* dalam Kosasih (2014: 86) terdiri atas lima langkah. Berikut adalah langkah-langkah model *Discovery Learning*.

- a. Merumuskan masalah  
Guru merangsang pengetahuan para peserta didik dengan menanyakan fenomena atau suatu permasalahan yang menimbulkan rasa penasaran para peserta didik.
- b. Membuat jawaban sementara (hipotesis)  
Para peserta didik melakukan identifikasi masalah yang diharapkan dapat menjadi jawaban sementara (hipotesis).
- c. Mengumpulkan data  
Dari jawaban sementara (hipotesis), perlu adanya pembuktian untuk merumuskan benar atau tidaknya. Perlu langkah selanjutnya, yaitu mengumpulkan serangkaian data. Dalam pengumpulan data dapat dilakukan beberapa kegiatan seperti, 1) membaca berbagai dokumen, 2) melakukan pengamatan di lapangan, 3) melakukan penelitian laboratorium, 4) melakukan wawancara, dan 5) menyebarkan angket.

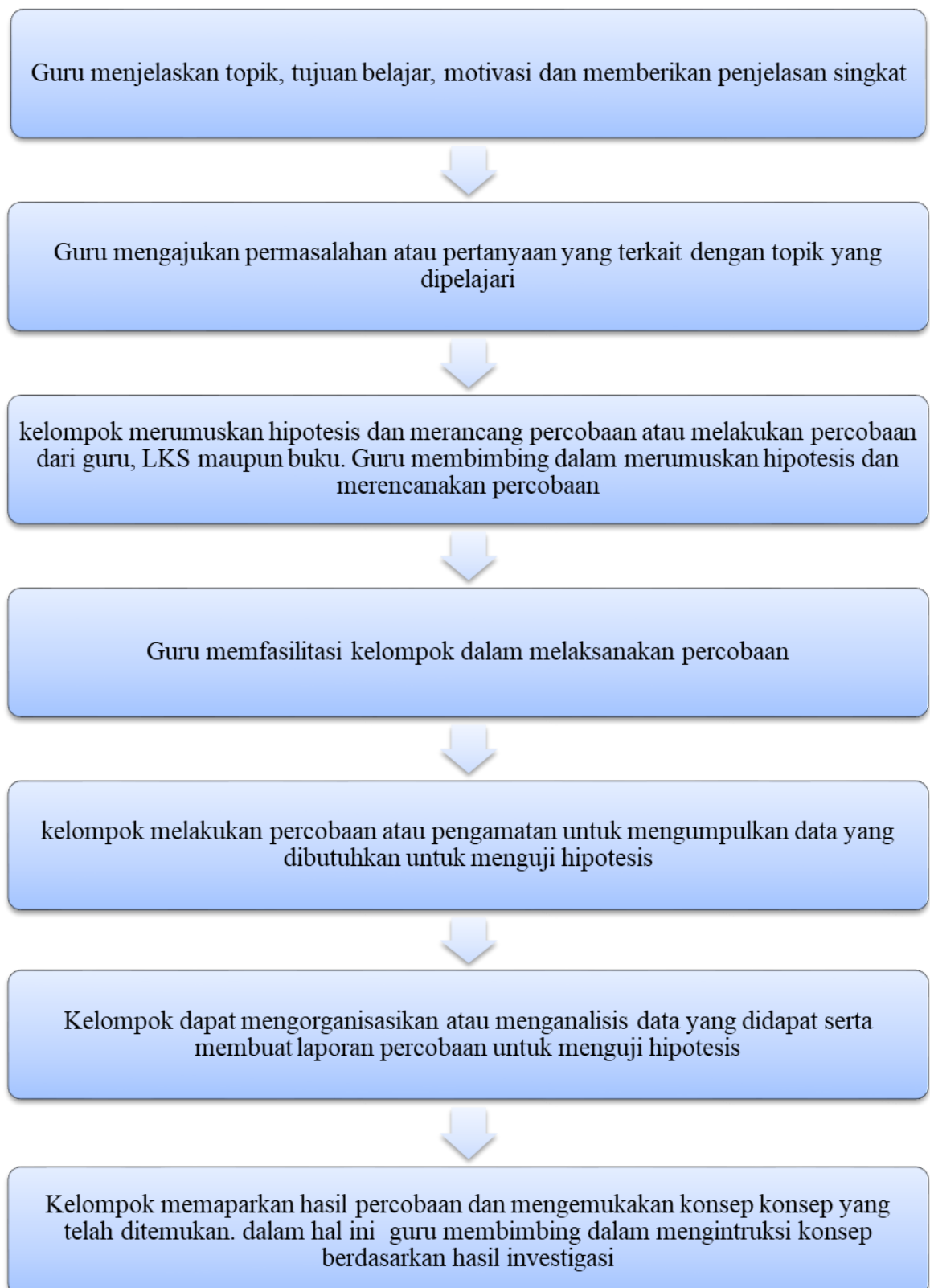
d. Perumusan kesimpulan (*generalization*)

Setelah pengumpulan dan analisis data, melakukan koreksi dengan perumusan masalah yang ditentukan sebelumnya. Dari data dikumpulkan sebelumnya akan terdapat kesimpulan yang dimaksud sebagai penemuan.

e. Mengomunikasikan

Hasil kegiatan para peserta didik perlu ditindaklanjuti dengan kegiatan mengomunikasikan. Ketika kegiatan telah usai, masing-masing peserta didik individu maupun kelompok harus melaporkan hasil temuannya setelah mengikuti rangkaian langkah pembelajaran di depan forum diskusi agar dapat ditanggapi oleh para peserta didik lain. Pada langkah ini akan memberikan kesempatan pada para peserta didik memberi masukan sehingga temuan mereka akan lebih penting dan bermanfaat.

Dalam Sani (2014: 99) menggambarkan tahap pembelajaran pada model pembelajaran *discovery learning* secara umum sebagai berikut.



**Bagan 2. 2 Langkah-langkah model *discovery learning***

Dari pendapat kedua ahli diatas memiliki tahap pembelajaran yang hampir mirip maka dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah pembelajaran dalam model *discovery learning* antara lain 1) Merumuskan masalah, 2) merumuskan hipotesis (jawaban sementara), 3) pengumpulan data setelah percobaan, 4) merumuskan kesimpulan, 5) mengomunikasikan hasil percobaan.

#### **2.2.4.4 Sistem sosial**

Sistem sosial adalah proses belajar menganalisis dan mempertimbangkan eksistensi dan perilaku peserta didik dan guru dalam ranah pembelajaran (Andayani 2012: 137). Dalam mendapatkan informasi, para peserta didik harus secara mandiri dalam menganalisis informasi yang telah didapatkan.. Oleh karena itu, akan muncul interaksi antara seluruh peserta didik beserta dengan guru sehingga menumbuhkan keaktifan para peserta didik.

#### **2.2.4.5 Prinsip reaksi**

Prinsip reaksi yang terjadi dalam proses pembelajaran *discovery learning* adalah guru harus bersikap sebagai fasilitator yang suportif dan netral agar tidak memihak siapapun. Peran guru adalah menyajikan materi dasar kepada peserta didik dan merencanakan pembelajaran yang terpusat pada masalah yang dikaji serta guru hanya memberikan arahan agar peserta didik dapat memecahkan masalah.

#### **2.2.4.6 Dampak intruksional**

Menurut joice dan Weil (1986) mengungkapkan bahwa terdapat dampak instruksional dalam model pembelajaran *discovery learning* diantaranya adalah mencapai tujuan dan evaluasi serta membentuk kemandirian dan pengarahan diri, terampil dalam mengkaji suatu persoalan, dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

#### **2.2.4.7 Dampak pengiring**

Dalam joice dan Weil (1986) menambahkan dampak pengiring pada model pembelajaran *discovery learning* yaitu, 1) Peserta didik akan menyadari dan menampakkan sikap keterbukaan dan mendahulukan



keutuhan kelas, 2) Peserta didik akan mencapai kepuasan karena telah menemukan sebuah pemecahan masalah.

#### **2.2.4.8 Sistem pendukung**

Hal-hal yang mengiringi dalam proses model discovery learning, yaitu fasilitas yang terdapat di dalam kelas. Untuk menunjang pemerolehan informasi-informasi yang terkait dengan materi, diperlukan internet dan sejumlah buku.

#### **2.2.4.9 Kelebihan dan kekurangan Model Pembelajaran *Discovery Learning***

Pada penelitian yang dilakukan Balim (2009) menunjukkan data dari wawancara dengan peserta didik dalam kelompok eksperimen mengungkapkan bahwa peserta didik menemukan penemuan belajar yang mendidik, menghibur, dan bermanfaat. Umpan balik positif dari wawancara tampaknya telah menghasilkan perbedaan yang bermakna dalam skor posttest siswa dalam eksperimen dan kelompok kontrol, dan bahwa metode pembelajaran penemuan memiliki efek positif pada keberhasilan siswa. Dari penelitian tersebut bahwa terbukti model pembelajaran *Discovery learning* merupakan model pembelajaran yang menyenangkan serta memberikan *positive feedback* yang akan memengaruhi kesuksesan para peserta didik berdasarkan hasil wawancara dan posttest dari penelitian tersebut.

Dalam Hosnan (2014:287) menambahkan terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari model *Discovery Learning* diantaranya sebagai berikut ini.

**Tabel 2. 3 Kelebihan dan kelemahan model *discovery learning***

KELEBIHAN	KELEMAHAN
1. Membantu peserta didik dalam memperbaiki kemampuan kognitif dan meningkatkan keterampilan, 2. Membantu peserta didik dalam memecahkan masalah,	1. Menyita waktu, 2. Menyita pekerjaan guru, 3. Tidak semua peserta didik mampu melakukan penemuan,

<p>3. Memperkuat pengertian, ingatan, dan transfer pada peserta didik,</p> <p>4. Memungkinkan peserta didik untuk dapat berkembang dengan cepat sesuai dengan seberapa cepat dia mempelajari sesuatu,</p> <p>5. Membantu mengurangi sikap keragu-raguan pada peserta didik,</p> <p>6. Berpusat pada peserta didik dan guru bersama-sama berperan aktif dalam mengeluarkan gagasan,</p> <p>7. mendorong peserta didik berpikir dan berinisiatif,</p> <p>h) meningkatkan motivasi pada peserta didik.</p>	<p>4. Guru merasa gagal mendeteksi masalah dan terjadi kesalahpahaman antara peserta didik dan guru.</p>
---	--

## 2.2.5 Media Pembelajaran

### 2.2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan suatu bentuk interaksi komunikasi yang baik, yang dapat berbentuk dokumen tercetak atau audio visual yang lengkap dengan peralatan pendukungnya (Sadiman dkk, 2011). Media pembelajaran memiliki manfaat seperti dapat meningkatkan minat dan memberikan motivasi kepada peserta didik. Menurut Falahudin (2014) AECT mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan dan sebagai jenis komponen dalam pembelajaran yang dapat menstimulasipeserta didik untuk belajar.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media yang akan menunjang pembelajaran sehingga membantu kelancaran proses belajar mengajar.

### 2.2.5.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran dibagi menjadi beberapa jenis. Dalam Sadiman (2011:28) terdapat 3 jenis media pembelajaran diantaranya yakni, 1) Media grafis seperti foto/ gambar, sketsa, Diagram, bagan, kartun, poster, 2) Media Audio berkaitan dengan indera pendengaran contoh: Radio, alat perekam Pita magnetic, 3) Media Proyeksi diam hampir sama dengan media grafik dengan visual sebagai objeknya tetapi perbedaannya terdapat audio yang mengiringi grafik tersebut contoh: film bingkai, film rangkai, overhead proyektor, proyektor tak tembus pandang, mikrofis, film, televisi, dan video.

Hendaknya, media pembelajaran disesuaikan dengan teknologi zaman sekarang. Sesuai dengan Januszewski & Mo-Lenda (2008) *Educational Technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*. Dari pernyataan di atas dapat diartikan bahwa teknologi pendidikan adalah pembelajaran dan praktik etis untuk memfasilitasi pembelajaran dan mengembangkan kinerja dengan membuat, menggunakan, dan mengelola sesuai proses dan sumber teknologi. Diharapkan teknologi dapat memberikan kontribusi dalam pendidikan melalui media pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran jenis media proyeksi seperti video sangat sesuai apabila digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan video merupakan salah satu media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi terkini.

Media video merupakan media yang dapat menggambarkan objek bergerak bersama dengan suara yang alamiah maupun buatan. Media video dapat menyajikan informasi, konsep-konsep yang rumit ataupun sebuah proses sekaligus mengajarkan keterampilan dan dapat memperpadatkan maupun memperpanjang waktu serta mempengaruhi sikap (Arshad, 2008:49). Dari hal tersebut, media video dinilai efektif sebagai media dalam penelitian ini. Bukan hanya efektif dalam penelitian ini melainkan video animasi *graphic*

*motion* ini merupakan salah satu teknologi pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan mengajar.

### **2.2.5.3 Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki manfaat di kegiatan pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton (Dalam Falahudin, 2014) mengidentifikasi beberapa manfaat dari media pembelajaran, yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan

Penafsiran yang beragam tersebut dapat dicegah sehingga dapat disampaikan kepada peserta didik secara seragam dengan adanya media pembelajaran. Setiap peserta didik mendapatkan materi yang sama dengan peserta didik lainnya. Selain itu juga adanya media, mencegah kesenjangan informasi antar peserta didik sehingga materi dapat tersampaikan secara merata.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Dengan menampilkan berbagai informasi melalui berbagai macam unsure seperti suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, proses pembelajaran akan lebih menarik dan tidak membosankan. Materi pelajaran yang dipaparkan melalui program media akan lebih lengkap, jelas, serta dapat menarik minat para peserta didik sehingga dapat menimbulkan rasa keingintahuan yang tinggi. Tidak hanya hal tersebut adanya media dapat menstimulasi peserta didik untuk beraksi lebih baik secara fisik maupun emosional.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Guru akan cenderung berbicara satu arah kepada peserta didik apabila tidak ada media pembelajaran. Namun dengan adanya media, Guru dapat mengelola kelas dengan baik dan membangkitkan peserta didik untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran berlangsung.

- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Guru sering menghabiskan banyak waktu ketika menjelaskan materi pelajaran. Hal tersebut dapat diminimalisasi dengan adanya media pembelajaran. Dengan media pembelajaran, tujuan belajar akan lebih

cepat tercapai secara optimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin tanpa harus menjelaskan materi pelajaran berulang-ulang. Hal tersebut dikarenakan dengan sekalimenggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.

- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik  
Penggunaan media tidak hanya menjadikan proses pembelajaran lebih efisien, tetapi peserta didik dapat dengan mudah menyerap materi pelajaran secara utuh dan mendalam. Apabila hanya menyimak informasi dari guru saja secara verbal, peserta didik akan kurang memahami pelajaran secara baik.
- f. Adanya media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan di mana saja maupun kapan saja.
- g. Media dapat mengembangkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
- h. Peran guru menjadi lebih produktif.  
Dengan memanfaatkan media dengan baik, seorang guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik sehingga guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada hal-hal edukatif lainnya.
- i. Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret.
- j. Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu.  
Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di masa lalu seperti sejarah, dapat kita sajikan di depan langsung ke peserta didik sewaktu-waktu. Dengan media pula suatu peristiwa penting yang sedang terjadi dapat dihadirkan langsung di ruang kelas.
- k. Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.  
Obyek-obyek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari dengan berbantuan media. Demikian pula obyek berupa proses/kejadian yang sangat cepat atau sangat lambat, dapat kita saksikan dengan jelas melalui media.

#### **2.2.5.4 Media video animasi**

Menurut Sari (2017) video animasi merupakan media yang memiliki isi darisekumpulan rangkaian gambar yang diolah yang dapat menghasilkan gerakan dengan dilengkapi oleh audio suara sehingga terkesan hidup dan menyimpan suatu pesan pembelajaran. Media animasi komputer dibagi menjadi dua menurut Anderson (Dalam Sari 2017) yaitu, a) *Computer Assisted Animation* adalah animasi yang menunjuk pada sistem animasi 2 dimensi, dengan menggunakan gambaran tangan dalam mengoperasikan proses animasi tradisional. Diperlukan Komputer untuk manipulasi warna, implementasi, penyesuaian virtual kamera, dan penataan data dalam sebuah animasi, b) *Computer Generlated Animation*, pada kategori ini biasanya digunakan untuk animasi 3 dimensi dalam program 3D seperti 3D Studio Max, Maya, Autocad, dll. Pada program video terdapat teknik percepatan (*time lapse*) sehingga suatu peristiwa atau proses lama menjadi singkat, dan sebaliknya suatu proses yang cepat dapat diamati dengan menggunakan efek gerakan lambat.

#### **2.2.5.5 Media video animasi *Graphic motion***

Menurut Machda, 2016 (Dalam Win 2015) *Motion graphic* secara umum merupakan gabungan dari potongan-potongan desain maupun animasi yang berbasis media visual dengan menggabungkan bahasa film dan desain grafis yang ditampilkan dengan cara memasukkan sejumlah unsur yang berbeda seperti 2D/3D, animasi, video, film, tipografi, ilustrasi, fotografi, dan musik. Menurut Betancourt (Dalam Beatrix 2015) menambahkan *motion Graphics* adalah grafik yang menggunakan *footage* dari video atau teknologi animasi. Hal tersebut bertujuan untuk menciptakan ilusi dari gerakan serta dikombinasikan dengan audio dalam proyek multimedia.

Menurut Humairah (Dalam Saputra 2018) menambahkan penggunaan *motion graphic* pada umumnya sebagai adegan pembuka dalam film (*title sequence*) maupun serial televisi, logo-logo yang bergerak di penghujung iklan, elemen - elemen seperti logo yang berputar di sebuah siaran televisi, dan lain-lain. Dalam Purwanti (2005) menambahkan Media *motion graphic*

biasa dipakai untuk media promosi pada iklan komersialtetapi dalam perkembangannya, media graphic motion dapat pula digunakan untuk proses pembelajaran di kelas.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa video animasi *graphic motion* adalah rangkaian dari beberapa desain animasi yang berbasis media visual dengan menggabungkan berbagai unsur desain grafis dan memiliki tujuan tertentu seperti sebagai media dalam proses pembelajaran.

### **2.2.6 Model Pembelajaran *project based learning* dalam menceritakan kembali isi teks biografis secara tertulis dengan menggunakan media video *Graphic motion***

Pada kompetensi dasar kelas X yaitu 4.15 Menceritakan kembali teks biografi secara tertulis maupun lisan dapat menggunakan model *project based learning* dalam proses pembelajarannya dengan menggunakan media video animasi *graphic motion*. Video animasi *graphic motion* mengambil tokoh era millennial di Indonesia yakni Maudy Ayunda. Berikut adalah langkah-langkah model *project based learning* dengan menggunakan media video animasi *graphic motion* dalam menceritakan kembali isi teks biografi.

**Tabel 2.4 Langkah-langkah model *project based learning* dengan media video *graphic motion* dalam menceritakan kembali isi teks biografi**

<b>KEGIATAN GURU</b>	<b>SINTAGMATIK</b>	<b>KEGIATAN PESERTA DIDIK</b>
1. Guru memberikan pertanyaan yang mendasar terkait dengan tokoh-tokoh milenial pada saat ini.  2. Guru menayangkan video animasi <i>Graphic</i>	<b>Penentuan proyek</b>	1. Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru terkait dengan tokoh-tokoh millennial pada saat ini.  2. Peserta didik menyimak video animasi yang ditayangkan oleh guru.

<p><i>motion</i> berjudul “Maudy Ayunda”.</p>		
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membentuk kelompok belajar berjumlah 5 orang</li> <li>2. Guru membagikan teks biografi dengan tokoh yang berbeda kepada masing-masing kelompok.</li> <li>3. Guru memberikan lembar kerja I, II, III dan IV. Lembar kerja I berupa kerangka teks biografi yang harus dibuat oleh peserta didik, lembar kerja II berupa pengembangan teks biografi dari kerangka yang disusun, lembar kerja III berupa peserta didik menyunting teks biografi yang telah dibuat, dan lembar kerja IV berupa menceritakan kembali teks biografi secara utuh setelah</li> </ol>	<p><b>Perancangan langkah-langkah penyelesaian proyek</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik melaksanakan proses pembelajaran dengan berkelompok yang terdiri atas 5 anggota.</li> <li>2. Peserta didik menerima lembar kerja yang berisi beberapa pertanyaan terkait dengan video tersebut.</li> <li>3. Peserta didik membaca teks biografi yang telah diberikan oleh guru.</li> <li>4. Peserta didik menerima penjelasan proyek dari guru.</li> <li>5. Peserta didik mengerjakan lembar kerja dari lembar kerja I hingga IV.</li> </ol>



<p>melalui tahap menyunting.</p> <p>4. Guru memberi penjelasan terkait proyek yang akan dilakukan oleh para peserta didik. Proyek yang dilaksanakan setelah peserta didik menyelesaikan lembar kerja I, II, III, dan IV. Selanjutnya membuat album teks biografi berdasarkan lembar kerja yang telah dibuat dan melakukan pameran.</p>		
<p>1. Guru meminta para peserta didik menyusun jadwal dalam persiapan dan pelaksanaan proyek.</p>	<p><b>Menyusun jadwal</b></p>	<p>1. Peserta didik menyusun jadwal dalam melaksanakan proyek.</p> <p>2. Setiap peserta didik melaksanakan aktivitas, harus ditulis ke dalam jadwal.</p>
<p>1. Guru memantau para peserta didik ketika kegiatan pembelajaran berlangsung.</p> <p>2. Guru menanyakan kemajuan proyek</p>	<p><b>Penyelesaian proyek dengan fasilitator dan monitoring guru</b></p>	<p>1. Ketika kegiatan proyek berlangsung, peserta didik dapat menanyakan hal-hal yang sulit dipahami.</p> <p>2. Peserta didik diharapkan dapat mengerjakan</p>

<p>yang sedang dikerjakan oleh para peserta didik.</p> <p>3. Guru memantau jalannya pameran yang dilaksanakan oleh peserta didik.</p>		<p>proyek dengan jujur dan tanggung jawab.</p> <p>3. Setelah proyek selesai dikerjakan, peserta didik dapat melakukan pameran dengan sistem kunjung karya.</p>
<p>1. Guru meminta para peserta didik untuk melaksanakan pameran.</p>	<p><b>Penyampaian hasil kegiatan / publikasi hasil proyek</b></p>	<p>1. Peserta didik melaksanakan pameran untuk menampilkan hasil karyanya. Dalam satu kelompok terdapat 5 orang. 2 orang sebagai penjaga sedangkan 3 orang berkeliling ke kelompok lain.</p>
<p>1. Guru mengevaluasi pembelajaran yang telah berlangsung.</p> <p>2. Guru menanyakan kekurangan dan kelebihan ketika dalam melaksanakan proyek.</p> <p>3. Guru memberikan penguatan terkait materi yang sedang diajarkan</p>	<p><b>Mengevaluasi hasil dan proyek</b></p>	<p>1. Peserta didik memberi tanggapan dan komentar terkait dengan pembelajaran yang telah berlangsung.</p> <p>2. Peserta didik menerima penjelasan atau penguatan dari guru terkait dengan materi teks biografi.</p>

**2.2.7 Model Pembelajaran *Discovery learning* dalam menceritakan kembali isi teks biografis secara tertulis dengan menggunakan media video *Graphic motion*.**

Pembelajaran menulis teks biografi pada kelas X terdapat dalam kompetensi dasar 4.15 menceritakan kembali teks biografi secara tertulis maupun lisan. Dalam proses pembelajaran tersebut dapat menggunakan model *Discovery Learning*. Berikut adalah langkah-langkah menggunakan model *Discovery Learning* dalam proses pembelajaran menulis teks biografi dengan menggunakan media video animasi *graphic motion*.

**Tabel 2. 5 Langkah-langkah model *discovery learning* dengan media video *graphic motion* dalam menceritakan kembali isi teks biografi**

KEGIATAN GURU	SINTAGMATIK	KEGIATAN PESERTA DIDIK
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta para peserta didik membentuk kelompok yang terdiri atas 4 anggota.</li> <li>2. Guru menayangkan video animasi <i>graphic motion</i> tentang Maudy Ayunda.</li> </ol>	<b>Merumuskan masalah</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik membentuk kelompok berjumlah 4 anggota.</li> <li>2. Peserta didik mengamati video animasi <i>graphic motion</i> tentang Maudy Ayunda.</li> </ol>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta para peserta didik untuk menanggapi video yang telah diamati.</li> <li>2. Guru membagikan lembar kerja yang berkaitan</li> </ol>	<b>merumuskan hipotesis</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik menanggapi dan memberi komentar terkait dengan</li> </ol>

<p>dengan video yang telah diamati.</p>		<p>video yang telah diamati.</p> <p>2. Peserta didik mulai mengerjakan lembar kerja yang telah dibagikan oleh guru terkait video yang telah diamati.</p>
<p>1. Guru memantau para peserta didik ketika berdiskusi dalam mengerjakan lembar kerja I yang berisi tentang merancang kerangka serta mengembangkan kerangka teks biografi .</p>	<p><b>Pengumpulan data (data collecting)</b></p>	<p>1. Peserta didik mengerjakan lembar kerja I yang berisi tentang merancang kerangkaperserta mengembangkan teks biografi sesuai informasi-informasi seperti keunggulan tokoh,identitas tokoh dalam video graphic motion “Maudy Ayunda”</p>
<p>1. Guru mengamati proses peserta didik dalam menyelesaikan lembar kerja II</p> <p>2. Guru menerima beberapa pertanyaan dari para peserta didik terkait dengan lembar kerja.</p>	<p><b>Pengolahan data</b></p>	<p>1. Secara berkelompok, peserta didik menyelesaikan lembar kerja yang telah dibagikan oleh guru dengan berdiskusi.</p>

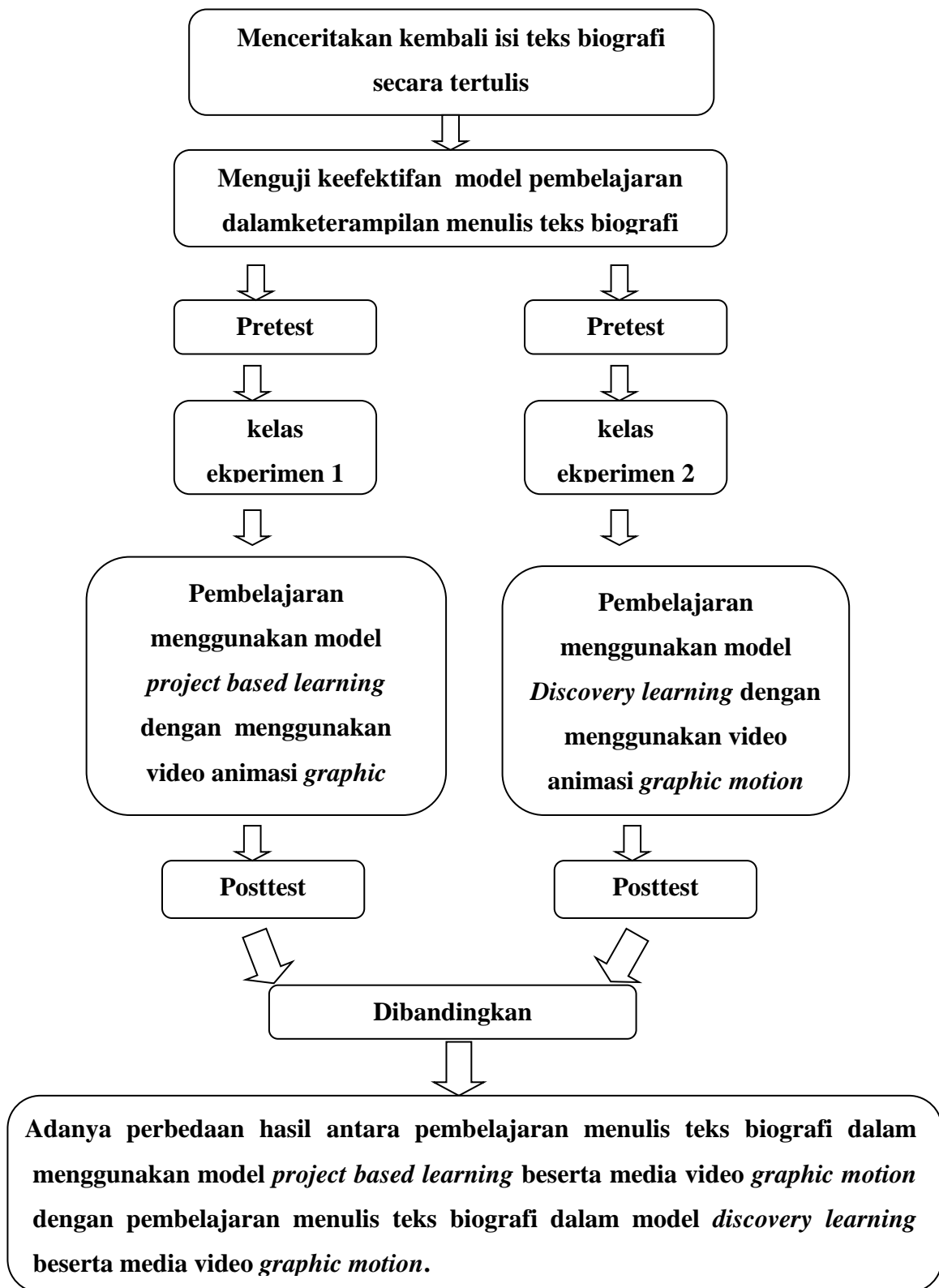
		<p>2. Peserta didik dapat bertanya kepada guru terkait dengan penyelesaian lembar kerja</p>
<p>1. Guru memastikan para peserta didik mengerjakan lembar kerja I, II, dan III yang berisi merancang kerangka karangan dan menyunting teks biografi dengan baik dan tepat sesuai dengan isi teks biografi dan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks biografi.</p>	<p><b>Perumusan kesimpulan</b></p>	<p>1. Peserta didik memastikan teks biografi yang telah dirancang dan dikembangkan dalam lembar kerja I, II, dan III sudah sesuai dengan informasi dalam video animasi dan memerhatikan struktur dan kaidah kebahasaan teks biografi.</p>
<p>1. Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikan lembar kerja yang telah dikerjakan.</p> <p>2. Guru memberikan kesimpulan terkait dengan pembelajaran yang telah berlangsung.</p>	<p><b>mengomunikasikan</b></p>	<p>1. Perwakilan kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusi terkait lembar kerja tersebut. .</p> <p>2. Peserta didik menerima penjelasan simpulan dari guru</p>

<p>3. Guru menjelaskan materi teks biografi sebagai penguatan kepada para peserta didik.</p>		<p>terkait dengan materi teks biografi dalam lembar kerja.</p>
--	--	--

### 2.2.8 Kerangka Berpikir

Permasalahan dalam penelitian yang akan dilakukan ini menguji keefektifan dua model pembelajaran yaitu model pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) dan model pembelajaran berbasis penemuan (*discovery learning*) dengan media pembelajaran *video motion graphic* dalam pembelajaran menulis teks biografi kelas X SMAN 6 Semarang. Kedua model tersebut akan diuji tingkat keefektifannya dalam keterampilan menulis teks biografi sehingga hasil yang diperoleh adalah model pembelajaran yang dapat memberikan hasil nilai lebih baik.

Kompetensi dasar yang memuat teks biografi jenjang SMA adalah 4.15 menceritakan kembali teks biografi secara lisan maupun tertulis. Dalam kompetensi dasar tersebut yang akan diteliti adalah aspek keterampilan menulis. Maka melalui kompetensi dasar ini akan diuji dengan menggunakan dua model pembelajaran disertai dengan video animasi *Graphic motion*. Dari uraian di atas, kerangka berpikir dalam penelitian eksperimen ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Bagan 2. 3 Skema kerangka berpikir

### 2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, dapat diambil hipotesis statistic sebagai berikut.

- 1) Ho :  $\mu_1 = \mu_2$   
Ha :  $\mu_1 \neq \mu_2$

Ho : tidak ada perbedaan kemampuan menulis teks cerita biografi pada peserta didik setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran project based learning. Jika nilai *sig (2-tailed)* > 0,05 berarti Ho diterima, Ha ditolak.

Ha : terdapat perbedaan kemampuan menulis teks cerita biografi pada cerita setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran project based learning. jika nilai *sig (2-tailed)* < 0,05 berarti Ha diterima, Ho ditolak.

- 2) Ho :  $\mu_1 = \mu_2$   
Ha :  $\mu_1 \neq \mu_2$

Ho : tidak ada perbedaan kemampuan menulis teks cerita biografi pada peserta didik setelah diberi perlakuan dengan model pembelajaran *discovery learning*. Jika nilai *sig (2-tailed)* > 0,05 berarti Ha ditolak, Ho ditolak.

Ha : terdapat perbedaan kemampuan menulis teks cerita biografi pada peserta didik setelah diberi perlakuan dengan model *discovery learning*. Jika nilai *sig (2-tailed)* < 0,05 berarti Ha diterima, Ho ditolak.

- 3) Ho :  $\mu_1 = \mu_2$   
Ha :  $\mu_1 \neq \mu_2$

Ho : tidak ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menulis teks biografi dalam menggunakan model *project based learning* beserta media video *graphic motion* pada kelompok eksperimen 1 dengan pembelajaran menulis teks biografi dalam model *discovery learning* beserta media video *graphic motion* kelas eksperimen 2. Sig 2-tailed > 0,05 Ho diterima.

Ha : ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menulis teks biografi dalam menggunakan model *project based learning* beserta media



video *graphic motion* pada kelompok eksperimen 1 dengan pembelajaran menulis teks biografi dalam model *discovery learning* beserta media video *graphic motion* kelas eksperimen 2. Sig 2-tailed < 0,05 Ho ditolak dan Ha diterima.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data pada bab empat, dapat diambil beberapa simpulan seperti pada berikut ini.

- 1) Proses pembelajaran keterampilan menulis teks biografi pada peserta didik kelas X eksperimen I dengan model *project based learning* tergolong efektif. Dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir, peserta didik cenderung antusias dan memiliki minat yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut dibuktikan dengan sikap yang tampak pada pembelajaran keterampilan menulis teks biografi kelas X dengan model *project based learning*, yakni sikap religius, jujur, tanggung jawab dan percaya diri. Sikap tanggung jawab memperoleh predikat “Sangat Baik” sedangkan sikap percaya diri, spiritual, dan jujur memperoleh predikat “Baik”. Selain itu, dari hasil nilai rata-rata (mean) saat sebelum diberi perlakuan dengan model *project based learning* memiliki nilai 68,06. Dari hasil nilai rata-rata tersebut lebih rendah dibandingkan dengan hasil nilai rata-rata setelah diberi perlakuan *project based learning*, yakni sebesar 80,7. Maka dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* sangat efektif digunakan dalam keterampilan menulis teks biografi kelas X.
- 2) Proses pembelajaran pada kelas eksperimen II dengan menggunakan model *discovery learning* ditunjukkan adanya sikap keterbukaan peserta didik terhadap pembelajaran berlangsung dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya sikap jujur yang memperoleh rata-rata predikat “Baik”. Begitu pula dengan sikap-sikap yang lain seperti tanggung jawab memperoleh skor “Baik”, percaya diri “Baik”, dan spiritual juga memperoleh predikat “Baik”. Tidak hanya hal tersebut, nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan dengan model *discovery learning* memiliki nilai sebesar 65,2 sedangkan setelah diberi perlakuan nilai rata-rata menjadi 74,03. Dari hasil tersebut terlihat adanya peningkatan sesudah diberi perlakuan dengan model *discovery learning*. Maka dapat

disimpulkan bahwa sangat efektif diterapkan pada keterampilan menulis teks biografi.

- 3) Pembelajaran keterampilan menulis teks biografi kelas X lebih efektif menggunakan model *project based learning* daripada model *discovery learning*. Hal tersebut terlihat pada pembahasan bab sebelumnya melalui rata-rata data akhir posttest pada kelas eksperimen I dan II. Kelas eksperimen I dengan model *project based learning* memiliki rata-rata 80,7 lebih besar daripada rata-rata kelas eksperimen II dengan model *discovery learning* memiliki nilai 74,03. Maka dapat ditarik simpulan bahwa model *project based learning* lebih efektif diterapkan dalam keterampilan menulis teks biografi. Dalam uji *independent sample t-test* terdapat nilai sig 2-tailed  $< 0,05$ . Maka adanya perbedaan yang signifikan antara hasil model *project based learning* dan model *discovery learning*. Dilihat dari penilaian observasi sikap, sikap tanggung jawab dan percaya diri pada keterampilan menulis teks biografi dengan model *project based learning* memiliki nilai rata-rata yang lebih tinggi daripada keterampilan menulis teks biografi dengan model *discovery learning*. Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model *project based learning* lebih efektif digunakan dalam keterampilan menulis teks biografi.

## 5.2 Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, saran yang dapat diberikan seperti berikut ini.

- 1) Pada pembelajaran menulis teks biografi dalam Kompetensi dasar 4.15 Menceritakan kembali isi teks biografi secara tulis dengan menggunakan model *project based learning* sebaiknya mengestimasi waktu yang sesuai dalam merencanakan proyek agar para peserta didik dapat menyelesaikan proyek dengan baik dan tidak mengulur waktu.
- 2) Dalam pembelajaran menulis teks biografi pada kompetensi dasar 4.15 menceritakan kembali isi teks biografi secara tulis dengan menggunakan *discovery learning* hendaknya guru mampu

memberikan inovasi kepada para peserta didik agar tidak timbul kebosanan ketika tahap mengumpulkan data.

- 3) Pada pembelajaran menulis teks biografi dalam model *project based learning* pada penentuan proyek sebaiknya guru perlu memikirkan proyek yang tidak mengeluarkan biaya yang banyak.
- 4) Bagi guru yang akan mengembangkan sikap tanggung jawab, kreativitas, dan kerja sama akan lebih tepat menerapkan model pembelajaran *project based learning*. Namun jika ingin meningkatkan sikap percaya diri dan jujur dapat menggunakan model *discovery learning*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abrar, A. N, 2010. *Bagaimana Menulis Biografi: Perspektif Jurnalisme*. Yogyakarta: Emerson
- Andayani. 2012 *Problema dan Aksioma Dalam Metodologi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Yogyakarta: Deepublish
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azhar, Arsyad. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Grafindo
- Astawa, Ni Luh Putu Ning Septyarinin Putri dkk. 2017. Project-based Learning Activities and EFL Students' Productive Skills in English. *Journal of language teaching and research*. Vol. 8, No. 6
- Joyce, Bruce dan Marsha Weil. (1986). *Models of Teaching*. Third Edition. New Jersey : Prentice Hall Inc. Englewood Cliffs.
- Balim, A., G. (2009). The Effects of Discovery Learning on Students' Success and Inquiry Learning Skills. *Egitim Arastirmalari-Eurasian. Journal of Educational Research*, 35, 1-20.
- Chiang C.L dan H. Lee. 2016. The effect of Project Based Learning on Learning Motivation and Problem Solving Ability of Vocational High School Students. *International journal of information and education technology*. Vol. 6, No.9
- Beatrix, Chendy Jeane. 2015. *Desain Motion Graphic Pahlawan Nasional Dr. Gerungan Saul Samuel Jacob Ratulangi*. Bachelor thesis. Universitas Multimedia Nasional
- Dika, Faridha Noor. 2018. Keefektifan Pembelajaran Menceritakan Kembali Teks Biografi Secara Tulis Dengan Model Pembelajaran Penemuan dan Model Investigasi Kelompok Berbantuan Media

Video Animasi Pahlawan Pada Peserta Didik Kelas XSMK. Skripsi.  
Univeristas Negeri Semarang

Falahudin, Iwan. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, Edisi 1 No. 4

Hosnan, M. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia

Iskandarwassid dan Sunendar, Dadang. 2013. *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdakarya.

Istiqomah. 2015. *Bahasa Indonesia SMA/ MA/ SMK/ MAK*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Jayanti, T., A. Nuryatin, dan H.B Mardikantoro. 2015. Pengembangan Buku Pengayaan Menulis cerita Biografi Bermuatan Nilai-nilai Pendidikan Karakter bagi Peserta didik Kelas VIII SMP. Seloka. 4/2 : 65-71.

JR. Martin dan Davide Rose. 2008. *Genre Relations: Mapping culture* . London: Equinox Publishing

Januszewski, Alan & Molenda, Michael. (2008). *Educational technology: A definition with commentary*. New York: Lawrence erlbaum associates

M.S, Mahsun. 2014. *Teks dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurikulum 2013*. Jakarta: Raja Grafindo

Martaida, Tota dkk. 2017. *The Effect of Discovery Learning Model on Student's Critical Thinking and Cognitive Ability in Junior High School*. IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSRJRME). Vol. 7, No. 6

Maryanto et al. 2014. Bahasa Indonesia: Ekspresi Diri dan Akademik. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

Nazir, Moh. 2014. *Metode Penelitian*. Bogor: Ghalia Indonesia

Nurudin. 2010. *Dasar-dasar Penulisan*. Malang: UMM Press

Kemendikbud. 2015. *Bahasa Indonesia SMA/MA/SMK/MAK Kelas X*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. Kurikulum 2013: Kompetensi Dasar Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs). Jakarta:Kemendikbud.
- Kosasih, E. 2012. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Bandung: Yrama Widya.
- Kosasih, E. 2018. *Strategi Belajar Dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Yrama Widya
- Kusmana, Suherli. 2014. *Kreativitas menulis*. Yogyakarta: ombak
- Purwanti, Asih dan Haryanto. 2015. Pengembangan *Motion Graphic* Pembelajaran Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal inovasi Teknologi Pendidikan*. Vol.2 No. 2
- Rahman, Mahda Haidar dan Ida Zulaeha. 2015. Keefektifan pembelajaran Menyusun Teks cerita pendek dengan model *Quantum* dan *Project based learning* (PBL) pada siswa SMP. *Seloka*. 4/2
- Riyadi, Hasan. 2015. Keefektifan Model *Project Based Learning* untuk Pembelajaran Menyusun Teks Biografi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Prambanan. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
- Ridianur, Fajriana dan Santi Pratiwi Tri Utami. 2015. Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Eksposisi Menggunakan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dengan Media Karikatur Berpidato Bertema Kebudayaan Indonesia. *Jurnal lingua*. Vol.11 No.1
- Sadiman, Arief S, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali press
- Sani, Ridwan Abdullah. 2014. *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Jakarta : Bumi Aksara
- Saputra, Agesta Budy. 2018. Pembuatan *Motion graphic* Sebagai Media Promosi Untuk Proyek Purna Jual Datsun Sigap. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*. Vol. 02, No.02, pp. 84-87

- Sari, Ega Maretha dan Fajar Arianto. 2017. *Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphic pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Pokok Indonesia Zaman Praaksara di SMA Negeri 4 Sidoarjo*. Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan. Vol. 1, No. 3
- Sinambela, Pardomuan Nauli Josip Mario. 2017. *Kurikulum 2013 dan Implementasinya dalam Pembelajaran*. Jurnal generasi kampus, vol. 6, no. 2
- Slavin. 1997. *Educational psychology theory and practice*. Five Edition. Boston: Allin and Bacon
- Sudjana. 2005. *Metoda Penelitian*. Bandung: Tarsito
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bnadung: Alfabeta
- \_\_\_\_\_. 2017. *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis sebagai keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Titu, Maria Anita. 2015. *Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Pada Materi Konsep Masalah Ekonomi*. Prosiding Nasional. UNY
- Mailani, Ratih dkk. 2018. *Pengaruh penggunaan Model Discovery Learning Terhadap Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 7 Padang* (Doctoral dissertasion, STKIP PGRI Sumatera Barat )
- Weni, Chandra Tika dkk. 2018. *Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual Terhadap Keterampilan Menulis Teks Biografi*. Pendidikan bahasa dan sastra Indonesia, Vol. 7, No. 3, hlm. 370- 379
- Widyaningrum, Fitriana. 2014. *Keefektifan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah dalam Pembelajaran Menulis Eksposisi pada Siswa Kelas X*



- SMA Negeri 1 Grabag Magelang dan SMA N 2 Grabag Magelang.  
*Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Win, Nolfian dan Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian. 2015. *Video Motion Graphic Sebagai Promosi Perpustakaan Bank Indonesia*. Jurnal Createvitas, Vol. 4, No. 2, Hlm. 345-358
- Mulyadi, Yadi. 2016. *Bahasa Indonesia Untuk Siswa SMA-MA/SMK-MAK kelas X*. Bandung: Yrama Widya
- Wahono, dkk. 2013. *Mahir Berbahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga
- Zabadi, Fairul dan Sutejo. 2014. *Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan*. Jakarta:Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zainurrahman. 2011. *Menulis: Dari teori hingga praktik*. Bandung: Alfabeta
- Wahyuni, Tri. 2018. Keefektifan Metode Omaggio dan Metode Think Talk Write (TTW) terhadap Keterampilan Menulis Teks Berita pada Siswa Kelas VIII SMP. Skripsi. Univeristas Negeri Semarang
- Wena, M. 2010. Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer. Jakarta Timur: PT Bumi Aksara.
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Nadiem\\_Makarim](https://id.wikipedia.org/wiki/Nadiem_Makarim) diakses pada tanggal 5 Februari 2019 pukul 03.00
- <https://voffice.co.id/jakarta-virtual-office/business-tips/biografi-nadiem-makarim-founder-gojek-salah-satu-unicorn-di-indonesia/> diakses pada tanggal 5 Februari 2019 pukul 03.15 WIB
- <https://www.liputan6.com/showbiz/read/3876911/profil-putri-tanjung-anak-dari-miliarder-chairul-tanjung-yang-cantik-dan-sukses> diakses pada pada tanggal 5 Februari 2019 pukul 04.00 WIB
- <http://www.tribunnews.com/seleb/2018/11/13/mengenal-putri-indahsari-tanjung-anak-chairul-tanjung-yang-cantik-dan-sukses-di-usia-22-tahun> diakses pada tanggal 5 Februari 2019 pukul 04.13 WIB
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Tasya> diakses pada tanggal pada tanggal 5 Februari 2019 pukul 05.20 WIB
- [https://id.wikipedia.org/wiki/Kevin\\_Hendrawan](https://id.wikipedia.org/wiki/Kevin_Hendrawan) diakses pada tanggal 6 Februari 2019 pukul 03.00 WIB

<https://www.youtube.com/watch?v=F5CpItD6sgs> diakses pada tanggal 6 Februari 2019 pukul 03.15

<https://kinibisa.com/inspirasi/detail/seniman/griselda-sastrawinata-menggapai-mimpi-masa-kecil> diakses pada tanggal 6 Februari 2019 pukul 03.45

<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20161114082442-220-172422/griselda-sastrawinata-sentuhan-indonesia-di-film-moana> diakses pada tanggal 6 Februari 2019 pukul 03.50

[https://id.wikipedia.org/wiki/Gamal\\_Albinsaid](https://id.wikipedia.org/wiki/Gamal_Albinsaid) diakses pada tanggal 6 Februari 2019 pukul 05.00

<https://www.liputan6.com/health/read/816718/gamal-albinsaid-dokter-muda-yang-banggakan-ri-di-pentas-global> diakses pada tanggal 6 Februari 2019 pukul 05.10