

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
AURORA 3D PRESENTATION BERBASIS
KONTEKSTUAL DALAM KETERAMPILAN
MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS BIOGRAFI
SISWA KELAS X SMA SRIJAYA NEGARA
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Qurroti Aini

NIM: 06021381621053

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Tahun

2020

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AURORA 3D*
PRESENTATION BERBASIS KONTEKSTUAL DALAM
KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS
BIOGRAFI SISWA KELAS X SMA SRIJAYA NEGARA
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Qurroti Aini

NIM: 06021381621053

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Mengesahkan:

Pembimbing 1,



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**

Pembimbing 2



**Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
NIP 198010012002122001**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AURORA 3D*
PRESENTATION BERBASIS KONTEKSTUAL DALAM
KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS
BIOGRAFI SISWA KELAS X SMA SRIJAYA NEGARA
PALEMBANG**

SKRIPSI

**Oleh
Qurroti Aini
NIM 06021381621053**

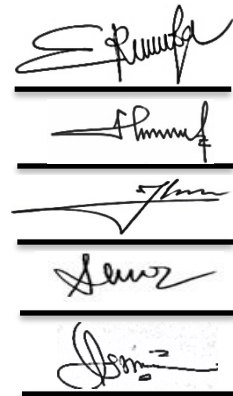
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin
Tanggal : 19 Oktober 2020

TIM PENGUJI

1. Ketua : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
2. Sekretaris : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.
3. Anggota : Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
4. Anggota : Dra. Sri Indrawati, M.Pd., Ph.D.
5. Anggota : Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum.



**Palembang, November 2020
Mengetahui,
Koordinator Program Studi,**



**Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
NIP 196902151994032002**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Qurroti Aini

NIM : 06021381621053

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Aurora 3d Presentation* Berbasis Kontekstual Dalam Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, November 2020

Yang membuat pernyataan,



Qurroti Aini

NIM 06021381621053

PRAKATA

Puji dan syukur kepada Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Aurora 3d Presentation* Berbasis Kontekstual Dalam Keterampilan Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Srijaya Negara Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Eralida, S.Pd., M.Hum., Ph.D. dan Dr. Santi Oktarina, M.Pd. yang telah bersedia membimbing dalam penulisan Skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Prof. Sofendi, M.A., Ph.D., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya. Dr. Didi Suhendi, S.Pd., M.Hum., Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni. Eralida, S.Pd., M.Hum., Ph.D., Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia serta staf tata usaha yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah membagi ilmunya. Terima kasih penulis ucapkan juga untuk kedua orang tua bapak Mubaidi dan ibu Istiqomah yang telah memberi dukungan dalam berbagai hal hingga tercapainya cita-cita yang diharapkan.

Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di bidang studi bahasa dan sastra Indonesia dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Oktober 2020

Penulis



Qurroti Aini

NIM 06021381621053

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.2 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	6
2.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	7
2.4 <i>Aurora 3d Presentation</i>	7
2.4.1 Kelebihan <i>Aurora 3d Presentation</i>	8
2.4.2 Area Kerja <i>Aurora 3d Presentation</i>	9
2.5 Bentuk Rancangan Media.....	12
2.6 Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL).....	12
2.6.1 Pengertian CTL.....	12
2.6.2 Prinsip-prinsip pembelajaran kontekstual.....	13
2.6.3 Karakteristik Pembelajaran Kontekstual.....	15
2.7 Keterampilan berbicara.....	16
2.8 Pembelajaran Teks Biografi.....	17
2.8.1 Pengertian Teks Biografi.....	17
2.8.2 Struktur Teks Biografi.....	18

2.8.3	Kaidah Kebahasaan Teks Biografi.....	18
2.8.4	Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi.....	19
2.9	Penelitian yang Relevan	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		21
3.1	Metode Penelitian.....	21
3.2	Prosedur Pengembangan	22
3.3	Lokasi dan Subjek Penelitian	25
3.4	Teknik Pengumpulan Data	25
3.4.1	Wawancara.....	25
3.4.2	Angket.....	26
3.4.3	Instrumen Penilaian.....	29
3.5	Teknik Analisis Data	31
3.5.1	Analisis kebutuhan	31
3.5.2	Kondisi Objektif penggunaan media.....	32
3.5.3	Analisis data validasi ahli	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		35
4.1	Hasil Penelitian.....	35
4.1.1	Identifikasi Kebutuhan Siswa Terhadap Media PembMenceritakan Kembali Isi Teks Biografi Baik Lisan Maupun Tulis.....	35
4.1.2	Identifikasi Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi Baik Lisan Maupun Tulis.....	42
4.2	Identifikasi Kondisi Objektif Penggunaan media pembelajaran.....	43
4.2.1	Identifikasi Kondisi Objektif Penggunaan Media Pembelajaran (Responden siswa)	43
4.2.2	Identifikasi Kondisi Objektif Penggunaan Media Pembelajaran (Responden guru).....	49
4.3	Rancangan Media Pembelajaran Menceritakan Kembali isi teks Biografi baik lisan maupun tulis.....	51
4.4	Hasil Validasi	57
4.4.1	Validasi Kelayakan bahasa	57
4.4.2	Validasi Kelayakan Media	59
4.4.3	Validasi Kelayakan Materi.....	62
4.5	Pembahasan	65

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	69
5.1 Simpulan.....	69
5.2 Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Aspek-aspek angket kebutuhan guru/siswa	27
Tabel 2 Aspek-aspek angket kondisi objektif guru/siswa.....	28
Tabel 3 Aspek-aspek Penilaian Substansi/Materi	29
Tabel 4 Aspek-aspek Penilaian Bahasa.....	30
Tabel 5 Aspek-aspek Penilaian Desain Tampilan Media	30
Tabel 6 Kategori Nilai Angket Kebutuhan	31
Tabel 7 Persentase kebutuhan	32
Tabel 8 Kategori penilaian skala likert	32
Tabel 9 Persentase Kelayakan.....	33
Tabel 10 Kategori Nilai Angket.....	33
Tabel 11 Persentase Kelayakan Validasi	34
Tabel 12 Hasil Analisis kebutuhan Terkait Aspek Kompetensi	36
Tabel 13 Hasil Analisis kebutuhan terkait aspek materi menceritakan kembali isi teks biografi.....	37
Tabel 14 Hasil Analisis Kebutuhan Terkait Aspek Penyajian.....	39
Tabel 15 Hasil Analisis Kebutuhan Terkait Aspek Model Pembelajaran.....	40
Tabel 16 Hasil Analisis Kebutuhan Terkait Aspek Evaluasi.....	41
Tabel 17 Hasil Data Angket Kondisi Objektif Penggunaan Media Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Teks Biografi.....	47
Tabel 18 Storyboard.....	54
Tabel 19 Saran Validator Ahli Kebahasaan	58
Tabel 20 Hasil Validasi Kelayakan Bahasa	59
Tabel 21 Saran Validator Ahli Media	61
Tabel 22 Hasil Validasi Kelayakan Media.....	61
Tabel 23 Saran Validator Ahli Materi.....	63
Tabel 24 Hasil Validasi Kelayakan Materi	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan <i>slide aurora 3d presentation</i>	9
Gambar 2 Area kerja <i>aurora 3d presentation</i>	9
Gambar 3 Menu <i>welcome</i> pada media <i>aurora 3d presentation</i>	10
Gambar 4 Menu <i>toolbar</i> pada media <i>aurora 3d presentation</i>	10
Gambar 5 Menu Daftar <i>Slide</i> pada media <i>aurora 3d presentation</i>	10
Gambar 6 Menu <i>Render window</i> pada media <i>aurora 3d presentation</i>	11
Gambar 7 Menu <i>statusbar</i> pada media <i>aurora 3d presentation</i>	11
Gambar 8 Menu <i>Interactive Window</i> pada media <i>aurora 3d presentation</i>	11
Gambar 9 Tampilan media <i>aurora 3d presentation</i> sebelum revisi hasil validasi ahli kebahasaan	58
Gambar 10 Tampilan media <i>aurora 3d presentation</i> setelah revisi hasil validasi ahli kebahasaan	59
Gambar 11 Tampilan media <i>aurora 3d presentation</i> sebelum revisi hasil validasi ahli media	61
Gambar 12 Tampilan media <i>aurora 3d presentation</i> setelah revisi hasil validasi ahli media	61
Gambar 13 Tampilan media <i>aurora 3d presentation</i> sebelum revisi hasil validasi ahli materi	63
Gambar 14 Tampilan media <i>aurora 3d presentation</i> sebelum revisi hasil validasi ahli materi	64

DAFTAR BAGAN

Bagan 1 Prosedur penelitian pengembangan.....	24
Bagan 2 <i>Flowchart</i> /Bagan Alur.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Tampilan Media Pembelajaran <i>Aurora 3D Presentation</i> berbasis Kontekstual hasil Pengembangan.	74
Lampiran 2 Instrumen Penilaian Validasi Kebahasaan	81
Lampiran 3 Instrumen Penilaian Validasi Media.....	84
Lampiran 4 Instrumen Penilaian Validasi Materi	87
Lampiran 5 Angket Kebutuhan Siswa	90
Lampiran 6 Angket Kebutuhan Guru.....	102
Lampiran 7 Angket Kondisi Objektif Penggunaan Media Responden Siswa	105
Lampiran 8 Angket Kondisi Objektif Penggunaan Media Responden Guru.....	115
Lampiran 9 Usul Judul Skripsi.....	117
Lampiran 10 Pembimbing.....	118
Lampiran 11 Persetujuan Seminar Proposal Penelitian	120
Lampiran 12 Kartu Perbaikan Seminar Proposal Penelitian.....	121
Lampiran 13 Bukti Perbaikan Seminar Proposal Penelitian	123
Lampiran 14 Halaman Pengesahan Proposal Penelitian.....	124
Lampiran 15 Usul Judul Penelitian	125
Lampiran 16 SK Pembimbing.....	126
Lampiran 17 Surat Izin Penelitian Dari Fkip Universitas Sriwijaya.....	128
Lampiran 18 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	129
Lampiran 19 Persetujuan Seminar Hasil.....	130
Lampiran 20 Kartu Perbaikan Seminar Hasil Penelitian	131
Lampiran 21 Bukti Perbaikan Seminar Hasil	133
Lampiran 22 Halaman Pengesahan Makalah Seminar Hasil	134
Lampiran 23 Persetujuan Ujian Skripsi	135
Lampiran 24 Kartu Perbaikan Skripsi.....	136
Lampiran 25 Bukti Perbaikan Skripsi	138
Lampiran 26 Kartu Bimbingan Skripsi.....	139
Lampiran 27 Izin Jilid Skripsi.....	142
Lampiran 28 Dokumentasi.....	143

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *AURORA 3D*
PRESENTATION BERBASIS KONTEKSTUAL DALAM
KETERAMPILAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI TEKS
BIOGRAFI SISWA KELAS X SMA SRIJAYA NEGARA
PALEMBANG**

Oleh

Qurroti Aini

NIM: 06021381621053

ABSTRAK

Penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and development*). Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pengembangan media pembelajaran menceritakan kembali isi teks biografi untuk siswa kelas X SMA. Penelitian ini menggunakan metode Alessi dan Trollip yang terdiri dari 3 langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*). Media pembelajaran menceritakan kembali isi teks biografi dikembangkan berdasarkan identifikasi kebutuhan subjek penelitian. Setelah itu membuat rancangan media, pembuatan produk, dan melalui tahap validasi ahli untuk mendapatkan informasi kelayakan media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh tiga pakar/ahli dari dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas Sriwijaya yang menilai aspek kelayakan materi, kelayakan bahasa, dan kelayakan media, dari hasil validasi aspek kelayakan materi diperoleh nilai tiga puluh empat dengan persentase 85% dari skor maksimal empat puluh. Pada aspek kelayakan media diperoleh nilai enam puluh empat dengan persentase 85,3% dari jumlah skor maksimal tujuh puluh lima, dan validasi aspek kelayakan kebahasaan mendapat nilai tiga puluh tujuh dengan persentase 82,2% dari skor maksimal empat puluh lima. Berdasarkan hasil validasi ahli, media pembelajaran menceritakan kembali isi teks biografi yang dikembangkan peneliti dapat dikategorikan sangat valid.

Kata kunci: Penelitian Pengembangan, Media Pembelajaran, Teks Biografi

Skripsi Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra
Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya (2020)

Nama : Qurroti Aini

NIM : 06021381621053

Pembimbing 1 : Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

Pembimbing 2 : Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

ABSTRACT
By Qurroti Aini

Advisor: 1. Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.
2. Dr. Santi Oktarina, M.Pd

Study Program of Indonesia Language and Literature Education
qurrotiaini98@gmail.com

The research used is a research and development method (Research and development). This study aims to produce learning media development products retelling the content of biographical texts for class X SMA students. This study uses the Alessi and Trollip method which consists of 3 steps of implementing the research and development strategy, namely planning, design, and development. Learning media retelling the content of biographical texts are developed based on the identification of the needs of the research subject. After that, make media designs, make products, and go through the expert validation stage to get information on the feasibility of learning media. Validation was carried out by three experts / experts from the lecturers of the Indonesian Language Education Study Program, Sriwijaya University who assessed the feasibility of the material, the feasibility of language, and the feasibility of the media, from the results of the validation of the material feasibility aspect, the score was thirty-four with a percentage of 85% of the maximum score of forty. In the media feasibility aspect, it was obtained a score of sixty-four with a percentage of 85.3% of the maximum score of seventy-five, and the validation of the aspect of linguistic eligibility scored thirty-seven with a percentage of 82.2% of the maximum score of forty-five. Based on the results of expert validation, the learning media retelling of the content of biographical texts developed by researchers can be categorized as very valid.

Keywords: Development Research, Learning Media, Biographical Text

Advisor 1



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP. 196902151994032002

Advisor 2



Dr. Santi Oktarina, M.Pd.

NIP. 198010012002122001

Clarified by,

Coordinator Study Program of Indonesian Language and Literature Education



Ernalida, S.Pd., M.Hum., Ph.D.

NIP.196902151994032002

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin pesat. Teknologi sejak lama dimanfaatkan dalam pendidikan yang diharapkan dapat membantu mengatasi masalah pendidikan (Suryani, dkk 2018:29). Semakin pesatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi membuat Guru tidak lagi menjadi sumber utama informasi belajar. Azar (2011) menyatakan bahwa agar penyampaian materi pelajaran diterima dengan baik serta menarik, tidak cukup hanya memanfaatkan indera pendengaran saja, namun dapat juga memanfaatkan alat peraga yang dapat dinikmati oleh indera penglihatan.

Media pembelajaran merupakan bagian dari teknologi pembelajaran yang dapat membuat guru berinteraksi secara aktif, serta akan lebih efektif jika siswa diberikan banyak kesempatan untuk melakukan sesuatu, melalui multi-metode dan multi-media (Falahudin, 2014). Brown (dikutip Sudrajat, 2008) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi keefektifan pembelajaran. Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran sangat penting dan efektif agar penyampaian materi pelajaran mudah diserap dan diingat dengan baik.

Selain penggunaan media pembelajaran, pemilihan metode/model pembelajaran juga sangat penting agar siswa lebih produktif. Pelibatan siswa secara aktif dapat ditentukan pada pemilihan metode dan media yang dapat membangkitkan siswa untuk berperilaku dalam belajar (Darmanto, 2015). Pembelajaran kontekstual merupakan salah satu pendekatan pembelajaran alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan pemikiran siswa secara kritis, kreatif dan analitik (Berns dan Ericson dikutip Indrawati, S dan A Ayob, 2014). Pendekatan kontekstual menuntut guru menghidupkan kelas dengan cara mengembangkan pemikiran anak agar lebih bermakna dengan bekerja sendiri, menemukan sendiri, dan mengonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan barunya (Hosnan, 2014:273). Namun pembelajaran di sekolah masih kurang produktif, terkadang

guru masih sangat jarang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Syahrial, S.Pd., M.Si. selaku pengajar Bahasa Indonesia di SMA Srijaya Negara Palembang pada tanggal 5 Desember 2019, diketahui bahwa selama proses pembelajaran media yang sering digunakan yaitu media berupa buku teks dan papan tulis. Media pembelajaran seperti PPT maupun media pembelajaran lainnya sangat jarang dimanfaatkan. Dalam proses pembelajaran media papan tulis digunakan untuk menuliskan *point-point* penting materi yang sedang dipelajari, lalu siswa mencatat *point-point* penting yang disampaikan.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Nur Aisyah Fitriani Jamaludin siswa kelas X IPA 1 SMA Srijaya Negara Palembang pada tanggal 12 Desember 2019. Berdasarkan hasil wawancara Aisyah masih belum sepenuhnya paham mengenai materi yang dipelajari. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran hanya menggunakan media buku teks serta dijelaskan melalui papan tulis, sehingga pembelajaran terasa membosankan, penjelasan guru yang tidak menyeluruh membuat pemahaman yang didapat tidak utuh.

Berdasarkan informasi yang didapat melalui wawancara salah satu guru mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Srijaya Negara Palembang serta siswa kelas X IPA 1, masalah yang ditemukan yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran masih sebatas penggunaan buku teks dan papan tulis, sehingga belum efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Solusi yang tepat untuk memecahkan masalah tersebut yaitu dengan melakukan penelitian dan pengembangan berkaitan dengan media pembelajaran, terutama pembelajaran menceritakan kembali isi teks Biografi kelas X di SMA Srijaya Negara Palembang. Peneliti menggunakan media *Aurora 3d Presentation* berbasis kontekstual sebagai variasi penggunaan media dalam pembelajaran, dengan penggunaan media yang dapat menarik serta mendorong siswa lebih aktif. Oleh karena itu penelitian dan pengembangan ini penting untuk dilakukan agar pembelajaran berjalan sesuai tujuan yang diinginkan.

Peneliti menggunakan media *Aurora 3d Presentation* dikarenakan media ini memiliki beberapa keunggulan. Keunggulan tersebut yaitu media ini dapat

menggabungkan teks, gambar, video dan hal-hal lain dengan tampilan 3 dimensi, sehingga membuat media lebih menarik, serta telah tersedia beberapa *template* yang siap digunakan, sehingga pengguna tidak kesulitan dalam membuat media dari awal. Media yang telah dibuat juga dapat disimpan dalam berbagai format. Media *Aurora 3d Presentation* dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran salah satunya yaitu pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Media *Aurora 3d Presentation* dapat dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran teks biografi karena dapat menampilkan materi beserta video, selain menampilkan contoh teks biografi, contoh biografi tokoh juga ditampilkan dalam bentuk urutan gambar maupun video dengan tampilan 3 dimensi. Penggabungan materi beserta contoh berupa video membuat siswa dapat mengaitkan materi dengan contoh yang dilihatnya secara langsung. Pemilihan penggunaan media ini juga didukung dari sarana dan prasarana yang dimiliki di sekolah. SMA Srijaya Negara Palembang mempunyai fasilitas pendukung seperti proyektor, LCD, komputer, serta jaringan internet (wifi). Adanya fasilitas tersebut akan mempermudah guru dan siswa untuk menggunakan produk sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Berbeda dengan media pembelajaran biasa, media pembelajaran yang peneliti gunakan yaitu media pembelajaran *Aurora 3d Presentation* berbasis kontekstual. Media pembelajaran *Aurora 3d Presentation* berbasis kontekstual merupakan media yang menggabungkan prinsip utama pendekatan kontekstual di dalamnya. Tujuh komponen utama pembelajaran kontekstual, yakni konstruktivisme (*konstruktivisme*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*communiti Learning*), permodelan (*modelling*), Refleksi (*reflection*), dan penilaian autentik (*authentic assesent*) (Trianto dalam Hosnan, 2014:269—270). Penelitian ini juga menggabungkan beberapa *software* lainnya menjadi satu yaitu Ms. Power Point 2016 dan aplikasi berbasis android Plotagon yang digabung dalam *software Aurora 3d Presentation*. Media yang menarik serta penerapan pendekatan kontekstual ke dalam media pembelajaran, diharapkan pengetahuan yang diperoleh siswa lebih menetap dan bertahan lama serta bermakna.

Penelitian ini pernah dilakukan oleh Evrida Eka Putri (2016) dengan judul “Pengembangan Media Berbasis 3D *Aurora Presentation* Pada Tema Lingkungan Hidup Subtema Pelestarian Lingkungan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Karang Besuki 3 Malang.” Hasil pengembangan media diketahui bahwa media tersebut memenuhi kriteria sangat valid dengan hasil uji ahli materi mencapai tingkat kevalidan 90%, ahli media mencapai 92%, ahli mata mencapai 90% dan hasil uji coba lapangan mencapai 96,3%. Penelitian serupa juga pernah dilakukan Maria Yasinta Menge Making (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mekanika Teknik Berbasis Video scribe dan *Aurora 3d Presentation* Pada Materi Konstruksi Pelengkung Tiga Sendi.” Hasil pengembangan media pembelajaran diketahui bahwa media layak digunakan, kelayakan produk berdasarkan hasil validasi ahli materi sebesar 88% dan berdasarkan validasi ahli media sebesar 82,67% termasuk kriteria “sangat layak” untuk digunakan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran *Aurora 3d Presentation* berbasis kontekstual dalam keterampilan keterampilan menceritakan kembali isi teks biografi?
- 2) Bagaimana kondisi objektif penggunaan media pembelajaran pada keterampilan menceritakan kembali isi teks biografi kelas X SMA Srijaya Negara Palembang saat ini?
- 3) Bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran *Aurora 3d Presentation* berbasis kontekstual?
- 4) Bagaimana hasil validasi media pembelajaran *Aurora 3d Presentation* berbasis kontekstual dalam keterampilan menceritakan kembali isi teks biografi?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan permasalahan dalam penelitian dan pengembangan ini, maka tujuan yang akan dicapai yaitu sebagai berikut.

- 1) Mendeskripsikan kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran *Aurora 3d Presentation* berbasis kontekstual dalam keterampilan menceritakan kembali isi teks biografi.
- 2) Mendeskripsikan kondisi objektif penggunaan media pembelajaran pada keterampilan menceritakan kembali isi teks biografi kelas X SMA Srijaya Negara Palembang saat ini.
- 3) Mendeskripsikan rancangan pengembangan media pembelajaran *Aurora 3d Presentation* berbasis kontekstual dalam keterampilan menceritakan kembali isi teks biografi.
- 4) Mendeskripsikan hasil validasi media pembelajaran *Aurora 3d Presentation* berbasis kontekstual dalam keterampilan menceritakan kembali isi teks biografi.

1.4 Manfaat penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis maupun praktis.

a. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *Aurora 3d Presentation* diharapkan dapat menjadi tambahan dalam variasi media pembelajaran dan referensi dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya pada materi menceritakan kembali isi teks biografi kelas X SMA/SMK/MA.

b. Manfaat Praktis

Manfaat secara praktis diharapkan media pembelajaran *Aurora 3d Presentation* dapat membantu guru serta siswa dalam proses pembelajaran. Bagi guru diharapkan produk ini dapat menjadi alat bantu mengajar, selain itu hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Bagi siswa diharapkan dapat membangkitkan motivasi serta minat siswa dalam belajar, mempermudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- A Kadir. 2013. Konsep pembelajaran kontekstual di sekolah. *Dinamika ilmu*-31(1), 25-36.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Prosedur penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2008. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Karya.
- Angkowo, R & Kosasih, A. 2007. *Optimalisasi media pembelajaran*. Jakarta: PT Grasindo.
- As'ad Nurbaya, Sri rarasati M, dan Zahra A. 2015. Penerapan *contextual teaching and learning* dalam perkuliahan bahasa indonesia kelas Mpk FKIP Unsri palembang. *Logat-jurnal Bahasa Indonesia dan pembelajaran* 2 (2), 125-138.
- Arsyad, A. 2011. *Media pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azizah, Afnur. 2018. Pembelajaran menceritakan kembali isi teks Biografi dengan menggunakan media video blog (vlog) pada siswa kelas X SMAN 1 Soreang tahun pelajaran 2017/2018. *Skripsi*. Bandung : Universitas Pasundan.
- Basri, H. 2011. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (ipa) untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas vi sekolah dasar negeri 1 sungai lili musi banyuasin. *Tesis*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Daud, Safari. 2013. Antara biografi dan historiografi (Studi 36 buku biografi di indonesia). *Jurnal studi keislaman*. 13 (1), 243-270.
- Falahudin. 2014. Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara* 1 (4), 104-117.
- Fatonah & Wiradharma. 2017. Pemetaan genre teks bahasa Indonesia pada kurikulum 2013 (revisi) jenjang SMA. Jakarta: Kemendikbud.
- Hardiyanto, R.H. 2014. Penerapan pendekatan kontekstual dalam pembelajaran tematik siswa kelas iv a sd negeri 05 metro timur tahun pelajaran 2013/2014. *Skripsi*. Lampung: Universitas Lampung.
- Hernawati, K. 2012. Membuat *slide* presentasi dengan *Aurora 3d Presentation*, 1–25.
- Hosnan, M. 2014. *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.

- Indrawati, S dan A Ayob. 2017. Pendekatan kontekstual dan pencapaian penulisan karangan eksposisi. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran* 4 (1), 43-50.
- Indrawati, S dan A Ayob. 2014. Pengaruh pendekatan kontekstual terhadap pencapaian kemampuan menulis eksposisi. *Logat: Jurnal Bahasa Indonesia dan Pembelajaran* 1 (2), 98-106.
- Jauhari H, Pengembangan media pembelajaran matematika berbantuan komputer dengan pendekatan konstruktivisme pada materi luas permukaan dan volume kubus dan balok untuk Siswa SMP Kelas VIII. *Skripsi*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Jumadi. 2003. Pembelajaran Kontekstual dan Implementasinya. *Makalah disampaikan pada Workshop Sosialisasi dan Implementasi kurikulum 2004 Madrasah Aliyah DIY, Jateng, Kalsel di FMIPA UNY Th 2003*.
- Lestari, Serli. 2018. Pengembangan media pembelajaran teks negosiasi berbasis pendekatan saintifik menggunakan sparkol video scribe untuk siswa kelas X SMK BSI Palembang. *Tesis*. Palembang: Universitas Sriwijaya.
- Kosasi dan Endang Kurniawan. 2019. *22 Jenis teks dan strategi pembelajarannya di SMA-MA/SMK*. Bandung: Yrma Widya.
- Mulyatiningsih, E. 2016. Pengembangan model pembelajaran. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengadain/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>. Pada oktober 2019.
- Pribadi, B. A. 2017. *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima.
- Rakhmawati, T. H. 2013. *3d Aurora Presentation 2012* Sebagai Media Berbasis Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Arab Di MTS Negeri Bobotsari (Research and Development), 100. *Jurnal Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga* 30, 54-58.
- Riduwan. (2015). *Skala pengukuran variabel-variabel penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sardila, Vera. 2015. Strategi pengembangan linguistik terapan melalui kemampuan menulis biografi dan autobiografi: sebuah upaya membangun keterampilan menulis kreatif mahasiswa. *Jurnal pemikiran islam*, 40 (2), 110-117.
- Sudrajat A. 2008. Media Pembelajaran. Diakses pada <http://akhmadsudrajat.wordpress.com>
- Suherli, dkk. 2017. *Buku Siswa Bahasa Indonesia Kelas X Revisi Tahun 2017*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan, Balitbang, Kemendikbud.

- Sugiyono.2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif*. Bandung: Alfabeta..
- Sumiharsono, M. R & Hasanah, H. 2017. *Media Pembelajaran*.Tegal: Pustaka Abadi.
- Tarigan, Henry Guntur. 1983. *Berbicara Sebagai Suatu Ketrampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trianto Ibnu Badar Al-Tabany. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual:Konsep,Landasan dan Implementasinya pada kurikulum 2013 (Kurikulum Tematik Integratif/TKI)*. Jakarta: Prenadamedia Group.