

## Penerapan Media “*Idol Mystery Card*” dalam Pembelajaran Teks Biografi untuk Peserta Didik Kelas X SMA

Harits Agung Wicaksono<sup>1</sup>, Ngatmini<sup>2</sup>, Muhajir<sup>3</sup>, Isnaeni Masruroh<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Semarang

<sup>4</sup> SMA Negeri 6 Semarang

e-mail: [haritsagungw@gmail.com](mailto:haritsagungw@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *Idol Mystery Card* dalam pembelajaran teks biografi untuk peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif dengan teknik pengambilan data berupa observasi, wawancara, dan tes. Analisis data penelitian ini dilakukan secara informal. Adapun hasil penerapan media *Idol Mystery Card* dalam materi teks biografi dapat membuat pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. Penerapan media *Idol Mystery Card* dilakukan melalui tahap-tahap berikut: (1) Berkelompok, (2) mengikuti kuis, (3) memilih *box* yang berisi *clue Idol Mystery Card*, (4) menjawab *clue*, (5) menindaklanjuti *clue* dalam LKPD, (6) menampilkan dalam *talk show*. Respons peserta didik terhadap penerapan media *Idol Mystery Card* sangat antusias. Mereka bersemangat dalam mengikuti serangkaian kegiatan belajar. Perolehan hasil belajar juga sangat memuaskan dengan rata-rata nilai 87, di atas KKTP mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 6 Semarang sejumlah 70.

**Kata kunci:** *Media, Idol Mystery Card, Teks Biografi*

### Abstract

This study aims to describe the application of *Idol Mystery Card* media in learning biographical texts for class X students of SMA Negeri 6 Semarang. This study uses a descriptive-qualitative method with data collection techniques in the form of observation, interviews, and tests. Data analysis of this study was carried out informally. The results of the application of *Idol Mystery Card* media in biographical text materials can make learning interactive and enjoyable. The application of *Idol Mystery Card* media is carried out through the following stages: (1) Grouping, (2) taking a quiz, (3) choosing a box containing the *Idol Mystery Card* clue, (4) answering the clue, (5) following up on the clue in the LKPD, (6) presenting in a talk show. The response of students to the application of *Idol Mystery Card* media was very enthusiastic. They were enthusiastic in following a series of learning activities. The learning outcomes were also very satisfying with an average score of 87, above the KKTP for the Bahasa Indonesia subject at SMA Negeri 6 Semarang of 70.

**Keywords:** *Media, Idol Mystery Card, Biographical Text*

### PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Wujud media pembelajaran bisa berbentuk grafis, fotografis, ataupun elektronis yang digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik (Hulu & Arozatulo, 2023). Penggunaan media pembelajaran seringkali dikaitkan dengan capaian hasil belajar peserta didik. Mengingat media pembelajaran merupakan salah satu komponen penunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Melalui pengintegrasian media terhadap kegiatan belajar mengajar dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan (Ismah, Arisul, & Azzah, 2023). Kegiatan pembelajaran

akan lebih hidup dan menyenangkan. Peserta didik akan lebih antusias jika dibandingkan dengan tanpa menggunakan media pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga bisa menjadi sarana penyampaian informasi. Melalui media pembelajaran pendidik dapat menyampaikan informasi dengan lebih jelas dan menarik (Sarini, Suwandi, & Asropah, 2021). Tidak hanya dengan ceramah, tetapi bisa melalui berbagai objek seperti gambar, video, rekaman, atau alat peraga. Melalui objek-objek tersebut penyampaian informasi akan lebih efektif.

Akan tetapi, penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran masih sangat minim. Bahkan sebagian pendidik belum mengintegrasikan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar (Sarini, Suwandi, & Asropah, 2021). Hal tersebut sangat disayangkan karena melalui penggunaan media, kegiatan pembelajaran akan lebih menarik. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada dua kelas X di SMA Negeri 6 Semarang saat pembelajaran materi teks biografi, ditemukan bahwa pendidik sudah menggunakan media berupa PowerPoint yang berisi materi ajar. Media PowerPoint tersebut masih bersifat satu arah sehingga kurang membuat peserta didik aktif. Maka dari itu, perlu adanya tambahan media lain yang lebih interaktif.

Selain mempertimbangkan aspek keaktifan peserta didik, pemilihan media pembelajaran perlu melihat kesesuaiannya dengan materi ajar. Hal tersebut dilakukan agar fungsi media pembelajaran yang digunakan bisa dioptimalkan pada materi tertentu. Tidak hanya asal menggunakan media pembelajaran yang nantinya justru kurang berpengaruh terhadap keaktifan maupun capaian hasil belajar peserta didik. Pendidik perlu mempertimbangkan beberapa aspek tersebut dalam menghadirkan media pembelajaran di kelas. Selain mempertimbangkan kegunaannya, pendidik juga perlu memperhatikan ketersediaan, biaya, dan tujuan yang akan dicapai melalui penggunaan media pembelajaran (Riyan, 2021).

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas X SMA Kurikulum Merdeka terdapat berbagai teks yang dipelajari, salah satunya adalah teks biografi. Teks biografi merupakan sebuah tulisan yang menceritakan kisah hidup seseorang atau tokoh yang disajikan dalam bentuk nyata (Ramadani & Isman, 2023). Materi teks biografi diajarkan kepada peserta didik agar mereka dapat meneladani karakter-karakter positif seseorang yang dihadirkan di dalamnya. Pendidik perlu menghadirkan pembelajaran teks biografi yang menyenangkan agar peserta didik bersemangat untuk belajar. Pendidik bisa menggunakan media pembelajaran yang tepat sebagai alat bantu untuk mewujudkannya. Penelitian terkait media pembelajaran pada materi teks biografi pernah dilakukan dengan judul *Pengaruh Media Film Dokumenter terhadap Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Pematangsiantar* yang mengkaji efektivitas penggunaan media film dokumenter terhadap keterampilan menulis teks biografi pada peserta didik kelas X SMA (Purba, Marlina, & Vita, 2023). Senada dengan hal tersebut, terdapat penelitian lain tentang hal serupa dengan judul *Kevalidan Media Pembelajaran Tembak Panah pada Pembelajaran Membaca Teks Biografi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas* yang membahas mengenai pengembangan media Tembak Panas dalam pembelajaran membaca teks biografi untuk peserta didik kelas X (Jeneva, Isnaini, & Legi, 2023).

Mengacu pada beberapa penelitian tersebut, terdapat alternatif pilihan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran teks biografi, yaitu *Idol Mystery Card*. Media *Idol Mystery Card* berbentuk kartu rahasia yang berisi *clue* mengenai ciri-ciri tokoh idola seperti pekerjaan, pendidikan, prestasi, hobi, ciri fisik, dan lain sebagainya. Peserta didik akan distimulus melalui kegiatan menebak tokoh idola yang ciri-cirinya dideskripsikan dalam *Idol Mystery Card*, sehingga dapat memudahkan mereka mengenal tokoh yang dimaksud. Media tersebut bersifat interaktif dimana mendorong peserta didik lebih aktif belajar. Penyajian media tersebut dipadukan dengan kuis atau permainan yang memicu interaksi peserta didik. Melalui kegiatan kuis yang disajikan bersama media *Idol Mystery Card* diharapkan dapat menciptakan suasana belajar lebih menyenangkan. Selain itu, media tersebut juga mudah dibuat dan sangat ekonomis. Cukup menggunakan perangkat elektronik, pendidik bisa menyesuaikan media tersebut dengan kebutuhan peserta didik. Adapun kaitannya dengan

tujuan pembelajaran materi teks biografi sudah sangat sesuai. Karena media tersebut memang mengarah ke tokoh idola yang menjadi pembahasan teks biografi.

Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media *Idol Mystery Card* dalam pembelajaran teks biografi elemen berbicara untuk peserta didik kelas X SMA. Melalui deskripsi penerapan media *Idol Mystery Card*, diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang interaktif, menarik, ekonomis, dan mudah diakses.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yaitu penelitian yang ditujukan untuk menganalisis dan mendeskripsikan suatu peristiwa, aktivitas, atau pemikiran secara nyata (Sukmadinata, 2017). Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan penerapan media *Idol Mystery Card* dalam pembelajaran teks biografi untuk peserta didik kelas X SMA. Adapun tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini antara lain: menganalisis, mendeskripsikan, dan mengimplementasikan media *Idol Mystery Card* dalam pembelajaran teks biografi elemen berbicara. Sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Semarang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan tes. Observasi dilakukan saat pembelajaran berlangsung dimana mengamati aktivitas peserta didik kelas X SMA yang sedang belajar materi teks biografi. Adapun wawancara dilakukan melalui kegiatan tanya jawab secara lisan kepada peserta didik kelas X SMA sesudah melakukan pembelajaran dengan media *Idol Mystery Card*. Adapun teknik tes berdasarkan pada hasil penilaian materi teks biografi elemen berbicara pada peserta didik kelas X SMA.

Setelah melakukan pengumpulan data, maka data tersebut akan dipilih lalu dianalisis. Dari data-data yang sudah dianalisis tersebut dapat menjadi dasar menarik kesimpulan. Hasil dari analisis data tersebut disajikan melalui metode informal dimana berbentuk susunan kata-kata deskriptif yang diuraikan secara detail (Muhammad, 2019). Data yang diperoleh dari pembelajaran teks biografi elemen berbicara pada kelas X SMA Negeri 6 Semarang disajikan secara deskriptif dengan penjabaran yang lebih terperinci.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Hasil penelitian ini berdasarkan dari data observasi, wawancara, dan penerapan media *Idol Mystery Card* dalam pembelajaran teks biografi kelas X SMA Negeri 6 Semarang. Berdasarkan observasi yang dilakukan dalam penerapan media *Idol Mystery Card* dapat diketahui bahwa peserta didik sangat antusias mengikuti serangkaian pembelajaran. Mereka aktif mengikuti kuis yang disajikan di dalamnya. Selain itu, ekspresi wajah ceria tampak pada peserta didik ketika pembelajaran teks biografi berbantuan media *Idol Mystery Card*. Banyak canda tawa yang terlihat ketika peserta didik mengikuti kuis maupun *talk show* yang dihadirkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik setelah pembelajaran teks biografi berbantuan media *Idol Mystery Card*, mereka merasa senang mengikuti pembelajaran tersebut. Mereka jarang menjumpai pembelajaran berbantuan media semacam *Idol Mystery Card* yang dapat membuat peserta didik lebih semangat belajar. Mereka juga merasa nyaman dengan kegiatan pembelajaran tersebut karena dihadirkan secara interaktif dan menyenangkan.

Penerapan media *Idol Mystery Card* dalam materi teks biografi elemen berbicara dilakukan melalui beberapa tahap sebagai berikut: (1) Peserta didik berkelompok yang terdiri atas 4-6 orang, (2) peserta didik mengikuti kuis dengan memanfaatkan *Idol Mystery Card* yang dikombinasikan aplikasi Wordwall, (3) perwakilan kelompok memilih *box* yang berisi *clue Idol Mystery Card* di aplikasi Wordwall, (4) anggota kelompok menjawab *clue* tokoh idola dalam *Idol Mystery Card*, (5) peserta didik menindaklanjuti *clue* tokoh idola dalam LKPD, (6) peserta didik menampilkan hasil pekerjaan kelompok melalui kegiatan *talk show*.

Adapun hasil belajar yang diperoleh peserta didik melalui penerapan media *Idol Mystery Card* sangat memuaskan, dimana mereka memperoleh rata-rata nilai 87. Rata-rata nilai tersebut di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 6 Semarang sejumlah 70.

## Pembahasan

Media *Idol Mystery Card* sangat sesuai diterapkan pada pembelajaran teks biografi. Terutama pada keterampilan yang sifatnya produktif seperti menulis dan berbicara. Pada penelitian ini, media *Idol Mystery Card* diterapkan dalam pembelajaran teks biografi elemen berbicara yang dilakukan kepada peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Semarang. Pada elemen berbicara, pembelajaran teks biografi dapat dilakukan dengan menyajikan isi teks secara lisan. Kegiatan awal pembelajaran dimulai dengan salam pembuka, berdoa, dan dilanjutkan dengan pengondisian diri. Apersepsi juga dilakukan untuk memperkuat ingatan peserta didik pada materi pertemuan sebelumnya. Kemudian dilanjutkan menyampaikan tujuan pembelajaran.

Pada kegiatan inti, pembelajaran diawali dengan pertanyaan pemantik. Kemudian dilanjutkan dengan menerapkan media *Idol Mystery Card* yang dilakukan melalui beberapa tahap berikut ini:

1. Peserta didik berkelompok yang terdiri atas 4-6 orang

Pengelompokan peserta didik dilakukan guna memberikan kesempatan untuk berkolaborasi dengan temannya dalam memanfaatkan media *Idol Mystery Card*. Kegiatan berkolaborasi dapat meningkatkan keterampilan peserta didik, dimana mereka akan bekerja sama saling bertukar pikiran dalam pembelajaran (Antika et al., 2022). Pengelompokan dalam menggunakan *Idol Mystery Card* dilakukan pada awal kegiatan inti. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri atas 4-6 orang. Pengelompokan peserta didik dengan jumlah kecil memudahkan pendidik memberikan perlakuan, baik bimbingan, arahan, maupun penilaian.

2. Peserta didik mengikuti kuis dengan memanfaatkan *Idol Mystery Card* yang dikombinasikan aplikasi Wordwall

Selanjutnya, peserta didik diajak untuk mengikuti kuis dalam aplikasi Wordwall yang di dalamnya disisipkan *Idol Mystery Card*. Kehadiran kuis sangat sesuai dalam pembelajaran, karena dapat memberikan wawasan bagi peserta didik mengenai materi yang diajarkan (Putri, 2021). Pengombinasian *Idol Mystery Card* dalam kuis aplikasi Wordwall bisa melalui fitur *open the box*. *Idol Mystery Card* dapat diunggah melalui fitur tersebut atau bisa juga memasukkan *clue* dari *Idol Mystery Card* ke dalam fitur *open the box* secara langsung. Baru kemudian memberikan jawaban nama-nama tokoh idola di dalamnya.

Pengombinasian *Idol Mystery Card* dengan aplikasi Wordwall merupakan salah satu upaya dalam penggunaan teknologi. Media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi dapat menjadi pondasi utama dalam memajukan pendidikan modern (Melati, et al., 2023). Melalui media yang berorientasi pada perkembangan teknologi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif, dimana dapat membangun kreativitas dan pola pikir peserta didik (Asmara, et al., 2023).

3. Perwakilan kelompok memilih *box* yang berisi *clue Idol Mystery Card* di aplikasi Wordwall

Peserta didik diajak memilih *box* yang berisi *Idol Mystery Card* bersama kelompok. Urutan pemilihan *box* bisa diundi melalui *spinner*. Kelompok yang mendapat kesempatan memilih *box*, melakukan diskusi untuk menentukan pilihan. Setelah selesai berdiskusi, perwakilan kelompok menyampaikan pilihan *box* yang telah disepakati kelompok. Urutan pemilihan *box* tersebut diundi melalui *spinner* atau bisa juga sesuai kesepakatan sampai semua kelompok memperoleh kesempatan.

4. Anggota kelompok menjawab *clue* tokoh idola dalam *Idol Mystery Card*

Langkah selanjutnya adalah menjawab *clue* tokoh idola dalam *Idol Mystery Card*. Bersama kelompok, peserta didik mendiskusikan jawaban dari *clue Idol Mystery Card* yang dihadirkan dalam *open the box*. Kemudian mereka menjawab tokoh idola yang

tepat sesuai dengan deskripsi yang dihadirkan dalam *clue Idol Mystery Card*. Jika jawaban tepat, maka bisa lanjut ke kelompok berikutnya untuk melakukan hal serupa. Adapun *clue* dalam *Idol Mystery Card* dibuat dengan memerhatikan unsur kerahasiaan. Aspek kerahasiaan itu yang menjadikan *Idol Mystery Card* bisa menarik minat peserta didik untuk menjelajahi informasi tokoh biografi yang dimaksud.



**Gambar 1 *Idol Mystery Card***

5. Peserta didik menindaklanjuti *clue* tokoh idola dalam LKPD

Pendidik membagi LKPD mengenai materi teks biografi setelah semua kelompok menjawab *clue Idol Mystery Card* dengan tepat. LKPD tersebut berisi tabel struktur teks biografi yang terdiri atas nama tokoh; orientasi yang berisi latar belakang tokoh seperti tempat dan tanggal lahir, orang tua, pendidikan, bakat, pekerjaan, dan hobi; kejadian atau peristiwa yang memuat runtutan peristiwa yang disusun secara kronologis berdasarkan urutan waktu; reorientasi yang berisi simpulan maupun evaluasi mengenai rangkai peristiwa yang diceritakan. Pemanfaatan LKPD dalam pembelajaran memang sangat ditekankan guna mendorong peserta didik berpikir kritis dan kreatif terhadap pembelajaran, sehingga dapat memudahkan mereka dalam mempelajari materi yang diajarkan (Suratman, Khairun, & Ilham, 2021). LKPD dapat dipadukan dengan *Idol Mystery Card* dalam pembelajaran teks biografi guna memberikan kemudahan peserta didik dalam memahami materi.

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

Anggota Kelompok:

1. 4.  
2. 5.  
3. 6.

Tuliskan poin-poin informasi tokoh idola yang telah ditentukan!

|                    |  |
|--------------------|--|
| Judul              |  |
| Orientasi          |  |
| Peristiwa/Kejadian |  |
| Reorientasi        |  |

**Gambar 2 LKPD yang dipadukan dengan *Idol Mystery Card***

Pendidik memberikan penjelasan mengenai alur pengerjaan tugas dalam LKPD tersebut lalu menyepakati waktu penyelesaian tugas. Bersama kelompok, peserta didik mengisi LKPD dengan menjelajah informasi dari berbagai sumber seperti buku, Wikipedia, dan video biografi. Informasi tersebut dipilih lalu disajikan dalam bentuk poin-poin penting dalam LKPD sebagai acuan peserta didik dalam menyajikan teks biografi secara lisan. Pendidik mengawasi, memberikan bimbingan, dan mengarahkan peserta didik dalam menyelesaikan tugas.

6. Peserta didik menampilkan hasil pekerjaan kelompok melalui kegiatan *talk show*

Setelah waktu pengerjaan LKPD selesai, tiap kelompok secara bergantian menyajikan biografi tokoh idola secara lisan melalui kegiatan *talk show*. Pendidik menjadi *host* yang memandu kegiatan *talk show* dengan membagi tugas berbicara tiap peserta didik dalam kelompok yang tampil. Materi yang disajikan tiap peserta didik dalam kelompok berdasarkan struktur teks biografi yang meliputi orientasi, kejadian atau peristiwa, dan reorientasi (Pramesti, et al., 2023). Pembagian waktu berbicara tiap peserta didik disesuaikan dengan kebutuhan. Melalui kegiatan tersebut pendidik bisa langsung menilai keterampilan berbicara peserta didik pada materi teks biografi. Adapun indikator yang digunakan pendidik dalam menilai meliputi validitas informasi, kejelasan dan kelancaran menyampaikan informasi, bahasa yang digunakan, dan sikap.



**Gambar 3 Kegiatan *Talk Show* Tokoh Idola dalam *Idol Mystery Card***

Respons peserta didik terkait penerapan media *Idol Mystery Card* dapat diketahui melalui observasi dan wawancara. Berdasarkan observasi yang dilakukan dalam penerapan media *Idol Mystery Card* diketahui bahwa peserta didik sangat antusias mengikuti serangkaian pembelajaran. Mereka aktif menjawab pertanyaan atau *clue* yang terdapat dalam *Idol Mystery Card*. Mereka sangat bersemangat mengikuti kuis yang dipadukan dengan media tersebut. Hal tersebut terlihat ketika peserta didik menjawab dengan lantang tokoh idola yang dimaksud dalam *clue* tersebut. Respons positif peserta didik dalam pembelajaran dapat memberikan kemudahan untuk menyerap materi yang diajarkan (Kartini & Putra, 2020). Peserta didik merasa lebih nyaman dalam pembelajaran yang menyenangkan. Mereka lebih tertarik untuk belajar sehingga dapat menguasai materi yang diajarkan.

Ketika mengisi LKPD yang dikombinasikan dengan *Idol Mystery Card*, peserta didik secara cepat dan tepat menyelesaikannya dengan bantuan berbagai sumber referensi. Selanjutnya peserta didik bersama kelompok menampilkan biografi tokoh idola secara lisan melalui kegiatan *talk show* di depan kelas. Banyak canda tawa yang dihadirkan peserta didik dalam menampilkan kegiatan *talk show* tersebut.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik setelah pembelajaran teks biografi berbantuan media *Idol Mystery Card*, diketahui bahwa mereka merasa senang mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran. Selain mempelajari materi menyajikan secara lisan isi teks biografi, peserta didik juga memperoleh emosi positif berupa rasa senang selama kegiatan belajar. Peserta didik merasa nyaman karena pembelajaran tersebut dihadirkan secara interaktif dan menyenangkan. Mereka juga jarang menjumpai pembelajaran berbantuan media semacam *Idol Mystery Card* yang mana dapat membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.

Adapun hasil belajar yang diperoleh peserta didik melalui pengimplementasian media *Idol Mystery Card* sangat memuaskan. Mereka memperoleh rata-rata nilai 87, di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMA Negeri 6 Semarang dengan jumlah 70. Data hasil belajar tersebut diperoleh dari penilaian lisan peserta didik ketika tampil dalam kegiatan *talk show* tokoh idola dalam *Idol Mystery Card*. Adapun indikator yang digunakan pendidik dalam menilai antara lain: validitas informasi, kejelasan dan kelancaran menyampaikan informasi, bahasa yang digunakan, dan sikap.

Merujuk pada pembahasan tersebut, dapat diketahui bahwa media *Idol Mystery Card* merupakan media interaktif yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran. Media interaktif dapat memberikan banyak manfaat bagi pendidik maupun peserta didik jika digunakan dengan tepat (Hadana, et al., 2023). Melalui media interaktif peserta didik dapat diajak berpartisipasi dalam pembelajaran, seperti berdiskusi, tanya jawab, praktik, maupun melakukan permainan, sehingga sangat memungkinkan adanya interaksi dua arah antara pendidik dan peserta didik (Jafnihirda, et al, 2023). Melalui media *Idol Mystery Card*, pendidik dapat mengajak interaksi dua arah dengan peserta didik dengan tanya jawab seputar *clue* tokoh idola di dalamnya. Peserta didik juga melakukan diskusi bersama kelompok untuk menjawab *clue* yang dihadirkan. Terjalannya komunikasi antara pendidik dengan peserta didik juga antarpeserta didik dalam kelompok dapat menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran sangat interaktif.

Penerapan media *Idol Mystery Card* dalam pembelajaran teks biografi menjadi salah satu jawaban bagi pendidik dalam menumbuhkan keaktifan peserta didik. Media tersebut bersifat interaktif dimana dapat membuat pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan media *Idol Mystery Card* tidak menghabiskan banyak biaya dan mudah untuk diakses. Cukup menggunakan perangkat elektronik, media tersebut dapat disiapkan dengan mudah.

## SIMPULAN

Penerapan media *Idol Mystery Card* dalam pembelajaran teks biografi pada peserta didik kelas X SMA Negeri 6 Semarang dilakukan melalui tahap-tahap berikut: (1)

Berkelompok, (2) mengikuti kuis, (3) memilih *box* yang berisi *clue Idol Mystery Card*, (4) menjawab *clue*, (5) menindaklanjuti *clue* dalam LKPD, (6) menampilkan dalam *talk show*. Melalui penerapan media tersebut, kegiatan pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. Respons peserta didik terhadap penerapan media tersebut sangat antusias. Mereka bersemangat dalam mengikuti serangkaian kegiatan belajar. Peserta didik juga merasa senang selama pembelajaran. Perolehan hasil belajar sangat memuaskan dengan rata-rata nilai 87, di atas KKTP mata pelajaran Bahasa Indonesia sejumlah 70.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Antika, R., Nurhaedah, & Suarlin. 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Group Investigation (GI) terhadap Sikap Kerjasama pada Pembelajaran Tematik pada Siswa Sekolah Dasar. *PINISI: Journal of Education*, Vol. 2 No. 6 (2022), Hal. 190–205.
- Asmara, A., Loso J., I Putu A. D. H., & Kundharu S. 2023. Media Pembelajaran Berbasis Teknologi: Apakah Memiliki Pengaruh terhadap Peningkatan Kreativitas pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Volume 7 Issue 6 (2023), Hal. 7253-7261. <http://doi.org/10.31004/obsesi.v7i6.5728>
- Hadana, H. S., Asep P. Y. U., Nurus S., & Titis A. 2023. Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *JUPENDIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol. 1 No. 1 (Januari 2023), Hal. 126-142. <https://doi.org/10.54066/jupendis-itb.v1i1.113>
- Hulu, L. & Arozatulo B. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik di Sekolah Menengah Pertama (SMP). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 7 No. 2 (2023), Hal. 15820-15827. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.8872>
- Ismah, N. A., Arisul U., & Azzah N. 2023. Penerapan media Youtube dalam pembelajaran menulis teks deskripsi pada peserta didik kelas VII SMPN 1 Rowosari Kendal tahun pelajaran 2022/2023. *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, Vol. 8 No. 1 (2023), Hal. 295-307. <http://dx.doi.org/10.26877/teks.v8i2.16332>
- Jafnihirida, L., Suparmi, A., Fahmi R., & Kesi E. P. 2023. Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, Vol. 3 No. 1 (2023), Hal. 227-239. <https://doi.org/10.31004/innovative.v3i1.2734>
- Jeneva, Y., Isnaini L. S., & Legi E. 2023. Kevalidan Media Pembelajaran Tembak Panah pada Pembelajaran Membaca Teks Biografi Siswa Kelas X Sekolah Menengah Atas. *Journal of Education and Humanities Educaniora*, Vol. 1 No. 3 (2023), Hal. 24-31. <https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i3.58>
- Kartini, K. S. & I Nyoman T. A. P. 2020. Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, Vol. 4, No. 1 (2020), Hal. 12-19. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Melati, E., Ayyesha D. F., I Putu A. D. H., Andi M. A. S., Zamzami, Anita N. 2023. Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, Vol. 06, No. 01 (September-Desember 2023), Hal. 732-741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Muhammad. 2019. *Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Pramesti, E. G., Feesya D. Z., Jihan H. H., Salma K. A., Asep P. Y. U. 2023. Analisis Frasa pada Teks Biografi dalam Buku Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas X Kurikulum Merdeka. *Jurnal Majemuk*, Vol. 2, No. 4 (Desember 2023), Hal. 524-534.
- Purba, J., Marlina A. T., & Vita R. S. 2023. Pengaruh Media Film Dokumenter terhadap Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Pematangsiantar. *IJOL: Indonesian Journal of Language and Literature*, Vol. 01 No. 02 (November 2023), Hal. 178-185.
- Putri, L. R.. 2021. Persepsi Pemberian Kuis Interaktif Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran pada Mahasiswa Fakultas Kedokteran. *JMH: Jurnal Medika Utama*, Vol. 03 No. 01 (Oktober 2021), Hal. 1462-1467.

- Ramadani, F. & M. Isman. 2023. Pengaruh Model Project Based Learning terhadap Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa Kelas X SMAN 1 Hamparan Perak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, Vol. 7 No. 3, (2023), Hal. 21982-21988. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9815>
- Riyan, M. 2021. Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android pada pembelajaran teks eksposisi. *DIKSI*, Vol. 29 No. 2 (September 2021), Hal. 205-216. <http://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Sarini, K. E., Suwandi, & Asropah. 2021. Media video animasi berbasis kepedulian lingkungan pada pembelajaran dongeng untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar di Kota Semarang. *Teks: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, Vol. 6 No. 1 (2021), Hal. 11-40. <http://dx.doi.org/10.26877/teks.v6i1.8271>
- Sukmadinata, N. S. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suratman, A., Khairun N., & Ilham S. J. 2021. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis *Discovery Learning* pada Pembelajaran PPKN Materi Hak dan Kewajiban untuk Kelas III SDN 3 Golong. *Journal Scientific of Mandalika (JSM)*, Vol. 2 No. 5 (Mei 2021), Hal. 203-214. <https://doi.org/10.36312/10.36312/vol2iss5pp203-214>