

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PEMBELAJARAN MENULIS BERITA SINGKAT

Sastri¹, Mujiyono Wiryotinoyo², Sudaryono²
¹SMP Negeri 17 Jambi
²FKIP Universitas Jambi

ABSTRACT

This article is based on a developmental research which is aimed at constructing audio visual media writing news. This media is developed with a contextual approach. Materials and training tasks are presented, designed using contextual approach or match an environment of student. Through this approach, students are expected to construct experiences into the learning situation. The design used in the development of audio-visual media using the model of learning to write news Alessi and Trollip's development, this model has three attributes. The three attributes is standardization, project management, and ongoing evaluation. The three attributes of the development is implemented in three steps, namely planing, design, and development. Each activity has a phase step of each that must be passed. Than, the development process running in a planned, detailed, and measurable so as to produce audio video media products (CDs) in learning to write news.

Keywords: *audio visual media, news writing, model development.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah menengah pertama (SMP), di dalamnya terdapat keterampilan menulis teks berita secara singkat. Artinya, pembelajaran dilakukan agar siswa mampu menghasilkan sebuah tulisan yang berbentuk teks berita singkat, padat, dan jelas. Untuk sampai kepada proses menghasilkan teks berita diperlukan sebuah proses kreatif. Karena menulis merupakan keterampilan, maka keahlian menulis bisa didapat dari suatu upaya sistematis, salah satu caranya melalui pembelajaran dan pelatihan. Menurut Putra (2006: xiii) siapapun yang ingin terampil menulis, dapat mempelajarinya dengan saksama, disertai dengan latihan yang tekun dan terus-menerus. Pengajaran menulis di kelas, diharapkan siswa mampu berinteraksi menjalin hubungan dengan orang lain secara tertulis dalam berbagai keperluan sehingga siswa dapat menggunakan bahasa secara baik dan benar dalam mengungkapkan gagasan, pikiran dan penalaran.

¹ *Korespondensi berkenaan artikel ini dapat dialamatkan ke e-mail: sastri.mpdhearsa@yahoo.co.id*

Untuk memenuhi harapan yang ada kendala yang dihadapi, seperti: siswa mengalami kebingungan untuk menentukan kalimat pertama yang akan ditulis, kurangnya penguasaan keterampilan berbahasa, seperti penggunaan tanda baca, kaidah-kaidah penulisan, penggunaan kelompok kata, penyusunan klausa, struktur kalimat yang benar, mengungkapkan gagasan, pikiran, dan imajinasi, dan setelah menulis siswa tidak mengetahui apa tulisannya benar atau salah karena tidak diberikan balikan. Siswa mengalami kesulitan dalam menuangkan ide ketika menulis, media yang tersedia kurang menarik dengan kebutuhan pembelajaran menulis berita. Rendahnya motivasi siswa juga berpengaruh terhadap strategi belajar yang mereka lakukan. Ada beberapa penyimpangan yang terjadi pada proses dan perilaku belajar siswa yang mengakibatkan prestasi yang dicapai tidak optimal. Perilaku belajar tersebut antara lain kegiatan belajar hanya terjadi di kelas dan hanya mengandalkan catatan dari guru, tidak ada persiapan sebelum masuk kelas termasuk tidak mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah yang diberikan, serta kemauan untuk berusaha yang rendah. Gurunya lebih banyak menekankan teori dan pengetahuan bahasa dari pada mengutamakan keterampilan berbahasa. Siswa membuat latihan menulis berita singkat, padat, dan jelas berdasarkan contoh gambar-gambar peristiwa yang ada dalam buku pegangan, gambar-gambar peristiwa yang sudah di klippingkan dan mendengarkan berita di rumah

Pembelajaran menulis berita singkat di SMP bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bernalar, berkomunikasi, dan mengungkapkan pikiran dan perasaan. Untuk mengembangkan kemampuan tersebut dalam proses pembelajaran siswa diajak secara bersama-sama menuangkan pengetahuan yang dimiliki ke dalam tulisan (berita). Siswa digiring untuk dapat menyusun berita berdasarkan unsur 5W+1H diikuti data yang mendukung secara objektif kemudian dilatih melalui keterampilan berbahasa yang meliputi mendengar, berbicara, membaca, dan menulis. . Menulis berita tidaklah mudah, tetapi memerlukan proses, memerlukan waktu, memerlukan pengetahuan dan menghendaki ketekunan serta kedisiplinan dalam berlatih.

Peran pengajar dalam pembelajaran menulis dengan pendekatan proses tidak hanya memberikan tugas menulis dan menilai tulisan para pembelajar, tetapi juga membimbing pembelajar dalam proses menulis. Tindakan yang harus ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut, perlu adanya perubahan terhadap metode pembelajaran yang selama ini berlangsung, antara lain dengan menggunakan media audio visual. Media yang digunakan tentu saja media yang dapat menghadirkan suasana di luar lingkungan

belajar ke dalam kelas, dan dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas, pengalaman, dan pengetahuan.

Media yang digunakan juga harus dapat dikembangkan dengan pendekatan kontekstual. Media dapat di rancang untuk menampilkan suasana lingkungan yang tidak jauh dari pengalaman dan pengetahuan siswa. Media merupakan sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan (Asyhar, 2011: 5). Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Munadi (2008: 2) penggunaan media atau alat bantu disadari oleh banyak praktisi pendidikan sangat membantu aktivitas proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama membantu peningkatan prestasi belajar siswa.

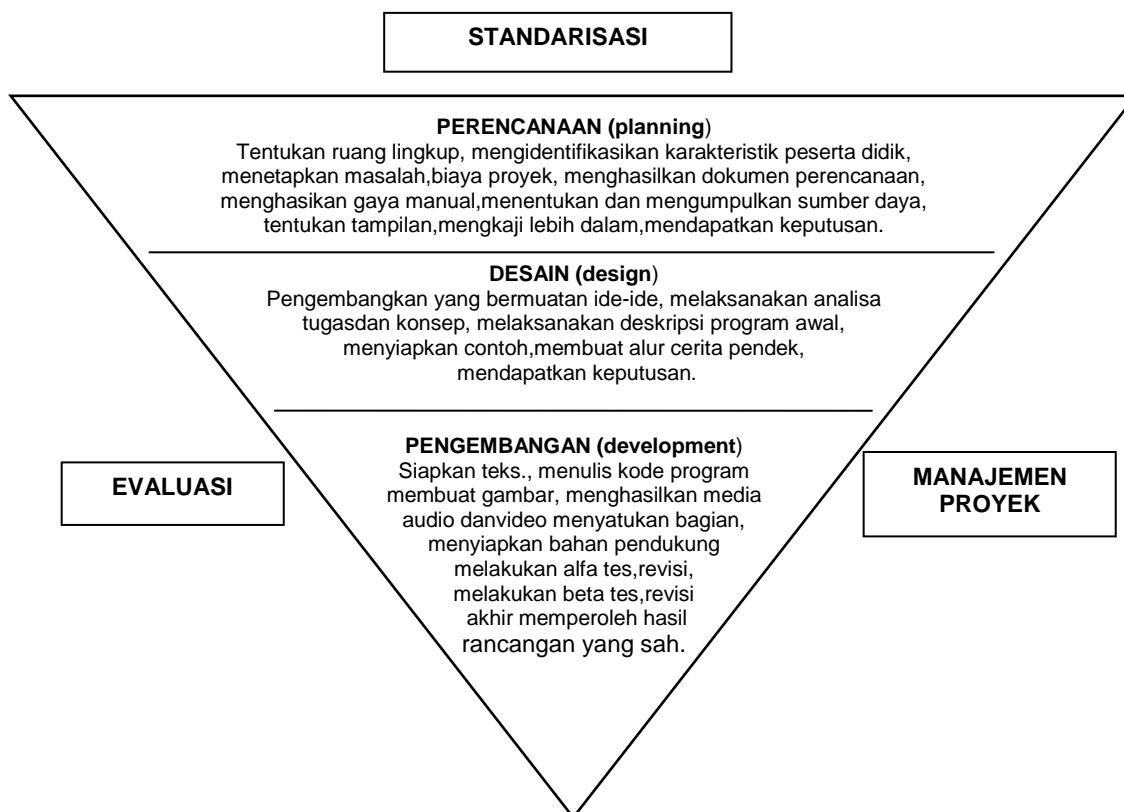
Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2010:17), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media audio visual, yaitu fungsi *atensi*, fungsi *efektif*, fungsi *kognitif*, dan fungsi *kompensatoris*. Fungsi *atensi* media audio visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna audio visual yang ditampilkan atau teks materi pelajaran. Fungsi *afektif* media audio visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras. Fungsi *kognitif* media audio visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Fungsi *kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media audio visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

Salah satu bentuk media dengan teknologi audio visual adalah media video. Sebagai medium (saluran) komunikasi, dalam penerimaan isi pesan melibatkan indra penglihatan (unsur gambar bergerak) dan indra pendengaran (unsur suara). Sebagai media pembelajaran video mempunyai karakteristik yang berbeda dengan media lain. Perbedaan itu terletak pada penggunaan dan sumber. Media video dapat digunakan kapan saja dan kontrol ada pada pengguna. Atas dasar pemikiran di situ, perlu

pengembangan media audio visual pembelajaran menulis berita singkat untuk siswa Sekolah Menengah Pertama.

METODE PENGEMBANGAN

Desain yang digunakan dalam pengembangan media ini menggunakan model pengembangan Alessi dan Trollip’s (dalam Winarno, 2009: 25), menyediakan model untuk pengembangan multimedia bahan interaktif yang memiliki tiga atribut yang selalu hadir dan masing-masing tiga tahap, setiap variasi terdiri dari masalah yang harus diatasi dan tindakan yang akan diambil. Ketiga atribut adalah standarisasi (*standards*), manajemen proyek (*project management*), dan evaluasi berjalan (*ongoing evaluation*). Ketiga atribut pengembangan ini dilaksanakan dalam tiga langkah, yakni perencanaan (*planing*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Masing-masing langkah kegiatan tersebut memiliki fase masing-masing yang harus dilalui. Dengan demikian, proses pengembangan berjalan secara terencana, detail, dan terukur sehingga dapat menghasilkan produk yang layak untuk digunakan. Model Alessi dan Trollip’s (2001) dapat digambarkan sebagai berikut:



Teori-teori tersebut mendorong para pendidik dalam mengembangkan sistem dan desain instruksional serta bahan ajar guna mencapai tujuan kompetensi secara efektif dan efisien. Hasil penelitian dan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan produk-produk yang efektif digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Rothwell dan Kazanas (1992), menyatakan, "*The chief aim of instructional design is to improve the performance of employees (learners) so as to increase organizational efficiency or effectiveness.*" Tujuan utama desain pembelajaran adalah untuk meningkatkan kinerja karyawan (peserta didik) sehingga untuk meningkatkan efisiensi atau efektivitas organisasi.

Berdasarkan model Alessi dan Trollip's, pengembang melakukan proses pengembangan media audio visual dengan menganalisis standar isi pembelajaran, yaitu Kompetensi dasar dari standar kompetensi ini adalah "Menulis teks berita secara singkat, padat, dan jelas." Subjek uji coba pengembangan adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 17 Kota Jambi. Proses selanjutnya adalah merancang model Alessi dan Trollip's sesuai dengan karakteristik dan kondisi kontekstual siswa. Perancangan dilakukan untuk mendapatkan produk yang memenuhi standar, baik dari sisi keilmiah teknologi pembelajaran, prinsip pengembangan media, maupun materi yang disajikan.

Tahap pengembangan merupakan tindak lanjut dari tahap 1 dan 2, yaitu mengimplementasikannya dalam bentuk produksi media. Langkah pengembangan ini mempunyai tahapan sebagai berikut:

- a) Menyiapkan skenario. Skenario yang sudah dibuat pada tahap perencanaan selanjutnya dipersiapkan untuk dikembangkan dalam produksi media audio visual.
- b) Melakukan pengkodean terhadap bagian-bagian produksi. Pengkodean diperlukan untuk menentukan bagian skrip yang mana akan dilakukan pengambilan gambar atau syuting terlebih dahulu.
- c) Menyiapkan rangkaian cerita berdasarkan *storyboards*. Langkah ini merupakan pemantapan terhadap rangkaian cerita (*storyboards*) yang sudah dibuat pada tahap perancangan. Rangkaian cerita ini sudah memasuki rangkaian final untuk dilakukan proses produksi.
- d) Mempersiapkan efek audio dan visual. Efek audio meliputi musik ilustrasi yang akan digunakan, sedangkan efek visual meliputi slide, animasi dan video yang dibutuhkan.

- e) Pengambilan gambar, kegiatan ini berisi pengambilan gambar (*shooting video*) rekaman suara sesuai dengan tuntutan naskah. Akan tetapi sebelum kegiatan pengambilan gambar dilakukan, terlebih dahulu dilakukan *hunting* atau *survey* lokasi yang akan digunakan sebagai tempat pengambilan gambar. Hal ini perlu dilakukan untuk menganalisis dan mengevaluasi dukungan yang ada di lokasi, baik kelengkapan seting, pencahayaan alami, situasi lingkungan dan lain-lain berkaitan dengan proses perekaman gambar suara.
- f) Melakukan editing, proses seni dalam video editing terdiri dari apa saja bagian yang diambil, dihapus atau digabungkan dari berbagai sumber agar menjadi satu. Menurut Warsihna (2009: 38), *editing* adalah merangkai gambar dengan gambar, gambar dan suara dengan gambar suara dengan suara menjadi suatu rangkaian yang kronologis sehingga mampu menyampaikan pesan sesuai dengan naskah, dan enak ditonton, menghibur.
- g) Melakukan alfa tes, yaitu evaluasi yang dilakukan oleh orang-orang yang benar-benar ahli dalam bidang media dan materi. Evaluasi dilakukan secara terus menerus agar kesalahan sekecil apapun dapat segera diperbaiki tanpa menunggu produk akhir diproduksi. Tujuannya untuk menemukan sebanyak mungkin kesalahan yang terjadi. Fokus alfa tes untuk meyakinkan bahwa produk bisa digunakan dengan maksimal. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data alfa tes adalah angket.
- h). Melakukan revisi produk, revisi produk merupakan tindakan perbaikan atas banyaknya kesalahan atau kekurangan yang diperoleh saat dilakukan alfa tes. Saat melakukan revisi *desainer* harus memperhatikan dan mencatat masukan dari ahli rancangan, ahli materi, dan ahli media. Hasil revisi pertama dikonsultasikan dan dijadikan pijakan untuk melakukan uji lapangan atau beta tes.
- i) Melakukan beta tes. Tahap ini merupakan lanjutan dari tahap revisi produk. Beta tes dilakukan setelah tidak banyak ditemukan kesalahan pada alfa tes dan revisi. Menurut Vaughan (2006: 421), beta tes adalah tes penuh terhadap produk akhir yang dilakukan oleh klien atau calon pengguna. Dalam beta tes tidak boleh melibatkan orang-orang yang terlibat dalam proses produksi.
- j) Melakukan revisi akhir produk. Setelah mendapatkan data melalui beta tes, *desainer* melakukan revisi. Jika hasil beta tes ditemukan banyak revisi, maka dilakukan beta tes sekali lagi dengan pengguna yang berbeda.

k) Memperoleh hasil penilai dari ahli uji lapangan. Setelah dilakukan beta tes dan revisi akhir, langkah selanjutnya adalah memperoleh hasil penilaian dari ahli dan hasil uji lapangan.

Para ahli yang diperlukan untuk mengevaluasi dan memvalidasi terdiri dari ahli Materi Pembelajaran, Dr. Hary Soedarto Harjono, M. Pd.; ahli Teknologi Pembelajaran, Prof. Dr. H. Sjarkawi, M. Pd.; dan ahli Media Pembelajaran, Dr. rer. nat. H. Rayandra Ashyar, M. Si. Setelah dinyatakan layak oleh ketiga ahli tersebut, produk selanjutnya diujicobakan kepada siswa. Ujicoba dilakukan terhadap tiga kategori, yaitu ujicoba satu-satu, ujicoba kelompok kecil, ujicoba kelompok besar, dan ujicoba guru mata pelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media audio visual pembelajaran menulis berita bertujuan: (1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu verbal; (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra; (3) menumbuhkan partisipasi aktif siswa; (4) menumbuhkan persepsi yang sama terhadap suatu masalah; (5) membantu siswa menghubungkan pengalaman yang dimiliki dengan kondisi yang kenyataan yang dihadapi; (6) memberikan gambaran yang lebih nyata serta meningkatkan retensi memori karena lebih menarik dan mudah diingat.

Langkah pertama yang pengembang lakukan sebelum dilakukan proses produksi pengembangan adalah membuat desain atau rancangan pengembangan media audio visual. Rancangan yang sudah disusun selanjutnya dilakukan validasi oleh ahli rancangan pembelajaran. Ahli menyatakan komponen pendekatan kontekstual sangat membantu siswa dalam mendorong mengaitkan hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam pembelajaran. Kesesuaian media dengan penerapan pengalaman kontekstual siswa tercermin dalam contoh-contoh peristiwa yang diambil disekitar lingkungan siswa, sehingga siswa sangat tertarik, antusias mengikuti pembelajaran, dan proses belajar menjadi hidup. Keterkaitan yang mengarah pada makna adalah jantung dari pengajaran dan pembelajaran kontekstual. Pemakaian media audio visual dapat membangkitkan motivasi, meningkatkan pemahaman, merangsang, dan mempunyai daya tarik tersendiri sehingga siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan baik, dan tujuan pembelajaran tercapai. Pengukuran daya tarik pengajaran dapat dilakukan dengan mengamati apakah siswa ingin terus belajar atau

tidak (Degeng,1989: 174). Kecenderungan siswa untuk tetap terus belajar bisa terjadi karena daya tarik bidang studi itu sendiri, atau bisa juga karena kualitas pengajarannya, atau keduanya. Namun kecenderungan ini, bagaimanapun juga, dipengaruhi oleh bagaimana bidang studi itu diorganisasi dan disampaikan kepada siswa. Pengajaranlah yang harus mampu membuat bidang studi itu menarik.

Dengan adanya audio visual peran guru sedikit terbantu, siswa tidak lagi mendengarkan ceramah guru (informasi utama) yang sangat membosankan. Dengan menyaksikan media audio visual menulis berita, siswa dapat belajar sendiri karena materi dan peristiwa yang dilihat benar-benar nyata sehingga siswa termotivasi untuk menulis berita yang dilihatnya. Siswa sangat terbantu dengan adanya media audio visual karena tayangan tersebut merupakan bagian dari teknologi pembelajaran dan merupakan aspek kebahasaan (menyimak, membaca, berbicara, dan menulis).

Adapun menurut ahli, CD yang diharapkan hasilnya baik, sesuai dengan RPP. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli rancangan pembelajaran terhadap rancangan pengembangan audio visual menulis berita singkat, jelas, dan padat untuk SMP, diperoleh hasil bahwa rancangan: 1) menurut isinya valid; 2) menurut teknik penulisannya baik; dan 3) menurut penyusunan bahasanya baik. Ahli merekomendasikan bahwa rancangan pengembangan media ini layak untuk diujicobakan.

Produk media hasil pengembangan divalidasi oleh ahli media pembelajaran. Langkah awal yang harus dilakukan oleh pengembang dimulai dengan sebuah gagasan. Gagasan yang dimaksudkan disini ialah keterkaitan dengan bentuk atau jenis media yang akan diproduksi. Untuk media pembelajaran pencarian ide dan penetapan bentuk dan jenisnya tidak terlepas dari kurikulum yang berlaku dan disesuaikan dengan kebutuhan dan sasaran yang akan dituju. Dalam hal ini pengembang mengangkat materi menulis berita singkat. Isi media audio visual sudah sesuai dengan materi dan sesuai dengan sasaran. Ketepatan setting pada media audio visual sudah tepat. Keaslian media audio visual, sangat asli (*orisinal*) terbukti tempat shooting disekolah sendiri, pemerannya siswa sendiri yang sudah diseleksi sesuai dengan tuntutan naskah, siswanya juga anak didik sendiri. Komposisi warna, penggunaan kostum, penggunaan huruf, kesederhanaan, dan ketepatan penggunaan teks pada layar media audio visual sudah tepat, karena sudah melalui proses validasi berulang-ulang. Pemilihan ilustrasi, besar kecilnya volume, penampilan gambar, *background*, dan pencahayaan, semua sudah layak dan proses shootingnya di kerjakan dengan orang yang sudah berpengalaman, profesional dibidang

shooting dan *editing* sehingga menghasilkan keruntutan penyajian materi. Media audio visual yang dikembangkan menurut isinya valid, teknik penulisannya baik, penyusunan bahasanya baik, keputusan hasil validasi adalah baik. Disetujui untuk diujicoba pada penelitian.

Ahli materi pembelajaran menyatakan kesesuaian materi dengan silabus pada KTSP bahasa Indonesia sangat sesuai, bahan ajar sudah dirancang dan disusun berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, media audio visual dengan penerapan kontekstual siswa, sangat sesuai karena peristiwa-peristiwa yang dijadikan media pembelajaran berupa peristiwa yang terjadi dilingkungan sekitar siswa misalnya upacara bendera setiap hari Senin, kegiatan ekstrakurikuler futsal, dan ekstrakurikuler pramuka. Seperti yang dikemukakan oleh (Johnson 2007: 65), kontekstual berusaha membangun makna yang berkualitas dengan menghubungkan pelajaran dengan lingkungan personal dan sosial siswa. Sehingga siswa mengalami kemudahan memahami materi dan penyajiannya yang runtut membuat daya tarik sendiri sehingga proses unjuk kerja tidak mengalami masalah bagi siswa.

Siswa merasa terbantu dan sangat antusias membuat latihan atau unjuk kerja dalam bentuk tulisan yang diberikan. Bahan ajar yang baik dan berkualitas akan memudahkan siswa mempelajari materi tersebut. Media audio visual yang dikembangkan menurut isinya valid, teknik penulisannya baik, penyusunan bahasanya baik, keputusan hasil validasi adalah sangat baik. Disetujui untuk diujicoba pada penelitian.

Langkah selanjutnya adalah melakukan ujicoba lapangan setelah dinilai valid dan layak dipergunakan sebagai media pembelajaran oleh tim ahli. Uji coba yang dilakukan guru memperoleh tanggapan sebagai berikut: dengan menggunakan media audio visual, berita yang ditulis siswa semakin semakin berkualitas, pembelajaran lebih terarah, dan bermakna. Komentar lain dari guru mata pelajaran adalah peristiwa yang dimuat dalam media audio visual diharapkan lebih bervariasi, sehingga memacu siswa untuk menulis lebih kreatif.

Adapun menurut siswa, 1) pembelajaran menggunakan audio visual cocok pada jam terakhir, karena semangat belajar sudah kurang sehingga pembelajaran kurang masuk ke otak dan mata sudah mengantuk, tetapi belajar dengan menggunakan audio visual, dapat membangkitkan kembali suasana belajar yang sudah lelah dari pagi dan dapat mengikuti pelajaran dengan baik karena sangat menyenangkan dapat melihat

peristiwa secara langsung, sehingga sangat membantu dalam belajar menulis berita sesuai dengan rumus 5W + 1H, dan menghasilkan tulisan yang lebih baik, 2) ada baiknya guru-guru yang lain juga menggunakan media audio visual dalam proses belajar mengajar supaya pembelajaran menarik, tidak bosan, menyenangkan dan mudah untuk dipahami, 3) tempatnya belajar sebaiknya di luar lokal supaya lebih leluasa dan lebih nyaman.

Berdasarkan audio visual peristiwa yang ditayangkan, keterampilan siswa menulis berita singkat, jelas, dan padat terlihat seperti pada contoh berikut.

UPACARA BENDERA SMP 17

Oleh : Rika Widi Astuti

Setiap hari Senin kami selalu melaksanakan upacara. Sebelum upacara bendera dilaksanakan, siswa yang tidak berpakaian lengkap diberi sanksi atau barisan mereka dipisahkan.

Pada hari Senin ini yang melaksanakan tugas sebagai petugas upacara bendera anak kelas VIII a. Upacara bendera dilaksanakan di halaman sekolah SMP Negeri 17. Upacara berlangsung hikmat, upacara kali ini berbeda dengan upacara hari-hari biasa karena diakhir upacara ada penyerahan piala kepekcup. Pertandingan itu dimenangkan oleh kakak kelas. Piala itu langsung diserahkan oleh kepala sekolah.

Berita singkat yang ditulis siswa sudah mencerminkan apa yang terjadi pada peristiwa yang ditayangkan pada media audio visual. Pilihan kata yang dituangkan penulis merupakan eksrpesi langsung sesuai dengan rumus 5W+1H

Media audio visual dalam pembelajaran memiliki manfaat yang besar dan memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran, media pembelajaran mempunyai andil yang besar terhadap kesuksesan proses belajar mengajar, media pembelajaran berguna untuk: menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan, memungkinkan siswa belajar sendiri menurut minat dan kemampuannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pengembangan media audio visual pembelajaran menulis berita singkat, padat, dan jelas di lakukan untuk pemenuhan kebutuhan siswa untuk memperoleh kualitas belajar yang bermakna sesuai dengan suasana lingkungan yang tidak jauh dari pengalaman dan pengetahuan siswa dengan kata lain dikembangkan melalui pendekatan kontekstual. Menurut Subana (2009: 9), belajar berarti suatu proses perubahan tingkah laku pada siswa akibat adanya interaksi antara individu dan lingkungannya melalui proses pengalaman dan latihan. Menurut Syamsudin (dalam Subana, 2009: 9), perubahan ini terjadi secara menyeluruh, yaitu menyangkut *aspek kognitif, afektif, dan psikomotor*. Menurut Gagne (dalam Dimiyati, 2009: 10), belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan suatu kebutuhan yang harus ada, baik dari segi guru maupun dari segi siswa . Tanpa bantuan media guru akan mengalami kesulitan untuk membantu menjelaskan materi pembelajaran. Maka fungsi media menjadi penting untuk membantu siswa menghubungkan pengalaman yang dimiliki dengan kondisi yang kenyataan yang dihadapi. Lebih penting lagi kehadiran media audio visual sangat membantu siswa melihat kenyataan yang terjadi dilingkungan untuk dijadikan pedoman dalam menulis berita.

Media audio visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media audio visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, bisa memberikan gambaran yang lebih nyata serta meningkatkan retensi memori karena lebih menarik dan mudah diingat. Audio visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Seperti diungkapkan dalam konsep CTL menurut (Sanjaya 2006: 255), adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka.

Pandangan mendasar yang perlu menjadi kerangka berfikir setiap guru adalah bahwa pada prinsipnya siswa adalah makhluk yang aktif. Individu merupakan manusia

belajar yang aktif dan selalu ingin tahu. Daya keaktifan yang dimiliki siswa secara kodrati itu akan berkembang kearah yang positif bilamana lingkungannya memberikan ruang yang baik untuk tumbuh suburnya keaktifan tersebut.

Media ini dapat digunakan untuk proses pembelajaran, diproduksi untuk alat bantu pembelajaran menulis berita, terbatas pada materi pembelajaran menulis berita singkat, padat, dan jelas.

Saran

Disarankan kepada pengguna, di samping menggunakan media ini sebaiknya juga dapat mencari peristiwa lain yang dekat dengan lingkungan siswa. Kepada guru mata pelajaran, untuk menggunakan media yang sesuai dengan perkembangan zaman misal-nya penggunaan alat elektronik komputer, *infocus*, televisi, maupun *CD-room* agar pembelajaran menarik, bermanfaat, dan bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

- Asyhar, R. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persadan Press.
- Putra, M. S. 2006, *Teknik Menulis Berita dan Feature*, Jakarta: PT. Indeks.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Degeng, N.S., 1989. *Ilmu Pengajaran: Taksonomi Variabel*. Jakarta: Depdikbud, Dirjen PT P2LPTK.
- Johnson, E.B. 2007. *Contentual Teaching and Learning*. Thousand Oaks: Carlifornia.
- Munadi,Y. 2008. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Prees.
- Putra, M. S. 2006, *Teknik Menulis Berita dan Feature*, Jakarta: PT. Indeks.
- Richey, R. C and James D. K.2007. *Desingn and Development Research Methods, Strategies, and Issues*. Mahwah-New Jersey London: Lawrence Erlbaum Assosiates, Publishers.

Rowe, A. J. 2004. *Creative Intelligence: Discovering the Innovative Potential in Ourselves and Others*. New Jersey: Pearson Prentice Hall, Publishing as Prentice Hall Upper Saddle Rivwe.

Subana dan Sunarti. 2000. *Strategi Belajar Mengajar Bahasa Indonesia*. Bandung: Pustaka Setia.

Vaughan, T. 2006. *Multimedia: Making it Work (terj)*. Yogyakarta: Andi.

Warsihna, J. 2009. *Modul Pelatihan Pengembangan Dan Pemanfaatan Konten Jardiknas Pembuatan Media Video*. Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pendidik.

Winarno. dkk. 2009. *Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran*. Genius Prima Media.