

**BROSUR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SMP/MTS
DI KOTA SEMARANG**
(*Brochure as a Learning Media for Junior High School in Semarang City*)

Amanah, Harjito, Sunarya

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas PGRI Semarang
Pascasarjana Universitas PGRI Semarang

amanahagus1983@gmail.com, harjitoian@gmail.com, comsunaryo@upgris.ac.id

ABSTRAK

Artikel ini mengangkat masalah tentang bagaimanakah prototipe brosur sebagai media dalam pembelajaran. Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mendeskripsikan prototipe brosur sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran mengidentifikasi teks berita. Jenis penelitian yang diangkat dalam artikel ini adalah penelitian campuran (*mix method*) dengan metode penelitian yang digunakan berupa metode *Research and Development* (R&D) disertai teori Borg dan Gall yang disesuaikan dengan kebutuhan. Data diolah dengan teknik analisis deskriptif. Teori yang digunakan sebagai dasar meliputi teori tentang media pembelajaran dan brosur. Pada akhir artikel ini, dipaparkan hasil penelitian bahwa brosur dapat diangkat menjadi media pembelajaran. Brosur dikreasikan dengan menyertakan gambar, warna, dan contoh serta terapannya. Di dalamnya terdapat beberapa ruang (*space*) dengan fungsi yang berbeda-beda. Brosur dicetak dengan media kertas *Art Paper* atau *Matte Paper* dengan ukuran luas A3 dengan dimensi 29,7 x 42 cm. Media pembelajaran ini dinyatakan layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa-siswa dalam mengidentifikasi teks berita.

Kata kunci: brosur, media pembelajaran

ABSTRACT

This article raises the problem of how to prototype brochure as a medium in learning. The purpose of writing this article is to describe the brochure prototype as a medium used in learning to identify news texts. The type of research raised in this article is mixed research (mix method) with the research method used in the form of the Research and Development (R&D) along with the Borg and Gall theory which is adapted to the needs. The data were processed using descriptive analysis techniques. The theory used as a basis includes the theory of learning media and brochures. At the end of this article, presented that brochure can be used as a learning media. Brochure are created by including images, colors, and examples and their applications. Inside there are several rooms (spaces) with different functions. Brochure are printed on Art Paper or Matte Paper with an area of A3 size with dimensions of 29,7 x 42 cm. this learning media is declared feasible to be used to improve student's ability in identifying news texts.

Keyword: learning media, brochure

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan sebuah aktivitas yang didalamnya diciptakan suasana belajar bagi siswa. Berbagai upaya dapat atau bahkan harus dilakukan oleh guru agar kegiatan belajar dapat diikuti oleh para siswa secara kondusif. Adapun mendidik adalah upaya penciptaan situasi yang membuat peserta didik mau dan dapat belajar atas dorongan diri sendiri agar bakat, pribadi, dan potensi-potensi lain dapat dikembangkan secara optimal ke arah yang positif.

Bahan ajar oleh Arikunto (2012: 7) disebut sebagai sebuah penunjang proses pembelajaran. Dengan adanya bahan ajar, kegiatan pembelajaran dapat terselenggara setiap saat. Bahan ajar, yang oleh Arikunto disebut dengan materi belajar adalah kelengkapan sarana atau alat pembelajaran yang di dalamnya termuat materi pembelajaran, cara-cara mengajar, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi. Bahan ajar didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.

Kelancaran dan keberhasilan kegiatan belajar ditunjang oleh sinergi antara bahan ajar atau materi belajar dengan faktor-faktor belajar lainnya. Setiap faktor adalah bagian yang sama penting. Tidak ada satupun faktor yang lebih penting daripada faktor lainnya. Demikian sebaliknya, tidak ada faktor yang tidak lebih penting daripada faktor lainnya.

Semua faktor merupakan satu kesatuan yang saling mendukung agar tujuan atau misi pembelajaran dapat tercapai.

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menunjang kelancaran kegiatan pembelajaran. Tanpa tersedia media pembelajaran, kelancaran kegiatan pembelajaran akan tersendat. Oleh Amanah (2020), dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan jembatan yang memungkinkan guru dan muridnya dapat terkoneksi. Transfer ilmu pengetahuan dapat dimungkinkan dengan digunakannya media pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dibutuhkan pada semua kompetensi dasar dalam kegiatan pembelajaran.

Mengingat hal tersebut, dibutuhkan kreativitas guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran agar para siswa dapat tetap belajar bagaimanapun kondisi dan situasi yang ada. Kreativitas ini dapat diwujudkan dalam berbagai hal, misalnya penggunaan metode pembelajaran, teknik pembelajaran, bahkan juga pada media pembelajaran.

Terdapat beberapa definisi tentang media pembelajaran. Definisi-definisi tersebut secara tidak langsung memberikan arahan dalam proses penciptaan media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran menjadi makin mudah diciptakan dengan adanya arahan dalam definisi tersebut.

Media pembelajaran oleh Arsyad (2014: 6) didefinisikan sebagai

sebuah sarana pembelajaran dengan beberapa kriteria harus dimiliki. Kriteria-kriteria itu antara lain dapat diamati, mengandung informasi, adanya tampilan secara visual atau auditif, membantu proses pembelajaran, dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran guru dan siswa, dan dapat digunakan secara berkelompok atau privat. Kriteria yang disyaratkan oleh Arsyad ini mengacu pada komponen isi, proses kreasi, dan cara pemanfaatan media pembelajaran.

Definisi lain tentang media pembelajaran dikemukakan oleh Divayana, Suyasa, dan Sugihartini (2016: 151). Menurut mereka, media pembelajaran merupakan semua hal yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi berupa materi pelajaran, menarik antusiasme siswa untuk mencapai target pembelajaran. Dari definisi ini, termuat misi kreasi media pembelajaran. Dengan demikian, sebuah media pembelajaran harus dikreasikan dengan menitikberatkan pada pencapaian misi pembelajaran.

Adapun definisi yang berbeda disampaikan oleh Jalinus dan Ambiyar (2016: 20), yakni bahwa media pembelajaran dianggap sebagai solusi dalam mengatasi gangguan-gangguan yang muncul dalam pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut, maka urgensi yang luar biasa dimiliki oleh media pembelajaran dalam membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. Pada definisi ini, terlihat bahwa media pembelajaran dipandang dari aspek fungsi yang dimilikinya.

Simpulan yang dapat diambil dari beberapa definisi di atas adalah

bahwa dalam penciptaan media pembelajaran harus diperhatikan beberapa hal. Aspek-aspek itu antara lain komponen isi media, proses penciptaan, fungsi, cara pemanfaatan, dan misi yang hendak diraih. Maka, media pembelajaran tidak dapat dikreasikan hanya berdasarkan satu aspek saja tanpa mempertimbangkan aspek lainnya.

Adapun penggunaan media massa seperti *Instagram*, *Whatsapp*, atau lainnya, pada masa kini merupakan hal yang sangat akrab bagi para siswa Sekolah Menengah Pertama. Mereka dapat dikategorikan sebagai generasi remaja yang dalam kehidupan sehari-harinya tidak pernah terlepas dari media massa. Segala aktivitasnya dikaitkan dengan media massa. Dari media massa, hal-hal yang mereka inginkan dan butuhkan dapat diunggah dan diunduh oleh mereka. Di sinilah kepraktisan didapatkan oleh mereka. Para siswa remaja cenderung menyukai hal-hal yang mudah digunakan dan dapat dibawa ke mana saja.

Demikian pula dengan kegiatan pembelajaran, hal-hal yang praktis lebih disukai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Haikal, Harjito, dan Umaya (2018: 8). Pada simpulan laporan penelitian mereka, didapat pernyataan bahwa kemudahan dalam penerapan merupakan suatu keharusan. Apalagi jika hal yang praktis tersebut juga bersifat kontemporer, maka hal itu akan makin disukai karena dianggap menarik. Maka, media pembelajaran perlu dikembangkan dengan menerapkan prinsip *VISUALS* yakni *Visible, Interesting, Simple, Useful*,

Accurate, Legitimate, and Structured dalam perencanaan sistematis untuk penggunaan media pembelajaran (Nurseto, 2011: 34). Berdasarkan paparan Nurseto tersebut, media pembelajaran harus dikreasikan dengan syarat dapat diamati, menarik, sederhana, bermanfaat, tepat, legal, dan terstruktur.

Pada paparan yang disampaikan oleh Nurseto di atas, disebutkan adanya istilah ‘dikreasikan’ yang merupakan kata bentukan dari kreasi. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata ‘kreasi’ didefinisikan sebagai hasil daya cipta; ciptaan buah pikiran atau kecerdasan akal manusia. Dari definisi tersebut, dapat diambil simpulan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang dibuat atau disusun dengan syarat dicurahkan intelektualitas yang dimiliki oleh akal manusia. Dengan digunakannya intelektualitas dalam penciptaan media pembelajaran, akan dipertimbangkan berbagai hal yang berkaitan dengan tujuan diciptakannya media pembelajaran tersebut.

Definisi kata kreasi di atas sejalan dengan pendapat Mansyur bahwa media pembelajaran perlu diciptakan dengan memasukkan unsur *novelty* (kebaruan). Adanya unsur ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dikreasikan dengan menggunakan kreativitas yang dimiliki oleh penciptanya. Dengan kata lain, inovasi menjadi hal yang sangat penting untuk diaplikasikan dalam kreasi media pembelajaran.

Paparan di atas berkaitan erat dengan pendapat peneliti berikut ini. Pada laporan penelitian yang disusun oleh Hanik, Egar, dan Harjito,

dipaparkan tentang pentingnya sumber belajar yang variatif (2017: 6). Sumber belajar merupakan sumber didapatkannya bahan ajar atau materi pembelajaran. Adanya bahan ajar dari sumber belajar yang bervariasi, menunjukkan konsekuensi terhadap kebutuhan akan media pembelajaran yang bervariasi pula. Hal ini diselaraskan dengan karakter sumber belajar tersebut. Dengan demikian, variasi penciptaan dan penggunaan media pembelajaran juga merupakan suatu hal yang penting pula.

Dalam penyusunan media pembelajaran, biaya produksi perlu pula dipertimbangkan. Keterjangkauan biaya dalam pembuatan media pembelajaran juga merupakan hal yang tidak dapat diabaikan. Sebuah media pembelajaran akan mudah dibuat apabila biaya tidak menjadi kendala dalam proses produksinya (Ria Damayanti, Zahroh Shaluhiah, dan Kusyogo Cahyo, 2017: 10). Berdasarkan pernyataan tersebut disimpulkan bahwa biaya produksi juga menjadi sebuah faktor penting yang harus dijadikan sebagai bahan pertimbangan pembuatan media pembelajaran.

Merupakan sebuah tantangan bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran dengan tetap menerapkan prinsip-prinsip di atas. Guru dituntut untuk dapat menciptakan media pembelajaran yang dapat membuat para siswanya tetap aktif belajar dalam berbagai kondisi, termasuk dalam masa pandemi seperti saat ini.

Berdasarkan hal tersebut, dapat diambil simpulan bahwa keberadaan media pembelajaran menjadi sebuah

kebutuhan dalam pembelajaran. Diharapkan, dengan digunakannya media pembelajaran yang inovatif, siswa dapat tetap mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif dan bersemangat.

METODOLOGI

PENELITIAN

Pendekatan campuran atau disebut juga dengan istilah *mix method* diterapkan dalam penelitian ini, yakni campuran antara kualitatif dan kuantitatif. Adanya produk yang dikembangkan merupakan ciri bahwa *Research and development* atau R&D adalah jenis penelitian yang diterapkan. Maka, selain adanya riset, pengembangan produk juga dilakukan. Produk, dalam hal ini media pembelajaran, dikreasikan berdasarkan data-data yang diperoleh dari hasil riset. Dinyatakan oleh Sukmadinata (2005: 164) dalam bukunya bahwa ciri penelitian dan pengembangan adalah adanya suatu aktivitas prosedur dalam pengembangan suatu barang atau penyempurnaan produk atau barang yang telah diproduksi atau dihasilkan sebelumnya, yang dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk memperoleh data atau informasi yang sesuai, dilakukan kegiatan analisis kebutuhan, baik itu analisis kebutuhan guru maupun analisis kebutuhan siswa dan analisis pustaka yang digunakan untuk menemukan hasil penelitian sejenis yang dilakukan sebelumnya. Langkah selanjutnya setelah didapatkan informasi adalah pengembangan. Kegiatan pengembangan diiterapkan terhadap produk berdasarkan informasi yang didapatkan dalam

analisis kebutuhan dan analisis pustaka.

Adapun pelaksanaan penelitian didesain dengan secara saintifik, yaitu di dalamnya terkandung tiga kriteria keilmuan, yaitu rasional, empiris, sistematis. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2011: 2) bahwa desain penelitian dimaknai sebagai rancangan proses penelitian secara saintifik yang harus dan akan dilaksanakan dalam proses penelitian. Oleh sebab itu, dilakukan langkah-langkah penelitian R&D yang diterapkan dengan modifikasi menjadi: (1) pengumpulan data, (2) perancangan produk, (3) validasi pakar, (4) perbaikan rancangan produk, (5) *Focus Group Discussion* (FGD), perbaikan ulang rancangan produk, dan (6) penyusunan prototipe produk.

Dalam penelitian ini, ditetapkan populasi penelitiannya adalah siswa-siswa SMP/MTs kelas VIII di kota Semarang dan sampelnya adalah siswa kelas VIII dari dua sekolah ditambah dengan dua pengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada masing-masing sekolah. Sampel penelitian diambil dengan teknik probabilitas (*probability*) dengan sistem *cluster sampling*. Pengambilan sampel penelitian dengan teknik probabilitas dengan sistem *cluster sampling* adalah sebuah teknik mengambil sampel yang didasarkan pada sumber data yang berada dalam suatu wilayah tertentu (Sukardi, 2003: 61). Teknik ini digunakan mengingat kelebihan-kelebihan yang dimilikinya, di antaranya jarak dan kemudahan mobilitas, serta data yang diperoleh tetap representatif.

Wawancara atau *interview* dan angket atau kuesioner merupakan instrumen yang digunakan dalam pengambilan data pada penelitian ini. Pada pernyataan Sugiyono (2011: 137), diketahui bahwa perlu dilakukan wawancara, jika dibutuhkan data-data awal serta kedalaman jawaban responden atau sumber data. Pernyataan yang senada disampaikan oleh Amanah (2020) bahwa dengan wawancara, dimungkinkan untuk diselami apa saja yang berhubungan dengan obyek penelitian. Dalam kegiatan wawancara, subyek penelitian yang berperan sebagai responden diberi kebebasan untuk memberikan jawaban atau informasi apa saja tanpa dibatasi oleh pilihan-pilihan jawaban. Hal ini selaras pula dengan apa yang disampaikan oleh Sanjaya (2015: 76) bahwa dalam wawancara, jawaban terbuka akan didapatkan dari responden. Artinya, responden diberi keleluasaan dalam memberikan jawabannya.

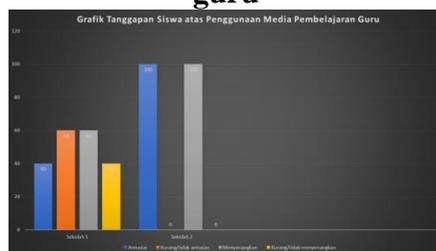
Data-data yang telah didapatkan dengan instrumen penelitian tersebut selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Dalam analisis data dengan model Miles dan Huberman, dilakukan beberapa langkah antara lain pengumpulan dan pengelompokan data (*data collecting*), pengurangan data (*data reducing*), penyajian data (*data display*), dan verifikasi data (*verifying*) (Sugiyono, 2011: 246). Proses ini dilakukan secara interaktif antara satu tahap dengan tahap lainnya. Artinya, proses tersebut dapat terulang jika belum didapatkan data yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan jawaban-jawaban yang direkapitulasi dari wawancara dan angket yang disajikan kepada responden guru, diperoleh informasi bahwa keberadaan media yang digunakan dalam pembelajaran tersebut masih minim. Bahkan, media pembelajaran yang digunakan guru juga masih sederhana dan kurang variatif. Adapun media pembelajaran yang digunakan adalah media pembelajaran berupa LKS berwujud cetak, potongan kertas surat kabar berisi teks berita, dan terkadang digunakan *slide power point* sederhana. LKS dan media lainnya di atas difungsikan sebagai bahan ajar sekaligus media pembelajaran.

Dengan penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut, berikutnya dicari informasi yang berkaitan dengan respons atau tanggapan para siswa.

Grafik 1 Tanggapan siswa atas penggunaan media pembelajaran guru



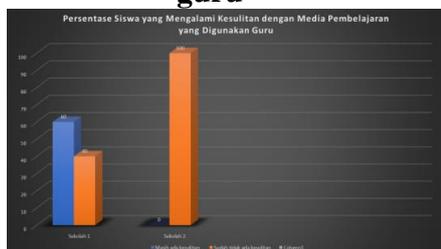
Berdasarkan jawaban dalam angket dan wawancara yang ditujukan kepada siswa-siswa, diketahui bahwa 40% siswa kelas VIII sekolah 1 tidak bersemangat atau tidak antusias dan 60% lainnya bersemangat atau antusias dalam mengikuti pembelajaran mengidentifikasi teks berita. Pada sekolah tersebut, 60% siswa menyatakan bahwa pembelajaran teks berita dengan

media pembelajaran menyenangkan, sedangkan 40% lainnya menyatakan tidak menyenangkan atau biasa saja.

Demikian pula dengan antusiasme dan anggapan menyenangkan. Informasi yang disampaikan oleh sebagian siswa responden di sekolah 1 adalah bahwa penggunaan media pembelajaran konvensional dianggap tidak menumbuhkan antusiasme belajar mereka. Hal ini karena penggunaan media pembelajaran konvensional dianggap kurang atau bahkan tidak menyenangkan bagi mereka.

Selanjutnya, perlu diketahui pula capaian para siswa atas penggunaan media pembelajaran guru. Berikut ini disajikan grafik yang di dalamnya termuat informasi mengenai hal tersebut.

Grafik 2 Persentase siswa yang mengalami kesulitan dengan media pembelajaran yang digunakan guru



Berdasarkan rekapitulasi jawaban angket siswa, diketahui bahwa 60% siswa responden dari sekolah 1 memberikan pernyataan bahwa mereka masih mengalami kesulitan dalam mengidentifikasi teks berita setelah mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, kesulitan sudah tidak dialami oleh 40% siswa lainnya.

Adapun jawaban yang diberikan oleh siswa sekolah 2 adalah bahwa kesulitan dalam mengidentifikasi teks

berita sudah tidak dialami oleh semua siswa responden setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran yang digunakan guru. Ini berarti, kesulitan dalam mengidentifikasi teks berita masih dialami oleh 30% siswa dari total siswa responden dari dua sekolah tersebut. Adapun 100% siswa di sekolah 2 menyatakan bahwa pembelajaran mengidentifikasi teks berita dengan menggunakan media pembelajaran menyenangkan dan menimbulkan antusiasme siswa.

Dari paparan tentang kesulitan dan antusiasme siswa di atas, diambil simpulan bahwa dibutuhkan media pembelajaran sebagai pendamping bahan ajar kompetensi dasar mengidentifikasi teks berita dengan kriteria a) memaksimalkan atau meningkatkan capaian hasil belajar siswa dengan tingkat kecerdasan siswa yang bervariasi, dan b) dapat memunculkan atau meningkatkan antusiasme belajar siswa

Simpulan yang diperoleh berdasarkan paparan di atas adalah bahwa capaian siswa yang memenuhi KKM dalam mengidentifikasi teks berita belum didapatkan oleh semua siswa dengan penggunaan bahan ajar dan media pembelajaran yang ada. Dengan demikian, hasil belajar yang didapatkan oleh siswa dengan media pembelajaran yang dipaparkan di atas belum maksimal.

Jika diperhatikan lebih dalam, media pembelajaran berupa potongan kertas surat kabar berisi teks berita, dan terkadang digunakan *slide power point* sederhana, dan LKS tersebut biasa digunakan dalam kegiatan pembelajaran tatap muka di sekolah. Media-media pembelajaran di atas

dapat dikatakan kurang atau bahkan sangat tidak memenuhi karakter sebagai media pembelajaran kontemporer. Seperti disampaikan pada bagian pendahuluan di atas, pada masa kini, siswa-siswa terbiasa menikmati sajian yang kontemporer, yaitu yang sesuai dengan perkembangan zaman, terutama perkembangan teknologi informasi. Dapat dikatakan bahwa hampir semua hal telah tersentuh digitalisasi. Sajian yang bersifat konvensional saat ini telah tersingkir dari daftar selera remaja. Oleh karena itu media pembelajaran yang bersifat konvensional sudah dianggap kurang atau bahkan tidak menarik lagi.

Media-media pembelajaran di atas juga kurang optimal jika digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara daring. Pada masa pandemi seperti sekarang ini, tatap muka secara langsung tidak dapat dilakukan oleh siswa dan guru. Siswa dan guru berkomunikasi dalam dunia maya lewat jaringan internet. Kegiatan pembelajaran dianggap kurang tertunjang oleh penggunaan media pembelajaran konvensional. Kesulitan akan dialami oleh guru dalam memberikan penjelasan-penjelasan. Demikian pula sebaliknya, Kesulitan akan dialami siswa untuk dapat memahami apa yang disampaikan guru. Maka, jika demikian adanya, kompetensi dasar yang diajarkan akan sulit untuk dicapai.

Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan dalam kondisi dan situasi menyulitkan yang sedang dialami oleh guru dan para siswanya, yakni media pembelajaran

yang kontemporer dan sesuai digunakan dalam masa pandemi, tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan para siswa.

Untuk memenuhi kebutuhan akan media pembelajaran dengan kriteria di atas, dapat digunakan media pembelajaran berbentuk brosur. Brosur adalah sebuah media pembelajaran yang dapat disajikan sebagai alat pembantu dalam kegiatan pembelajaran. Brosur ini dapat digunakan dalam pembelajaran Kompetensi dasar mengidentifikasi teks berita bagi siswa SMP/MTs kelas VIII.

Pada dasarnya brosur adalah bahan ajar cetak dengan beberapa keunggulan yang dimiliki (Prastowo, 2014: 189-190). Dari pengertian tersebut, dapat dipahami bahwa brosur merupakan suatu material yang biasa berwujud cetak. Pada masa serba canggih ini, brosur yang biasanya digunakan sebagai media iklan dapat juga digunakan sebagai media dalam dunia pembelajaran.

Untuk memenuhi unsur VISUALS, brosur didesain dengan mempertimbangkan beberapa hal, yakni:

a. Gambar

Gambar perlu dimuatkan dalam rancangan brosur. Hal ini bukan semata-mata tanpa tujuan. Eksistensi gambar dapat membuat informasi dalam brosur tersampaikan secara sempurna. Selain sebagai pelengkap atau pendamping kata-kata, informasi dapat diilustrasikan melalui gambar tersebut.

b. Warna

Efek yang sangat baik bisa diperoleh dengan adanya aplikasi

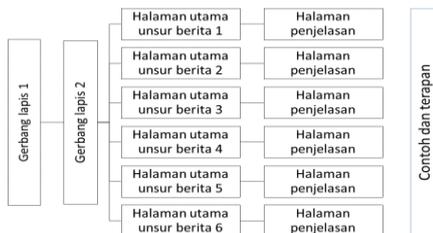
warna dalam brosur. Selain didapatkan tampilan yang menarik, pewarnaan yang dikaitkan dengan suatu teori tertentu akan membuat pesan atau informasi yang dimuatkan dalam brosur tersebut menjadi makin mudah ditangkap.

c. Contoh dan analisis terapan

Contoh dan analisis terapan sering kali terlupakan untuk disajikan dalam media pembelajaran. Pemberian contoh untuk masing-masing unsur dan analisis yang diterapkan secara langsung pada contoh teks berita merupakan bagian penting. Dengan ditampilkannya contoh dan analisis terapan, pembaca akan memperoleh perumpamaan nyata atas teori yang disajikan dalam brosur.

Dengan mempertimbangkan berbagai hal di atas, disusun rancangan brosur dengan ilustrasi sebagai berikut.

Gambar 1 Ilustrasi desain brosur



Brosur didesain dalam kertas berjenis *Art Paper* atau disebut juga *Matte Paper*. Kertas ini biasa digunakan untuk mencetak brosur, *leaflet*, *flyer*, sampul, kalender, dan beberapa aplikasi percetakan lainnya. Ciri kertas ini adalah licin, berkilau, dan tahan air. Ukuran luas kertas yang digunakan adalah A3 dengan dimensi 29,7 x 42 cm. Dengan ukuran

ini, dimungkinkan desain brosur dapat termuat dalam satu lembar bolak-balik. Brosur juga dapat dilipat-lipat hingga menjadi ukuran yang lebih kecil.

Ilustrasi rancangan di atas, selanjutnya dirupakan dalam prototipe yang lebih nyata sebagai berikut.



Gambar 2 prototipe brosur bagian depan



Gambar 3 Prototipe media brosur bagian belakang

Pada gambar di atas, terlihat bahwa brosur mempunyai beberapa ruang (*space*) yang ditandai dengan nomor halaman. Satu ruang berada dalam satu halaman yang berbeda. Pada tiap ruang disertakan nomor halaman di bagian kanan bawah untu memudahkan pengguna brosur untuk menggunakannya.

Pada brosur, disajikan 16 ruang. Fungsi yang berbeda dimiliki oleh masing-masing *space*. Dalam tiap *space* terkandung informasi yang berbeda-beda untuk tiap unsur teks berita. Pada ruang gerbang lapis 1 dan 2, disajikan pendahuluan. Dilanjutkan dengan ruang - ruang berikutnya yang di dalamnya termuat informasi untuk

tiap unsur berita secara terstruktur. Pada ruang 15 dan 16 yang merupakan ruang penutup, disajikan contoh dan analisis terapan. Adapun ruang-ruang tersebut dijelaskan sebagai berikut.

a. Gerbang

Gerbang merupakan halaman permulaan brosur. Gerbang terdiri dari dua lapis pintu atau dua halaman. Gerbang lapis pertama berisi nama brosur, kompetensi dasar yang dikandung dan sekilas isi brosur. Dengan membuka bagian ini, peruntukan penggunaan brosur akan langsung diketahui oleh pengguna brosur tersebut.

Adapun gerbang lapis kedua berisi pengenalan unsur-unsur teks berita yang diurutkan dengan diwarnakan sebagaimana urutan warna pelangi. Pewarnaan pada kotak yang melingkupi huruf pertama atau dua huruf depan dengan warna pelangi dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman dan memperkuat ingatan tentang pemahaman yang telah didapat tersebut nantinya.

b. Halaman utama unsur-unsur berita

Pada tampilan berikutnya, disajikan halaman utama untuk tiap-tiap unsur berita. Halaman utama tiap unsur merupakan halaman yang disajikan untuk mulai memasuki pembahasan tiap satu unsur secara khusus. Dalam brosur ini, terdapat enam unsur dalam teks berita yang disajikan dalam 6 halaman utama untuk masing-masing unsur. Unsur-unsur tersebut adalah apa, di

mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.

Pada halaman utama tiap unsur, ditampilkan nomor urut, unsur berita, dan gambar atau simbol tertentu pada bagian atas halaman. Setiap unsur teks berita diwakili oleh satu gambar atau simbol yang menyertainya. Definisi atau penjelasan unsur terwakili oleh gambar atau simbol tersebut.

Dengan adanya gambar atau simbol, pemahaman akan masing-masing unsur berita lebih mudah didapatkan. Pengguna brosur akan mudah terpahami tentang definisi atau penjelasan masing-masing unsur teks berita dengan melihat atau memperhatikan masing-masing gambar atau simbol yang berada pada bagian atas halaman. Begitu pula dengan ingatan tentang pemahaman itu akan tersimpan dengan kuat.

c. Halaman penjelasan unsur-unsur berita

Pada halaman-halaman penjelasan unsur-unsur teks berita, disajikan penjelasan bagi masing-masing unsur teks berita yang dibahas tersebut. Masih ditampilkan gambar atau simbol yang mewakili masing-masing unsur teks berita pada halaman tersebut.

d. Halaman contoh dan terapan

Sebagai pelengkap, dalam brosur juga disuguhkan contoh teks berita dengan terapan teori-teori identifikasi atau pengenalan unsur-unsur yang disajikan pada halaman-halaman sebelumnya. Pada contoh teks berita tersebut, diterapkan perwarnaan *font*

terhadap kata/frasa/kalimat sesuai dengan unsur masing-masing.

Selanjutnya prototipe disajikan kepada dua orang validator ahli media *pembelajaran* agar didapatkan penilaian. Penilaian tersebut disajikan sebagai berikut.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Angket Validasi Pakar Media Media Pembelajaran

No	Aspek (komponen)	Skor maksimal	Validator (Pakar)	
			V1	V2
1	Kelayakan isi	25	23	24
2	Kebahasaan	25	22	23
3	Penyajian	10	8	9
4	Kegrafisan	20	16	16
Total skor		80	69	72
Nilai Perolehan			86,25	90
Kategori			Layak	Layak

Berdasarkan tabel di atas, nilai yang sangat baik diberikan oleh kedua validator *kepada* brosur. Nilai yang tinggi diberikan oleh keduanya. Nilai diberikan pada beberapa aspek yang berkaitan dengan komponen yang harus ada dalam sebuah media pembelajaran. Komponen itu antara lain kelayakan isi, bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran yang diciptakan, penyajian, dan kegrafisannya.

Dalam aspek kelayakan isi, didapat skor 23 dan 24 dari skor maksimal 25. Dalam aspek kebahasaan, diperoleh skor 22 dan 23 dari skor maksimal 25. Dalam aspek penyajian, diperoleh skor 8 dan 9 dari skor maksimal 10. Adapun dalam aspek kegrafisan, didapat skor sebesar 16 dan 16 dari skor maksimal 20. Total skor yang *didapat* adalah 69 dan 72. Dari total skor tersebut, didapat nilai 86,25 dan 90 dari kedua validator. Adapun kategori untuk kedua nilai tersebut adalah layak. Ini

berarti brosur sebagai media pembelajaran dinyatakan layak oleh kedua validator untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Brosur sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kompetensi Dasar mengidentifikasi teks berita pada siswa kelas VIII SMP/MTs. Penilaian ini didasarkan pada pernyataan validator yang terekapitulasi dalam tabel penilaian mereka. Unsur VISUALS (*Visible, Interesting, Simple, Accurate, Usefull, Legitimate, dan Structured*) sebagai kriteria media pembelajaran yang efektif terpenuhi oleh media brosur ini. Hasil atau capaian siswa yang maksimal terjamin karena media pembelajaran brosur ini termasuk sesuai dengan selera kontemporer serta cocok digunakan dalam kegiatan pembelajaran secara daring tanpa tatap muka secara langsung pada masa pandemi ini.

Media brosur dapat pula dikembangkan, disesuaikan, dan digunakan pada mata pelajaran lain. Pengembangan dan penyesuaian ini harus didasarkan pada karakter kompetensi dasar dan mata pelajaran masing-masing. Dengan demikian, guru perlu berkreasi seluas-luasnya.

Masih terdapat kekurangan dalam brosur ini. Disarankan untuk dilakukan perbaikan oleh pengembang media pelajaran lain agar media pembelajaran ini sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Amanah. 2020. Media Brosur dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Berita bagi Siswa SMP/MTs di kota Semarang. Tesis. Universitas PGRI Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 2012. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Divayana, Dewa Gede Hendra, P. Wayan Arta Suyasa, dan Nyoman Sugihartini. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web untuk Mata Kuliah Kurikulum dan Pengajaran di Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Universitas Pendidikan Ganesha". *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, volume 5 nomor 3, Desember 2016, 149-157.
- Haikal, Ahmad Dzikron, Harjito, dan Nazla Maharani Umayu. 2018. "Pemuatan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Menulis Naskah Drama Satu Babak Berbasis Kontekstual sebagai Pengembangan Bahan Ajar untuk Siswa SMP di Kota Semarang". *TEKS, Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, volume 3 Isu 1 Februari 2018, halaman 1-10.
- Hanik, Ni'matul, Ngasbun Egar, dan Harjito. 2017. "Penggunaan Meme Komik dalam Pembelajaran Menulis Poster sebagai Pengembangan Bahan Ajar untuk MTs". *TEKS, Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra dan Pengajarannya*, volume 2 isu 1 Februari 2017, halaman 1-7.
- <https://kbbi.web.id/kreasi.html/arti-kreasi> diunduh pada 19 Agustus 2020, 11:19.
- <https://kbbi.web.id/pandemi.html/pandemi> diunduh pada 21 Agustus 2020, 14:24.
- Jalinus, Rizwandi & Ambiyar. 2016. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Mansyur, Umar. (n.d). "Pembelajaran Inovatif Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar". *Jurnal Fakultas Sastra*. Universitas Muslim Indonesia, 1-9.
- Nurseto, T. 2011. "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik". *Jurnal Ekonomi & Pendidikan* journal.uny.ac.id, 19-35.
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik, Tinjauan Teoretis dan Praktis*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Sanjaya. Wina. 2015. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta: Kencana, Prenadamedia group.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.