

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA *PUZZLE* BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN MENULIS TEKS BERITA PADA
SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 GAMPING KABUPATEN SLEMAN
TAHUN AJARAN 2018/2019**

Yuni Winarti
14144800016
Yuniwinarti58@gmail.com
Universitas PGRI Yogyakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) perbedaan antara hasil pembelajaran menulis teks berita yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan media puzzle berbasis multimedia interaktif dan (2) untuk mengetahui keefektifan menggunakan media puzzle berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis teks berita.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Gamping tahun ajaran 2018/2019. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan desain pretest dan posttest. Variable dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas berupa penggunaan media puzzle berbasis multimedia interaktif dan variabel terikat berupa menulis teks berita. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping. Penentuan sampel dalam populasi ini menggunakan teknik simple random sampling. Berdasarkan teknik tersebut diperoleh kelas VIIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIID sebagai kelas kontrol. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes uraian sebanyak satu soal dengan materi pembelajaran menulis teks berita. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dan reabilitas instrument *Alpha Cronbach*.

Hasil penelitian ini diperoleh hasil analisis uji-t diperoleh nilai sig (2-tailed) atau p value. Pada kasus dalam penelitian ini nilai p value sebesar 0,047 di mana $< 0,05$. Karena lebih besar dari 0,05 maka terdapat perbedaan antara kelas yang diajarkan dengan dengan media puzzle berbasis multimedia interaktif dan kelas yang diajarkan menggunakan media konvensional. Berdasarkan hasil nilai rata-rata pretest kelompok kontrol diperoleh nilai rata-rata sebesar 47,66, pretest kelompok eksperimen sebesar 51,72, posttest kelompok eksperimen sebesar 80,00 dan posttest kelompok kontrol sebesar 73,13. Berdasarkan hasil skor rata-rata pretest dan posttest dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen yang melaksanakan pembelajaran yang menggunakan media puzzle berbasis multimedia interaktif lebih efektif dibandingkan menggunakan media konvensional.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Berbasis Multimedia interaktif, Menulis Teks Berita.

Abstract

This study aims to determine (1) the difference between the learning Outcomes of writing news texts that follow learning without using interactive multimedia-based puzzle media and (2) to determine the effectiveness of using interactive multimedia-based puzzle media in writing news texts.

This research is conducted in 2 Gamping public middle school 2018/2019 academic year. This research is quantitative research. This method used is the quasi experiment method with the design. There are two variables in this study, namely the independent variable in the form of the use of interactive multimedia-based puzzle media and the dependent variable in the form of writing news text. The population in this study was the eighth grade students of Gamping State Middle School 2. Determination of samples in this population using simple random sampling technique. Based on the technique, it was obtained class VIII A as the Experiment class and class VIII D as the control class. The technique of collecting data uses a description test technique as much as one question with learning material writing news texts. The validity used was content validity and Cronbach Alpha instrument reliability.

The results of this study obtained results of the t-test analysis obtained by the value of Sig (2-tailed) or p value. In the case above the value of p value is 0.047 where <0.05 . Because <0.05 , there are differences between the classes taught using interactive multimedia-based puzzle media and conventional classes. Based on the results of the average pretest of the control group, the average value of 47.66 was obtained, the experimental group pretest was 51.72, the experimental group posttest was 80.00, and the control group's posttest was 73.13. Based on the results of the average score of the pretest and posttest it can be concluded that the experimental group that carried out learning using interactive multimedia-based puzzle media was more effective than using conventional media.

Keywords: Interactive Multimedia Based Learning Media, Writing News Text

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar manusia dalam menciptakan diri dan masyarakat agar mempertahankan hidup dalam arus perkembangan zaman. Pola dan gaya hidup manusia selalu berubah-ubah menuju terpenuhinya kebutuhan insan, baik yang bersifat jasmani dan rohani. Sebagai usaha sadar, proses pendidikan dilakukan secara terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat serta tuntunan perkembangan zaman (Hidayat, 2013:1).

Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor dua faktor diantaranya adalah peran guru dan siswa pelaksanaan pendidikan berbasis kompetensi menuntut guru untuk berperan sebagai fasilitator dalam kehidupan dalam kegiatan pembelajaran. Sementara itu peran guru selain sebagai motivator dalam pembelajaran antara lain memberikan rangsangan bagi pengembangan inisiatif dan kreativitas siswa serta mendorong siswa untuk menerapkan ide atau gagasan barunya. Salah satu keterampilan dalam pembelajaran bahasa Indonesia adalah menulis. Pembelajaran menulis teks berita di sekolah masih dilaksanakan secara konvensional, yaitu guru menjelaskan materi lalu siswa langsung diminta untuk praktik menulis. Hal tersebut terjadi karena guru belum mengetahui media pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran menulis teks berita. Lokasi yang dipilih untuk menguji keefektifan model pembelajaran yaitu SMP Negeri 2 Gamping kelas VIII. Adapun media *puzzle* berbasis multimedia interaktif dalam menulis teks berita akan diuji keefektifannya. Salah satu media pembelajaran yang tidak asing dikalangan siswa dapat dijadikan alat pendukung dalam peningkatan keterampilan menulis adalah media *puzzle* berbasis multimedia interaktif. Adapun media *puzzle* berbasis multimedia interaktif dalam menulis teks berita

akan diuji keefektifannya. Salah satu media pembelajaran yang tidak asing dikalangan siswa dapat dijadikan alat pendukung dalam peningkatan keterampilan menulis adalah media *puzzle*.

Fokus dalam penelitian penelitian ini adalah mengenai efektifitas penggunaan media *puzzle* berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis teks berita pada siswa kelas VIII Kabupaten Sleman tahun ajaran 2018/2019. Rumusan masalah dalam penelitian ini (1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar setelah pembelajaran menulis teks berita pada kelompok eksperimen yang diajarkan dengan menggunakan media *puzzle* berbasis multimedia interaktif dan kelompok yang diajarkan menggunakan media konvensional pada siswa kelas VIII SMP N 2 Gamping? dan (2) Bagaimakah efektifitas penggunaan media *puzzle* berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis teks berita pada siswa kelas VIII SMP N 2 Gamping? . Tujuan dalam penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui perbedaan keterampilan pembelajaran menulis teks berita antara kelompok yang diajarkan dengan menggunakan media *puzzle* berbasis multimedia interaktif dan kelompok konvensional (2) untuk membuktikan efektifitas menggunakan media *puzzle* berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran menulis teks berita pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping.

KAJIAN TEORI

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan mengarangsang terjadinya proses belajar pada diri pembelajar siswa (Zainal Ajib 2013; 50). Adapun tujuan pembelajaran yaitu untuk tujuan informasi, media pembelajaran digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental atau terbatas pada perasaan tidak atau kurang senang, netral atau senang (Arsyad, 2013:24).

Multimedia berasal dari kata “multi dan media”. Multi berarti banyak, sehingga multimedia dapat diartikan sebagai gabungan dari berbagai media yang terintegrasi. Pembelajaran multimedia dapat disajikan dengan menarik dan variatif, mengontrol arah maupun kecepatan didik, menyajikan informasi belajar secara serempak dan dapat diulang maupun disimpan menurut kebutuhan, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan lain-lain (Hidayat, 2013:122). Karakteristik multimedia interaktif memiliki karakteristik dalam pembelajaran (1) Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual (2) Bersifat interaktif, yaitu memiliki kemampuan untuk mengakomodasikan respon pengguna (3) Bersifat mandiri, memberi kelengkapan isi sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (4) Mampu memperkuat respon pengguna. (5) Mampu memberikan kesempatan pada pengguna untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri (6) Memperhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang jelas (Daryanto, 2016: 71).

Puzzle adalah mereka akan diberikan potongan gambar (*puzzle*) lalu mencari pasangannya. Bagi mereka yang dapat membentuk kelompok

pertama dengan gambar yang benar, maka akan diberikan hadiah. Begitu keduanya, ketiga dan yang terakhir berkumpul juga semuanya mendapatkan hadiah. Cuma bedanya pemberian hadiah diberikan tidak bersamaan melainkan sesuai dengan ketepatan dalam merangkai gambar *puzzle*. Sedangkan menurut Mujib (2012: 22-23). Adapun tujuan media *puzzle* yaitu tujuan *puzzle* yaitu (1) Meningkatkan aspek perkembangan kognitif. (2) Meningkatkan aspek perkembangan motorik halus (3) Menstimulasi koordinasi mata dan tangan (4) Melatih *problem solving* (5) Melatih logika (Sarah Rangkuti, Julia 2016:38-39).

Menulis merupakan suatu proses kreatif memindahkan gagasan ke dalam lambang-lambang tulisan. Dalam pengertian ini, menulis itu memiliki tiga aspek utama yang pertama, adanya tujuan atau maksud tertentu yang hendak dicapai yang kedua adanya gagasan atau sesuatu yang hendak dikomunikasikan yang ketiga adanya sistem pemindahan gagasan (Atar 2008:14). Adapun tujuan menulis adalah menyampaikan pikiran berupa sebuah tulisan. Mengemukakan bahwa setiap jenis tulisan mengandung beberapa tujuan, tetapi tujuan itu sangat beraneka ragam, bagi penulis yang belum berpengalaman ada baiknya memperhatikan kategori berikut (1) Meberitahukan atau mengajar (2) Meyakinkan atau mendesak (3) Menghibur atau menyenangkan (Tarigan 2008:24).

Berita dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI adalah laporan mengenai kejadian atau peristiwa yang hangat. Teks berita adalah sebuah teks yang isinya menceritakan atau menjelaskan sebuah peristiwa. Peristiwa yang diceritakan atau dijelaskan dalam teks berita merupakan peristiwa yang benar-benar terjadi secara aktual. Adapun unsur-unsur teks berita sering dikatakan sebagai pokok-pokok berita yaitu 5W+1H (What, who, where, when, why + how) atau sering disebut dengan ADIKSIMBA apa, siapa, di mana, kapan, mengapa dan bagaimana (Riyanto, 2013:12-13). Struktur teks berita (1) Kepala berita yaitu bagian kepala berita biasanya berisi

unsur-unsur 5W+1H yang menerangkan peristiwa secara singkat (2) Tubuh berita yaitu berisi penjelasan dari unsur 5W+1H secara lebih rinci dan (3) Kaki atau ekor berita yaitu berisi simpulan dari berita (Kosasih, 2017:35) .

Efektivitas adalah suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kualitas dan waktu) yang telah dicapai oleh manajemen, yang mana target tersebut ditentukan terlebih dahulu. Hal ini dapat diterapkan dalam pembelajaran seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah diterapkan dapat dicapai sesuai dengan tercapainya target (Sumantri (2015:1).

Hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan (1) Nita Wulandari (2014) Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang berjudul “keefektivan Penggunaan Media Pembelajaran *puzzle games* dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Paragraf Deskriptif Bahasa Perancis siswa program-program Akomodasi Perhotelan kelas XI SMK Wiyasa Magelang’. (2) Lucky Indra Pradita (2011) “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu dengan Tema “Kita dan Cahaya” Berbasis Multimedia Interaktif untuk Siswa Kelas VIII”: Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan media pembelajaran IPA terpadu dan (3) Dini Destiani Siti Fatimah dkk (2017) Sekolah Tinggi Teknologi Garut yang berjudul “Perancangan *Game Puzzle* Untuk Pembelajaran Menggunakan Metodologi Multimedia

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIIIA dan VIIID di SMP Negeri 2 Gamping Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian ini, dilakukan di SMP Negeri 2 Gamping tahun ajaran 2018/2019 yang beralamat di Jl. Jambon Trihanggo, Nusupan Trihanggo Gamping, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55291. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode quasi eksperimen dengan desain pretest dan posttest. Variable dalam penelitian ini ada dua yaitu variabel bebas berupa penggunaan media puzzle berbasis multimedia interaktif dan variabel terikat berupa menulis teks berita. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping. Penentuan sampel dalam populasi ini menggunakan teknik simple random sampling. Berdasarkan teknik tersebut diperoleh kelas VIIIA sebagai kelas eksperimen dan kelas VIIID sebagai kelas kontrol. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes uraian sebanyak satu soal dengan materi pembelajaran menulis teks berita. Validitas yang digunakan adalah validitas isi dan reliabilitas instrument *Alpha Cronbach*.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik uji-t, teknik uji-t digunakan untuk uji signifikansi antara pembelajaran teks berita yang menggunakan media *puzzle* dengan pembelajaran tanpa menggunakan media *puzzle*. Setelah itu dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas yang menentukan normal dan tidak normalnya suatu data penelitian dan uji homogenitas yang menentukan homogeny tidaknya suatu data penelitian dan terakhir dilakukan uji hipotesis dalam penelitian ini dihitung dengan menggunakan teknik *uji-t*. *Uji-t* digunakan untuk menguji apakah nilai rata-rata dari kedua kelompok tersebut memiliki perbedaan yang signifikan atau tidak. Taraf keberterimaan hipotesis diuji dengan taraf signifikansi 5% (0,05).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Mendeskripsikan hasil penelitian ini disajikan dalam 4 kali yang dilakukan oleh guru dan siswa. Hasil penelitian pada kelompok eksperimen kelas VIIIA dilakukan 2 siklus yaitu pretest dan posttest dengan jumlah 32 siswa dan pada kelompok kontrol dilakukan 2 siklus yaitu pretest dan posttest dengan jumlah 32 siswa.

Deskripsi Data

1. Hasil *pretest* kelompok eksperimen yaitu dengan memiliki subjek (N) 32. Melalui perhitungan komputer program *SPSS 21* diketahui bahwa skor rata-rata hitung (*mean*) yang dicapai sebesar 51,72, minimum sebesar 35, maximum sebesar 65, dan *std. Deviantion* sebesar 7,140.
2. Hasil *Pretest* Kelompok Kontrol yaitu dengan memiliki subjek (N) 32. Melalui perhitungan komputer program *SPSS 21* diketahui bahwa skor rata-rata hitung (*mean*) yang dicapai sebesar 47,66, minimum sebesar 30, maximum sebesar 60, dan *std. Deviantion* sebesar 8,612.
3. Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen yaitu dengan memiliki subjek (N) 32. Melalui perhitungan komputer program *SPSS 21* diketahui bahwa skor rata-rata hitung (*mean*) yang dicapai sebesar 80,00, minimum sebesar 65, maximum sebesar 90, dan *std. Deviantion* sebesar 6,476.
4. Hasil *Posttest* Kelompok Eksperimen yaitu dengan memiliki subjek (N) 32. Melalui perhitungan komputer program *SPSS 21* diketahui bahwa skor rata-rata hitung (*mean*) yang dicapai sebesar 73,13, minimum sebesar 55, maximum sebesar 85, dan *std. Deviantion* sebesar 7,487.

Uji Normalitas

Test Of Normality

	Data	<i>Kolmogorov-smirnov</i>	<i>Shapiro-Wilk</i>
Uji Normalitas	<i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	0,020	0,051
	<i>Pretest</i> Kelompok Kontrol	0,045	0,059
	<i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	0,045	0,059
	<i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	0,004	0,089

Dari data di atas dikatakan normal jika *Shapiro-wilk* > 0,05 dan disimpulkan rata-rata data pretest kelompok eksperimen, pretest kelompok kontrol, posttest kelompok eksperimen dan posttest kelompok kontrol. *sahpiro-wilknya* > 0,05 dan dikatakan normal.

Uji Homogenitas

Hasil perhitungan uji homogenitas varian dapat diketahui skor hasil tes levene statistic sebesar 1,214, df1 (t_{hitung}) sebesar 1, df2 (t_{tabel}) sebesar 62, dan sig (signifikansi) sebesar 0275. Oleh karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($0,275 > 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa *pretest* pembelajaran menulis teks berita dalam penelitian ini mempunyai varian yang **Homogen** atau tidak memiliki perbedaan varian. Hasil perhitungan uji homogenitas varian data *pretest* pembelajaran menulis teks berita.

Hasil perhitungan uji homogenitas Posttest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen. Varian dapat diketahui skor hasil tes Levene statistic sebesar 0,846, df1 (t_{hitung}) sebesar 1, df2 (t_{tabel}) sebesar 62, dan sig (signifikansi) sebesar 0,356. Oleh karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($0,356 > 0,05$). Maka dapat disimpulkan bahwa *posttest* pembelajaran menulis teks berita dalam penelitian ini mempunyai varian yang **Homogen** atau tidak memiliki perbedaan varian. Hasil perhitungan uji homogenitas varian data *pretest* pembelajaran menulis teks berita.

Uji Independent

Uji Independent

	<i>t-test for Equality of Means</i>						
	T	Df	Sig(2-tailed)	Mean Difference	Std Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
						Lower	Upper
<i>Equal Variance Assumed</i>	2.002	62	0.047	5.469	2.732	0.062	10.875
<i>Equal Variance Not Assumed</i>	2.002	59.943	0.047	5.469	2.732	0.062	10.875

Dari hasil tabel di atas menunjukkan bahwa hasil analisis *uji-t* data *posttest* pembelajaran menulis teks berita kelompok eksperimen menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan *mediapuzzle* berbasis multimedia interaktif.

Dengan demikian, hasil *uji-t* tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menulis teks berita dengan menggunakan media puzzle berbasis multimedia interaktif lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis teks berita tanpa menggunakan media puzzle berbasis multimedia interaktif atau menggunakan media konvensional.

PEMBAHASAN

1. Perbedaan Pembelajaran Menulis Teks Berita Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping Antara Kelompok Yang Menggunakan Media *puzzle* berbasis multimedia interaktif dan Kelompok yang Menggunakan Media Konvensional.

Hasil analisis *uji-t* diperoleh dengan melihat nilai Sig (2-tailed) atau p value. Pada kasus di atas nilai p value sebesar 0,047 di mana $< 0,05$. Karena $< 0,05$ maka terdapat perbedaan antara kelas yang diajarkan dengan menggunakan media *puzzle* berbasis multimedia interaktif dan kelas konvensional.

2. Tingkat Keefektifan Penggunaan Media Puzzle Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Menulis Teks Berita Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping.

Setelah mendapat pembelajaran menulis teks berita dengan menggunakan media *puzzle* berbasis multimedia interaktif skor *posttest* pembelajaran menulis teks berita kelompok eksperimen mengalami

peningkatan yang cukup tinggi, sedangkan kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional hanya mengalami sedikit peningkatan. Diketahui dari skor rata-rata *pretest* kelompok eksperimen sebesar 51,72 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 80,00. Pada kelompok kontrol diketahui skor rata-rata *pretest* sebesar 47,66 dan skor rata-rata *posttest* sebesar 73,13. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata pembelajaran menulis teks berita kelompok eksperimen lebih tinggi dari pada kelompok kontrol.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Terdapat perbedaan pembelajaran menyimak puisi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping antara kelompok yang mendapat pembelajaran dengan menggunakan media *puzzle* berbasis multimedia interaktif” pada kelas VIII SMP Negeri 2 Gamping. Perbedaan pembelajaran menulis teks berita tersebut ditunjukkan dengan hasil *uji-t posttest* kelompok kontrol dan *posttest* kelompok eksperimen,
2. Pembelajaran menulis teks berita menggunakan media *puzzle* berbasis multimedia interaktif lebih efektif dibandingkan pembelajaran menulis teks berita dengan menggunakan media konvensional. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil nilai rata-rata data *pretest* dan *posttest* pembelajaran menulis teks berita kelompok eksperimen diperoleh.

IMPLIKASI

1. Media *puzzle* berbasis multimedia interaktif digunakan oleh guru mata pelajaran Bahasa Indonesia sebagai salah satu alternatif media pembelajaran menulis teks berita.
2. Media *puzzle* berbasis multimedia interaktif dapat menarik minat siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa, selain itu dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis teks berita pada siswa kelas VIII SMP N 2 Gamping.

SARAN

1. Pembelajaran menulis teks berita sebaiknya dilaksanakan dengan berbagai cara. Salah satunya menggunakan media *puzzle* berbasis multimedia interaktif yang mampu mempermudah siswa dalam menulis teks berita dan mampu memberikan suasana pembelajaran yang tidak membosankan.
2. Perlu diadakan penelitian selanjutnya untuk pengembangan media yang lebih luas sebagai media dalam pembelajaran menulis teks berita.
3. Siswa disarankan berlatih dalam menulis berita agar mampu memahami pembelajaran menulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2013). *Model-Model Media dan Strategi Pembelajaran Inovatif*. Bandung: YramaWidya.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo.
- Dayanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- E Mayer, R. (2014). *Multimedia Learning Prinsip-Prinsip Aplikasi*. Cambridge University: Press.
- Hidayat, S. (2013). *Teori dan Prinsip Pendidikan* . Tangerang: PT PustakaMandiri.
- Kosasih, E. (2014). *Bahasa Indonesia*. Surakarta: CV Smart Consulting Indonesia.
- Rangkuti. (2016). *Rumah Mai Anak-Anak*. Yogyakarta: Sahabat Sejati Publishing.