

Pemanfaatan Web Berbasis Aplikasi Multimedia Pada Mata Kuliah Dasar-Dasar Jurnalistik

Fifit Fitriansyah

Penyiaran

Akademi Komunikasi Bina Sarana Informatika

Jl. Kayu Jati 5, No.2, Pemuda Rawamangun, Jakarta Timur

fifit.ffy@bsi.ac.id

Abstract- *Learning process is the most important activity. Therefore, the successful achievement of learning objectives depends on how effectively the learning process takes place. Effective learning process can't be separated from the role of learning resources that are used, in which the utilization and the selection of appropriate learning resources greatly affects the learning process. Therefore, an aspect of learning resources support the success of the learning process. Thus, use of learning resources in the form of web-based multimedia applications in basic journalism courses will increase effectiveness in learning, so that learning becomes more meaningful to the students to gain direct experience in virtual reality.*

Keyword: *Resources, Web-based multimedia applications, Basic Journalism*

Abstrak- Proses belajar adalah kegiatan yang paling penting. Oleh karena itu, keberhasilan pencapaian tujuan belajar bergantung pada seberapa efektif proses pembelajaran berlangsung. Proses pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran sumber belajar yang digunakan, dimana pemanfaatan dan pemilihan sumber belajar yang tepat sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Oleh karena itu, aspek sumber belajar mendukung keberhasilan proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan sumber belajar berupa aplikasi multimedia berbasis web dalam mata kuliah dasar-dasar jurnalistik akan meningkatkan efektifitas pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi peserta didik untuk mendapatkan pengalaman langsung dalam penggunaan media online.

Kata Kunci: *Sumber belajar, web aplikasi multimedia, dasar-dasar jurnalistik.*

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses atau kegiatan yang dirancang dengan sengaja oleh guru untuk terjadinya interaksi yang menyenangkan dalam proses belajar melalui integritas dan optimalisasi sumber daya yang sistemik (materi, metode, media, kegiatan dan evaluasi) sehingga peserta didik lebih paham dan aktif dalam meningkatkan cara, gairah dan hasil belajarnya.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar. Konteks interaksi dalam proses pembelajaran adalah interaksi sosial, yaitu hubungan antara individu dengan kelompok, dalam hal ini guru selaku individu berinteraksi dengan sekelompok peserta didik (Chalil).

Pembelajaran merupakan suatu proses yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dengan kata lain, pembelajaran dapat dikatakan sebagai usaha memperoleh perubahan perilaku dalam diri individu yang diperoleh dari proses interaksi dengan lingkungannya (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan).

Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama. Sebab, keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran bergantung pada bagaimana proses pembelajaran berlangsung secara efektif.

Proses pembelajaran yang efektif tidak lepas dari peran sumber belajar yang digunakan. Sumber belajar

sendiri adalah bahan yang termasuk juga alat permainan yang digunakan untuk memberikan informasi maupun berbagai keterampilan kepada peserta didik berupa buku referensi, buku cerita, gambar-gambar, narasumber, video tutorial, dan benda hasil budaya lainnya.

Jika ditinjau dari penda penggunaannya, AECT membedakan sumber belajar menjadi dua macam yaitu: (1) sumber belajar yang sengaja dirancang (by design) untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sumber belajar yang dirancang tersebut dapat berupa teks, buku paket, slide, film, video, web (virtual reality) dan sebagainya yang sengaja dirancang untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran tertentu. (2) sumber belajar yang dimanfaatkan (by utilization) untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran tertentu, misalnya tokoh masyarakat, toko, pasar, dan museum (Darmono).

Dengan demikian, baik sumber belajar yang sengaja dirancang ataupun yang dimanfaatkan pada dasarnya mempertimbangkan prinsip-prinsip asas kebermanfaatan dan kebutuhan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Untuk itu dalam tulisan ini, akan dibahas mengenai pemanfaatan web berbasis aplikasi multimedia pada mata kuliah dasar-dasar jurnalistik sebagai facilitated learning yang dalam hal ini sumber belajar guna kebutuhan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Dalam bidang komunikasi, pesatnya kemajuan media informasi dewasa ini memberikan kemajuan yang signifikan. Media cetak maupun elektronik pun saling bersaing kecepatan sehingga insan pers berita dituntut kreativitasnya dalam penyampaian informasi. Penguasaan

dasar-dasar jurnalistik merupakan modal yang amat penting manakala seseorang harus terjun di dunia jurnalistik. Keberadaan media tidak lagi sebatas penyampai informasi yang aktual kepada masyarakat, tapi media juga mempunyai tanggung jawab yang berat dalam menampilkan fakta-fakta untuk selalu bertindak objektif dalam setiap pemberitaannya. Untuk itu, tidaknya cepat dalam hal penyampaian berita, media juga perlu akurat dalam menyampaikan berita kepada masyarakat.

Dalam pembelajaran dasar-dasar jurnalistik, mahasiswa didik berperan aktif dalam mencari berbagai informasi terkait pemberitaan di media massa, baik dalam bentuk elektronik cetak maupun media online. Hal ini dimaksudkan sebagai wadah melatih mahasiswa didik dalam menulis berita dengan menggunakan bahasa jurnalistik. Berita yang telah ditulis, nantinya akan di posting melalui website yang wajib pula dikembangkan oleh mahasiswa dalam memposting segala berita yang telah dirangkum sebelumnya.

Tujuan dari kegiatan ini adalah agar mahasiswa didik terlatih dalam mewawancarai narasumber, mencari berita, mengolahnya hingga menulis berita sehingga tampil dalam sebuah laman media online.

Jika melihat kepada latar belakang demikian, maka pemanfaatan web berbasis aplikasi multimedia baik berupa blog maupun website berbayar diperlukan guna melatih mahasiswa didik baik dalam hal menulis berita maupun menampilkan tulisannya dalam bentuk media online.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah agar mahasiswa didik dan dosen mengetahui tentang bagaimana memanfaatkan web aplikasi multimedia dalam pembelajaran dasar-dasar jurnalistik sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal hingga tercapainya tujuan pembelajaran.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah Pendekatan Penelitian Kualitatif dan Jenis Penelitian Deskriptif, dengan maksud untuk memperoleh gambaran tentang proses pembelajaran dengan menggunakan web berbasis aplikasi multimedia. Setelah didapati data kualitatif, untuk kemudian dianalisis berdasarkan pengamatan atau penemuan yang ada di lapangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Observasi

Penulis melakukan pengumpulan data dengan teknik observasi partisipan di mana penulis ikut terjun langsung dalam pelaksanaan proses kegiatan belajar.

2. Wawancara

Untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan, maka penulis melakukan wawancara pada subjek penelitian. Dalam mendapatkan Informan pada wawancara ini adalah mahasiswa didik, dosen pengampu mata kuliah di kelas yang berbeda hingga konsorsium mata kuliah.

3. Kepustakaan

Metode kepustakaan oleh penulis dijadikan salah satu cara untuk mengumpulkan data, karena dapat menambah pengetahuan penulis mengenai teori-teori yang mendukung penelitian ini.

4. Dokumentasi

Untuk melengkapi penelitian ini, penulis juga menggunakan teknik pengumpulan data berupa Dokumentasi.

Dengan demikian, penulis menggunakan metode kualitatif deskriptif, yang menggambarkan secara jelas proses kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan web berbasis aplikasi multimedia di dalam kelas secara objektif yang menggambarkan keadaan subjek/objek berdasarkan fakta-fakta yang diteliti.

2.1. Sumber Belajar

Teknologi pendidikan adalah studi dan praktek etis untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja melalui penggunaan, penciptaan dan pengelolaan sumber belajar dan proses teknologi yang sesuai.

Anthony Karl Betrus mengemukakan: Resources is understood to include the tools, materials, devices, settings, and people that learners interact with to facilitate learning and improve performance. Both the types of resources (specifically, technological resources) and how these resources are used (appropriately) serve to differentiate what is done by educational technologists from similar efforts in other fields (Molenda).

Sumber belajar (*learning resources*) adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh para peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun secara terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar atau mencapai kompetensi tertentu.

Beberapa ahli mengemukakan pendapatnya tentang pengertian sumber belajar sebagai berikut: 1) Yusufhadi Miarso mengatakan bahwa sumber belajar adalah segala sesuatu yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan, baik secara tersendiri maupun terkombinasikan dapat memungkinkan terjadinya belajar; 2) menurut Edgar Dale (yang terkenal dengan kerucut Edgar Dale) mengemukakan sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk memfasilitasi belajar seseorang; 3) Menurut Rohani sumber belajar (*learning resources*) adalah segala macam sumber yang ada di luar diri seseorang (peserta didik) dan yang memungkinkan (memudahkan) terjadinya proses belajar; sementara 4) berdasarkan definisi Association Educational Communication and Technology (AECT), yang menyatakan bahwa sumber belajar adalah semua sumber baik berupa data, orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan peserta didik dalam belajar, baik secara terpisah maupun terkombinasi sehingga mempermudah peserta didik dalam mencapai tujuan belajar.

Sumber belajar pada istilah ini dipahami berupa alat-alat, bahan, peralatan, pengaturan dan orang-orang

yang berinteraksi dengan peserta didik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja. Jenis sumber belajar (khususnya, sumber belajar teknologi) dan bagaimana sumber belajar yang digunakan berfungsi untuk membedakan antara apa yang dilakukan oleh teknologi pendidikan upaya serupa di daerah lain.

Sumber belajar dikategorikan dalam enam kelompok yaitu :

1. Pesan yakni bahan ajar yang dipelajari dapat dalam bentuk konsep, teori, gagasan, fakta, data, atau makna dan termasuk kurikulum;
2. Orang yakni berfungsi sebagai sumber belajar karena memiliki atau menyalurkan pesan termasuk pendidik dan tenaga kependidikan;
3. Bahan yakni berupa barang-barang yang mengandung pesan, termasuk buku pelajaran dan perangkat lunak;
4. Alat yakni perangkat yang dapat menyalurkan pesan dan disebut juga dengan perangkat keras termasuk alat peraga/ praktek, komputer, televisi, radio, video/VCD, dan lain-lain;
5. Teknik yakni merupakan prosedur atau cara bagaimana bahan, orang, peralatan, latar/lingkungan menyampaikan pesan, termasuk pendekatan, strategi dan metode belajar;
6. Latar/lingkungan merupakan lingkungan tempat pesan disampaikan dan diterima (Sitepu).

AECT (Association for Educational Communications and Technology) mengatakan jenis sumber belajar yang tersedia dalam membantu memfasilitasi belajar, dengan membuat perbedaan antara sumber belajar yang dirancang (by design) dan penggunaan sumber belajar yang sudah ada yang dimanfaatkan (by utilization).

Sumber belajar yang dirancang (by design) yakni sumber belajar yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen sistem pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal. Dalam hal ini pengembangan video pembelajaran Announcing termasuk dalam sumber belajar yang dirancang (by design) atau disengaja untuk membantu proses pembelajaran.

Adapun sumber belajar yang dimanfaatkan (by utilization) yaitu sumber belajar yang tidak didesain khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, seperti sumber belajar yang memanfaatkan alam dan lingkungan sebagai sumber belajar.

Pemanfaatan serta pemilihan sumber belajar yang tepat sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Sebab, sumber belajar merupakan aspek pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Sumber belajar pada istilah ini dipahami berupa alat-alat, bahan, peralatan, pengaturan dan orang-orang yang berinteraksi dengan peserta didik untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja (Januszewski and Molenda).

Dengan demikian, pemanfaatan sumber belajar yang relevan dengan konteks zaman serba modern sekarang ini adalah, penggunaan web (internet/virtual

reality) dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran jauh lebih bervariasi, inovatif, dan menyenangkan juga mampu membangkitkan semangat belajar mahasiswa didik.

2.2. Web

Secara terminologi website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di Internet. WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada publik.

Website atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

Website juga merupakan sebuah kumpulan halaman-halaman web beserta file-file pendukungnya, seperti file gambar, video, dan file digital lainnya yang disimpan pada sebuah web server yang umumnya dapat diakses melalui internet. Atau dengan kata lain, website adalah sekumpulan folder dan file yang mengandung banyak perintah dan fungsi fungsi tertentu, seperti fungsi tampilan, fungsi menangani penyimpanan data, dan sebagainya. Kumpulan folder dan file yang dimaksud di atas, diupload ke server hosting *online*. Banyak sekali website penyedia jasa sewa hosting dan menjual domain. (Hartono)

Setelah semua settingan kumpulan script dan folder pada server hosting selesai dan benar, serta telah diletakkan pada domainnya, barulah alamat website tersebut dapat diakses melalui browser, tentunya membutuhkan koneksi internet untuk itu. Atau juga ada yang menyebutkan bahwa website adalah sebuah tempat yang memungkinkan seseorang menyatakan dirinya, hobinya, pengetahuannya, produk yang dijualnya dan apapun juga yang dapat di akomodasikan oleh teks, tulisan, gambar, video, animasi dan file multimedia lainnya. (Hartono).

Halaman-halaman sebuah situs web yang dikenal dengan istilah (web page) diakses dari sebuah URL yang menjadi akar (root), yang disebut homepage (halaman induk; sering diterjemahkan menjadi beranda, halaman muka), URL ini mengatur web page untuk menjadi sebuah hirarki, meskipun hyperlink-hyperlink yang ada di halaman tersebut mengatur para pembaca dan memberitahu mereka susunan keseluruhan dan bagaimana arus informasi ini berjalan.

Sebuah Web page adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu dapat diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser.

Semua publikasi dari website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar. Web page tidak ubahnya sebuah buku yang dapat menampung berbagai informasi tentang banyak hal baik

bersifat komersil maupun non komersil. Melalui media web inilah seseorang dapat memberikan informasi tertentu kepada orang lain yang berada di seluruh dunia. Adapun fungsi website sendiri adalah sebagai:

- a) Media Promosi: Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya website yang berfungsi sebagai search engine atau toko Online, atau sebagai penunjang promosi utama, namun website dapat berisi informasi yang lebih lengkap daripada media promosi offline seperti koran atau majalah.
- b) Media Pemasaran: Pada toko online atau system afiliasi, website merupakan media pemasaran yang cukup baik, karena dibandingkan dengan toko sebagaimana di dunia nyata, untuk membangun toko online diperlukan modal yang relatif lebih kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik website tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat, serta dapat diakses darimana saja.
- c) Media Informasi: Website portal dan radio atau tv online menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional seperti koran, majalah, radio atau televisi yang bersifat lokal.
- d) Media Pendidikan: Ada komunitas yang membangun website khusus berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah misalnya wikipedia.
- e) Media Komunikasi: Sekarang banyak terdapat website yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu. (Hartono).

Dalam bidang pendidikan sendiri, penggunaan web sudah merupakan hal yang tidak aneh, namun jarang juga digunakan dalam masing-masing lembaga pendidikan mengingat tingkat keterbatasan sumber daya manusia (SDM) dalam menggunakan, mencari informasi, mengelola hingga memanfaatkan web sebagai sumber belajar, serta kondisi masing-masing lembaga yang tidak merata seolah menjadi masalah baru dalam dunia pendidikan.

Untuk itu, pemanfaatan web berbasis aplikasi multimedia dalam pembelajaran merupakan hal yang sesuai di tengah perkembangan zaman saat ini, terutama pada mata kuliah dasar-dasar jurnalistik.

2.3. Aplikasi Multimedia

Teknologi pendidikan merangkul pelbagai aspek yang berhubungan dengan pembelajaran. Pengetian yang dirumuskan oleh *Association for Educational Communications and Technology* (AECT) adalah: Teknologi pendidikan adalah suatu proses yang kompleks dan terpadu yang menghubungkan manusia, prosedur, ide, alat dan organisasi. Proses tersebut adalah meliputi:

merencanakan, mengelola data, menganalisis data dan menilai untuk membuat suatu kesimpulan (Wilkinson).

Para pakar pendidikan sering merekomendasikan bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran sebaiknya pendidik menggunakan media yang lengkap, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Dalam memenuhi kebutuhan tersebut, maka penggunaan multimedia adalah salah satu alternatif pilihan yang baik pembelajaran yang berkesan. Fleming dan Levie (Wilkinson) memberikan petunjuk tentang penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan multimedia seperti berikut: Apabila pembelajaran dilaksanakan dengan hanya menggunakan satu media maka rangsangan yang diperlukan untuk belajar sangat terbatas. Suatu pembelajaran yang menggunakan multimedia akan membuat rangsangan dalam pembelajaran sehingga menjadi lengkap karena adanya penggabungan audio dan visual.

Petunjuk Flemming dan Levie jelas menunjukkan bahwa penggunaan multimedia akan memberikan kelebihan dalam pencapaian pembelajaran. Penggabungan antara audio, visual, gambar, teks, angka dan animasi yang saling berinteraksi memberikan kemudahan kepada peserta didik di mana saja dan kapan saja.

Istilah multimedia sekarang ini digunakan untuk memberi gambaran terhadap satu sistem berbasis komputer yang semua media; teks, grafik, suara, animasi dan video berada dalam satu aplikasi komputer. Aplikasi multimedia yang dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran perlu mendapat perhatian yang serius agar aplikasi tersebut dapat memenuhi keperluan pembelajaran.

Aplikasi multimedia yang dirancang serta dibangun dengan menggabungkan elemen-elemen seperti: dokumen, suara, gambar, animasi serta video. Pemanfaatan dari aplikasi multimedia dapat berupa company profile, video untuk tutorial, e-Learning, maupun Computer Based Training.

Pada gilirannya, aplikasi multimedia tidak hanya populer di kalangan pendidikan saja, namun pada sektor bisnis, hiburan, pariwisata, kedokteran, menjadi suatu hal yang tidak asing lagi, mengingat multimedia hampir dapat digunakan pada semua bidang kehidupan manusia, apalagi dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini memungkinkan multimedia selalu hadir dan menjadi kebutuhan setiap orang. Contoh paling dekat adalah televisi, radio, handphone dan komputer.

Dengan demikian, perancangan dan pemanfaatan sumber belajar berupa aplikasi multimedia berbasis web pada mata kuliah dasar-dasar jurnalistik dirasa akan meningkatkan efektifitas di dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran pada mahasiswa didik menjadi lebih bermakna dengan memperoleh pengalaman langsung secara virtual reality.

Hal ini berangkat dari adanya perkembangan teknologi multimedia telah mengubah cara orang belajar, memperoleh berbagai informasi serta dalam menafsirkan informasi. Penggunaan internet yang kian berkembang di Indonesia memungkinkan mahasiswa didik berinteraksi dengan berbagai orang dilapisan dunia pada sebuah new media atau the second media age yang merupakan

teknologi berbasis komputer seperti internet e-mail dan kabel digital dengan cepat dan mudah (West and Tumer).

Multimedia mempunyai beberapa keistimewaan yang tidak dimiliki oleh media lain. Di antara keistimewaan itu adalah :

- 1) Multimedia membolehkan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik
- 2) Multimedia memberikan kebebasan kepada pelajar dalam menentukan topik pembelajaran
- 3) Multimedia memberikan kemudahan kawalan yang sistematis dalam pembelajaran.

2.4. Dasar-dasar jurnalistik

Menurut (Kris) jurnalistik (*journalistiek*, Belanda) dapat dibatasi secara singkat sebagai kegiatan penyiapan, penulisan, penyuntingan, dan penyampaian berita kepada khalayak melalui saluran media tertentu. Jurnalistik mencakup kegiatan dari peliputan sampai kepada penyebarannya kepada masyarakat. Jurnalistik juga mencakup kegiatan dari peliputan sampai kepada penyebarannya kepada masyarakat. Sebelumnya, jurnalistik dalam pengertian sempit disebut juga dengan publikasi secara cetak. Dewasa ini pengertian tersebut tidak hanya sebatas melalui media cetak seperti surat kabar, majalah, dan sebagainya, namun meluas menjadi media elektronik seperti radio atau televisi.

Berdasarkan media yang digunakan meliputi jurnalistik cetak (*print journalism*), elektronik (*electronic journalism*). Akhir-akhir ini juga telah berkembang jurnalistik secara tersambung (*online journalism*). (Lestari).

Jurnalistik atau jurnalisme, menurut (Ishwara) mempunyai ciri-ciri yang penting untuk diperhatikan diantaranya:

- a. Skeptis adalah sikap untuk selalu mempertanyakan segala sesuatu, meragukan apa yang diterima, dan mewaspadaikan segala kepastian agar tidak mudah tertipu. Inti dari skeptis adalah keraguan. Media janganlah puas dengan permukaan sebuah peristiwa serta enggan untuk mengingatkan kekurangan yang ada di dalam masyarakat. Wartawan haruslah terjun ke lapangan, berjuang, serta menggali hal-hal yang eksklusif;
- b. Bertindak (*action*) Wartawan tidak menunggu sampai peristiwa itu muncul, tetapi ia akan mencari dan mengamati dengan ketajaman naluri seorang wartawan;
- c. Berubah di mana perubahan merupakan hukum utama jurnalisme. Media bukan lagi sebagai penyalur informasi, tapi fasilitator, penyaring dan pemberi makna dari sebuah informasi;
- d. Seni dan Profesi; Wartawan melihat dengan mata yang segar pada setiap peristiwa untuk menangkap aspek-aspek yang unik;
- e. Peran Pers sebagai pelapor, bertindak sebagai mata dan telinga publik, melaporkan peristiwa-peristiwa di luar pengetahuan masyarakat dengan netral dan tanpa prasangka. Selain itu, pers juga

harus berperan sebagai interpreter, wakil publik, peran jaga, dan pembuat kebijaksanaan serta advokasi.

Dasar-dasar jurnalistik adalah mata kuliah yang diperuntukkan bagi mahasiswa didik yang tengah menempuh pendidikan dibidang hubungan masyarakat. Mata kuliah ini menekankan pada penguasaan mengenai penulisan jurnalistik. Bahasa, teknik penulisan, wawancara hingga tampilan dalam website berita menjadi tolok ukur capaian mata kuliah ini.

III. PEMBAHASAN

3.1. Penggunaan Web berbasis Aplikasi Multimedia

Tidak kalah pentingnya, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi kini memberikan pengaruh terhadap sistem pendidikan di dunia, di mana peserta didik telah mengenal dan mengetahui kemunculan Web 2.0 dengan pemanfaatan situs jejaring sosial seperti Facebook, Twitter, Google+, smartphone, tablet dan lain-lain.

Namun tidak dapat dipungkiri bahwa dampak negatif dari internet juga merupakan hal yang perlu dicermati oleh pendidik sehingga peserta didik tidak menyalahgunakan proses pencarian informasi dalam sebuah laman situs. Peran orang tua dalam mengontrol anaknya yang menggunakan internet juga menjadi bagian yang terintegrasi dalam keberhasilan proses pembelajaran.

Penggunaan internet juga telah membawa tantangan yang signifikan untuk pembelajaran dasar-dasar jurnalistik. Di mana pembelajaran dasar-dasar jurnalistik merupakan salah satu mata kuliah yang wajib dipelajari oleh mahasiswa semester 1 jurusan hubungan masyarakat. Tujuan pembelajaran mata kuliah dasar-dasar jurnalistik adalah untuk membekali lulusannya dengan pengetahuan dan kemampuan dalam penerapan di bidang ICT dengan cara merancang sebuah karya tulisan yang kemudian diposting pada sebuah situs online sehingga mahasiswa didik mampu tampil dan bersaing dalam lingkup dunia kerja.

Dengan memanfaatkan web berbasis aplikasi multimedia pada pembelajaran dasar-dasar jurnalistik, maka ini merupakan sebuah inovasi di mana dosen mencoba menggabungkan fakta perkembangan teknologi informasi yang berbasis web atau virtual di dalam pendidikan yang saat ini telah menghegemoni mayoritas mahasiswa, sehingga pemanfaatan media virtual (web) menjadi peluang besar dalam meningkatkan hasil pembelajaran serta memberikan motivasi dan berinovasi dalam proses pembelajaran yang diterapkan di kelas.

Keunggulan dari menggunakan multimedia dalam pembelajaran sendiri adalah Menarik indera dan menarik minat, hal ini tak lain karena multimedia merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan. Lembaga riset dan penerbitan computer yaitu Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20 % dari yang dilihat dan 30 % dari yang didengar. Tetapi orang mengingat 50 % dari yang dilihat

dan didengar dan 80 % dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus.

Sebab, selama ini dalam pembelajaran pada mata kuliah ini, dosen dinilai ‘gagal’ dalam membangun minat mahasiswa didik untuk belajar dasar-dasar jurnalistik. Hal ini dikarenakan, pemberian tugas yang banyak, keterbatasan pengetahuan mahasiswa didik mengenai perancangan web, serta penggunaan sumber belajar (media) yang tidak dan strategi pembelajaran yang kurang relevan dengan tujuan pembelajaran, menjadi daftar panjang kesulitan yang dialami mahasiswa didik, di mana jika minat belajar mahasiswa didik rendah, maka hasil belajarnya akan rendah pula.

Minat sendiri merupakan sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Minat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan seseorang sebab dengan minat ia akan melakukan sesuatu yang diminatinya. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Sedangkan pengertian minat secara istilah telah banyak dikemukakan oleh para ahli, di antaranya yang dikemukakan oleh Hilgard yang dikutip oleh Slameto menyatakan “*Interest is persisting tendency to pay attention to end enjoy some activity and content.*” (Slameto).

Jika melihat kepada definisi minat yang paparkan di atas, maka hal perlu dilakukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran. Penggunaan media berbasis web merupakan pilihan yang tepat dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa didik, sekalipun media bukanlah satu-satunya faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran, sehingga kesiapan dosen dalam mengikuti tren saat ini merupakan tantangan yang perlu disiapkan berupa keterampilan ICT dan kesiapan diri serta mengubah strategi pembelajaran yang tepat guna sehingga materi pembelajaran dasar-dasar jurnalistik dapat diterima dengan mudah dan membantu peserta didik dalam memperoleh informasi.

Dalam hal ini, misalnya dosen melakukan inovasi dengan menggunakan sebuah laman internet dan menjelajah berbagai Negara di timur tengah dengan menggunakan piranti lunak google, seperti penggunaan google earth dan google maps. Mahasiswa didik dapat merasakan lokasi yang dipilih tanpa benar-benar ada di sana, sehingga pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

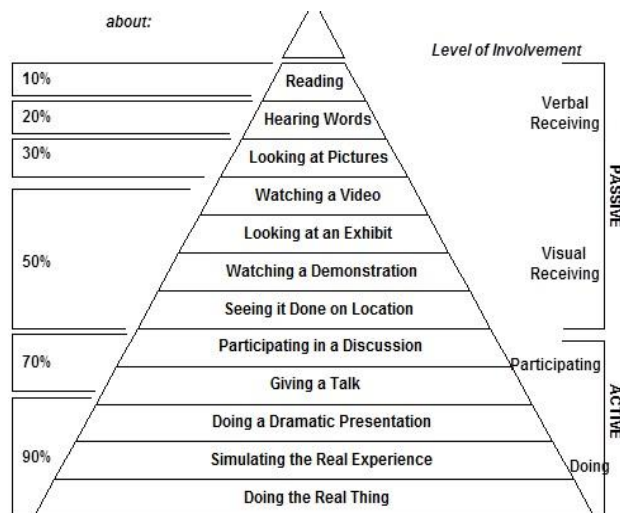
3.2. Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran

Peran multimedia dalam proses pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Heinich, bahwa penggunaan komputer dapat memperkaya strategi pembelajaran serta memberikan kemampuan untuk mengelola sumber belajar yang banyak dan beragam. Multimedia dalam pembelajaran sendiri merupakan integrasi berbagai media yang dikombinasikan dalam sebuah perangkat komputer guna mempermudah memahami materi pembelajaran serta memberikan kesempatan pada peserta didik untuk dapat belajar secara mandiri.

Pada dasarnya salah satu tujuan dari penggunaan multimedia dalam pembelajaran adalah sedapat mungkin menggantikan dan melengkapi tujuan, materi, metode dan alat penilaian yang ada dalam proses pembelajaran serta dalam sistem pembelajaran konvensional. Dengan penerapan multimedia diharapkan akan dapat memberikan inovasi dalam suasana belajar dan media pembelajaran, sehingga dapat menimbulkan minat khususnya dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa didik.

Aspek multimedia yang dimiliki komputer dapat memberikan rangsangan atau stimulus dalam belajar, sehingga perubahan suasana dalam proses pembelajaran seperti pengadaan animasi gambar yang menarik, audio yang mengiringi gambar-gambar dan interaksi yang dibuat, diharapkan dapat dijadikan alternatif belajar peserta didik sehingga peserta didik mampu belajar secara mandiri. Ada ungkapan yang mengatakan bahwa, “We hear we forget, we see we remember, we do we understand.”

Mengacu dari ungkapan tersebut bahwa jika dalam proses pembelajaran pendidik dapat memberikan materi yang didukung dengan perangkat multimedia, maka sangat memungkinkan ingatan mahasiswa didik akan lebih lama dalam memahami materi-materi pembelajaran. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran akan meningkatkan efektifitas strategi pembelajaran sebagaimana yang digambarkan pada gambar piramida pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 1. Efektifitas Model Pembelajaran

Bedasarkan gambar di atas, maka tingkat model pembelajaran perlu diperhatikan dengan sungguh-sungguh mengingat pada setiap level yang dilakukan terdapat point yang membedakan penilaian satu sama lainnya.

Hal ini tidak lepas bahwa perkembangan bandwidth internet juga memberi dampak yang sangat baik bagi perkembangan aplikasi multimedia, sehingga aplikasi ini mulai digabungkan sebagai fasilitas penunjang dalam aplikasi berbasis web.

Melalui aplikasi berbasis web, user dapat berinteraksi dalam mengakses serta melengkapi

content/isi dari web tersebut. Dalam perkembangannya multimedia mencakup juga kinetik (gerak). Multimedia mulai memasukkan unsur kinetik sejak diaplikasikan pada pertunjukan film 3 dimensi yang digabungkan dengan gerakan pada kursi tempat duduk penonton. Kinetik dan film 3 dimensi membangkitkan sens realistik. Multimedia juga dapat digunakan dalam berbagai bidang seperti: Bisnis; Presentasi, Pemasaran, Periklanan, Demo Produk, Catalog; Pendidikan: Tutorial; Simulasi dan pelatihan, E-learning; Hiburan: Games, VOD: pengguna bebas mengakses data multimedia yang tersedia pada media server (dokumen berita, entertainment, film, musik, dan lain lain); Virtual Reality: Menggunakan elemen dasar multimedia seperti : imagery, suara dan animasi; Mengharuskan adanya umpan balaik (feedback) dari user multimedia interaktif.

IV KESIMPULAN

Pemanfaatan web berbasis aplikasi multimedia (virtual reality) dalam pembelajaran juga mendukung pendekatan yang berpusat pada peserta didik yang berkaitan dengan teori belajar konstruktivis. Oleh karena itu, dosen perlu menjadi lebih kreatif dan inovatif untuk menarik mahasiswa dalam membangun pengetahuan mereka dengan menggunakan pendekatan yang berbeda yang terkait dengan materi pembelajaran di kelas.

Senada dengan penulis yang mendukung adanya pemanfaatan media pembelajaran yang baru dengan memanfaatkan media social yang saat ini telah menjadi tren di kalangan mahasiswa maupun individu mengingat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih tanpa batas.

Namun demikian, menurut penulis media hanyalah salah satu komponen dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran, sebab media tidaklah menjadi satu-satunya faktor penentu keberhasilan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, dosen juga harus jeli dalam menangkap berbagai kemungkinan dan dampak yang ditimbulkan dalam penggunaan media online, sehingga media yang efektif adalah media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran.

REFERENSI

- B.P. Sitepu, "Pengambilan Keputusan Dalam Pengembangan Sumber Belajar", Makalah Pusat Sumber Belajar, h. 5.
- Budiman, Kris. "Dasar-Dasar Jurnalistik: Makalah yang disampaikan dalam Pelatihan Jurnalistik -- Info Jawa 12-15 Desember 2005. Dalam www.infojawa.org.
- Chalil, Achjar, Latuconsina. Hudaya. Pembelajaran Berbasis Fitrah. Jakarta: Balai Pustaka, 2008.
- Darmono. Perpustakaan Sekolah Pendekatan Aspek Manajemen dan Tata Kerja. Jakarta: Grasindo, 2006.
- Hartono, Hamzah. Pengertian Website dan Fungsinya" ilmuti.org. 2008-2014.
- Heinich, P. (Ed.). Instructional Media and the New Technologies of Instruction. New York: Macmillan. 1996.
- Ishwara, Luwi. "Catatan-Catatan Jurnalisme Dasar". Jakarta: Penerbit Buku Kompas. 2005.
- Januszewski Alan and Molenda, Michael. Educational Technology. New York: Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group, 2008.
- Slameto. Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI. Ilmu dan Aplikasi Pendidikan, Bagian Ilmu Pendidikan Teoretis. Bandung: IMTIMA, 2007.
- West Richard dan H. Turner, Lynn, 2008. Pengantar Teori Komunikasi. Jakarta: Salemba Humanika.
- Wilkinson, G.L. Media in Instruction: 60 years of Research. Washington DC : USA. Terjemahan 1984 : Departemen Pendidikan Republik Indonesia: Media dalam pembelajaran : Penelitian selama 60 tahun. Jakarta: CV. Rajawali. 1980.

BIODATA PENULIS

Fifit Fitriansyah, S.Sos.I, M.Pd yang merupakan Staf Akademik Program Studi Hubungan Masyarakat AKOM BSI Jakarta. Saat ini sedang menyelesaikan Studi Doktorat (S3) Program Studi Teknologi Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta sejak 2013 dan sedang dalam proses penulisan Disertasi. Kegiatan organisasi lain dalam menunjang karirnya sebagai dosen, ia juga terlibat sebagai anggota di IPTPI (Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia) dan membership di AECT (*Association of Educational Communication and Technology*) hingga saat ini.