



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN

Dyah Kumalasari

Tantangan Proses Pembelajaran

- Abstrak → nyata
- Me'sederhana'kan materi sehingga mudah dipahami
- Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan
- Meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar mandiri
- Guru bukan merupakan satu-satunya sumber belajar, namun merupakan salah satu komponen dari sumber belajar

Media Pembelajaran

- Segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.
- Alat bantu dalam pembelajaran
- Alat perangsang untuk menumbuhkan gairah belajar
- Media bukan yang utama, tetapi penting untuk efektifitas pembelajaran

Manfaat Media Pembelajaran

- Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
- Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
- Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
- Efisiensi dalam waktu dan tenaga
- Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
- Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja
- Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
- Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

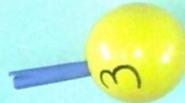
Membuat Media Pembelajaran

- Media Pembelajaran Sederhana
- Media Pembelajaran Modern (berbasis teknologi)
 - ▣ Computer Programme
 - ▣ Internet Website
 - ▣ Film/Video
 - ▣ Audio

Media Pembelajaran Sederhana

- Menggunakan bahan baku yang berasal dari lingkungan sekitar
 - ▣ Limbah, benda tidak terpakai
- Berupa benda yang *tangible* (diraba, disentuh, dipegang)
- Bisa berupa gambar, model (benda), print-out
- Contoh 1, 2, 3

BUBBLE SHOOTER SOSIOLOGI





KUCING

HORA Y

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

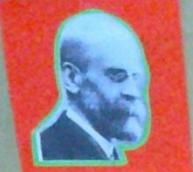




KOTAK
ASAIB



25



26



27



28



29



30



24



23



22



21



20



19



13



14



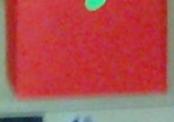
15



16



17



18



12



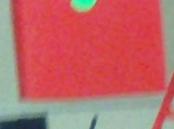
11



10



9



8



7



1



2



3



4



5



6



FINISH...



1. Apa itu Geometri?
2. Bagaimana Geometri digunakan dalam kehidupan sehari-hari?
3. Apa saja konsep dasar Geometri?
4. Bagaimana Geometri digunakan dalam seni dan arsitektur?
5. Apa saja aplikasi Geometri dalam teknologi modern?

Media Pembelajaran Modern

- Berbasis program komputer
 - Powerpoint
 - Macromedia Flash
 - Lectora Inspire
 - Autoplay
- Berbasis internet
 - Website e.g. <http://belajar.kemdikbud.go.id/>
 - Blog
 - Social Network
- Berbasis Video/Film
- Berbasis Audio

Memilih Media Pembelajaran

- **Access.** Kemudahan akses menjadi pertimbangan pertama dalam memilih media. Apakah media yang kita perlukan itu tersedia, mudah, dan dapat dimanfaatkan
- **Cost.** Biaya juga harus dipertimbangkan. Banyak jenis media yang dapat menjadi pilihan kita. Media canggih biasanya mahal
- **Technology.** Perlu perhatikan apakah teknologinya tersedia dan mudah menggunakannya
- **Interactivity.** Media yang baik adalah yang dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas.
- **Organization.** Pertimbangan yang juga penting adalah dukungan organisasi. Misalnya, apakah pimpinan sekolah atau yayasan mendukung?
- **Novelty.** Kebaruan dari media yang anda pilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa

Hambatan membuat Media

- Membuat media itu merepotkan, (takes time), harus berpikir
- Media itu canggih dan mahal
- Tidak bisa/terampil menggunakan media
- Media itu hiburan, mainan, belajar itu serius
- Tidak tersedia di sekolah dan tidak gratis
- Lingkungan/organisasi yang tidak mendukung



SELAMAT BERKREASI