Nama : Mifta uljannah wijaya

Npm : 2153053047

Media untuk anak kelas rendah :

– Bisa langsung memproyeksikan pesan yang ada di buku, koran, majalah, foto, bahkan cetak lainnya.

Kekurangannya:

– Harus digunakan pada ruangan yang gelap.[2]

- Media Tiga Dimensi (3D).

Kelebihannya:

– Siswa seakan-akan melihat benda yang nyata dengan media 3D.

– Menimbulkan ketertarika siswa untuk berpikir dan menyeledikinya.

– Pembelajaran akan berjalan dengan lebih sempurna karena siswa dapat belajar langsung dengan menggunakan bahan-bahan replika atau mirip dengan aslinya.

– Siswa dapat memahami tentang sifat bentuk serta pergerakan suatu benda itu dengan baik.

– Memberi pengalaman tentang keadaan sebenarnya sesuai banda atau bahan itu.

– Menggalakkan murid membuat kajian lebih lanjut mengenai pembelajaran melalui media.

– Memberi lebih banyak peluang kepada murid berinteraksi diantara satu sama lain.

Kekurangannya:

– Biaya pembuatannya mahal dan membutuhkan banyak waktu.

– Membutuhkan keterampilan dalam pembuatannya.

– Siswa tidak akan memahami jika bentuk 3D tidak sama dengan nyatanya.

– Terbentur alat untuk membuat media 3D.

Media untuk anak kelas tinggi :

- Media Berbasis Manusia

Kelebihannya:

– Membantu siswa dalam menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan terdahulu.

– Membantu siswa membentuk dan menginternalisasi representasi masalah atau tugas.

– Membantu siswa mengidentifikasi persamaan antara masalah baru dan pengalaman yang lalu yang berisikan masalah yang serupa.

– Membiarkan eksplorasi siswa tak terintangi.[4]

Kekurangannya:

– Membuat siswa menjadi lebih cepat bosan.

– Tidak efektif penyampaiannya jika terlalu banyak audiens.

– Penyampain materi tidak akan dipahami oleh siswa jika suara tidak terdengar.

- Media Visual

Kelebihannya:

– Meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pengajaran..

– Memungkinkan terjadinya proses pengajaran yang lebih mudah dan cepat.[5]

– Memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan.

– Dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Kekurangannya:

– Memerlukan pengamatan yang ekstra hati-hati.[6]

– Pesan atau informasi yang panjang/rumit mengharuskan untuk membagi ke dalam beberapa bahan visual yang mudah dibaca dan mudah dipahami.

– Perlu adanya keterpaduan yang mengacu kepada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual sehingga ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama.

- Media Audio-Visual

Kelebihannya:

– Menarik dan memotivasi siswa untuk mempelajari materi lebih banyak menjadikan model yang akan ditiru oleh siswa.

– Menyiapkan variasi yang menarik dan perubahan tingkat kecepatan belajar mengenai suatu pokok bahasan atau sesuatu masalah.

– Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan menarik karena dua unsur media, yaitu audio dan visual.

Kekurangannya:

– Terlalu menekankan pada penguasaan materi daripada proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio visual sebagai alat bantu guru dalam proses pembelajaran.[9]

- . Media Komputer

Kelebihannya:

– Sebagai peranan supervisi dan meringankan beban pendidik terhadap berbagai tanggug jawab managerial yang memakan waktu.

– Memungkinkan siswa untuk belajar lebih lama dan dapat mengungkapkan berbagai kebutuhan khusus siswa.

– Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran karena ia dapat memberikan iklim yang lebih efektif dengan cara yang lebih individual tidak pernah lupa, tidak pernah bosan sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.

– Komuter dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan dan melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi. hal ini karena tersedianya animasi grafik warna dan musik dalam komputer sehingga dapat menambah realisme.

– Kendali berada di tangan siswa, sehingga tingkat kecepatan belajara siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.

– Dapat berhubungan dan mengendalikan peralatan lain seperti compact disc video tape dan lain-lain

Kekurangannya:

– Meskipun harga perangkat keras komputer cenderung semakin menurun (murah) namun pengembangan perangkat lunaknya masih relatif mahal.

– Untuk menggunakan komputer diperlukan pengetahuan dan keterampilan khusus tentang komputer.

– Keragaman model komputer (hardware) sering menyebabkan program (software) yang tersedia untuk satu model tidak cocok dengan model yang lainnya.