

TUGAS PEMBELAJARAN PKN SD

Nama : Nola Mardiah

NPM : 2013053168

Semester/kelas: 4/D

Mata Kuliah : Pembelajaran PKN SD

Dosen Pengampu: Dayu Rika Perdana, S.Pd

Drs. Rapani, M.Pd

Roy Kembar Habibie, S.Pd., M.Pd

Media yang tepat untuk anak SD kelas tinggi

1. Media Audio

Media audio adalah media yang berkaitan erat dengan indera pendengaran. Media audio dapat menyampaikan pesan verbal maupun nonverbal. Media ini cocok digunakan untuk melatih anak dalam hal menyimak dan melatih siswa agar lebih focus dalam memahami materi serta dapat mengembangkan kemampuan imajinasi siswa karena media audio hanya menggunakan indera pendengaran sehingga siswa harus memvisualisasikan sendiri materi-materi pembelajaran yang didengarnya.

2. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar sekaligus. Media audio visual sendiri memiliki dua karakteristik yakni media audio visual diam dan gerak. Siswa kelas tinggi biasanya sudah dapat memahami tampilan tampilan audio visual dan lebih tertarik jika tidak hanya mendengar namun dapat melihat

langsung objek yang sedang didengarkan. Maka dari itu media audio visual sangat cocok untuk jenjang ini.

3. Peta dan Globe

Peta dan Globe ini berfungsi menyajikan data-data lokasi, contohnya keadaan permukaan bumi (bumi, daratan, sungai, gunung, dsb) serta tempat-tempat dan arah mata angin serta jarak. Menurut saya pemilihan media globe dan peta ini tepat digunakan pada anak kelas tinggi, supaya mereka memiliki gambaran bagaimana bentuk permukaan bumi serta tahu letak geografis suatu tempat.

4. Media Serbaneka

Media pembelajaran serbaneka merupakan sebuah media yang disesuaikan dengan potensi yang dimiliki suatu daerah, di sekitar sekolah maupun di lingkungan masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media ataupun juga sumber belajar bagi peserta didik. Contoh media pembelajaran serbaneka yakni:

- a. Papan (board), contoh media ini diantaranya yaitu: papan tulis, papan bulletin, papan flannel, papan magnetic, papan listrik, dsb.
- b. Media tiga dimensi
- c. Media realita, yakni benda-benda konkret atau nyata dan asli adanya contoh pemanfaatan media realita ini mengajak peserta didik menuju kebun sekolah atau membawa siswa ke kebun binatang untuk mengamati hewan-hewan yang terdapat disana.

5. Multimedia

Secara umum multimedia adalah gabungan atau kombinasi dari tiga elemen, yakni suara, gambar, dan teks, atau Multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, media ini dapat audio (suara, musik), animasi video, teks, grafik dan gambar (Turban dkk, 2002) atau Multimedia merupakan alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang

mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video (Robin dan Linda, 2001) atau Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Hofstetter, 2001).