

MEDIA PEMBELAJARAN KELAS TINGGI

Nama : Arif Rahman
NPM : 2013053069
No. Absen : 04
Semester/Kelas : 4/D
Mata Kuliah : Pembelajaran PKn SD
Dosen Pengampu : Dayu Rika Perdana, S.Pd., M.Pd.



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2022

A. Media Pembelajaran Power Point.

Program power point merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Rusman dkk, 2013: 301). *Power Point* merupakan alat bantu presentasi, yang pada umumnya dipakai dalam memaparkan suatu hal yang diambil garis besarnya dalam bentuk slide *power point*. Dengan demikian, harapannya memudahkan audience dalam memahami pemaparan materi atau suatu hal lewat visualisasi yang terangkum di dalam slide.

Melalui media *power point*, seorang pendidik akan dapat lebih terbantu untuk memaparkan materi ajar kepada peserta didik dengan mudah dalam proses transfer ilmu lewat presentasi yang dipaparkan oleh seorang pendidik di kelas. Selain memudahkan pendidik dalam menguasai suasana dan kondisi di ruang kelas, melalui media power point ini juga dapat membantu peserta didik untuk tetap konsentrasi terhadap materi yang dipaparkan oleh seorang pendidik.

B. Media Pembelajaran SIDIA.

SIDIA merupakan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif SD yang dibuat sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 81 Tahun 2015 Tentang Petunjuk Teknis Dana Alokasi Khusus (DAK) Bidang Pendidikan Sekolah Dasar/Sekolah Dasar Luar Biasa (Sd).

SIDIA memiliki nilai lebih pada materi lengkap berupa multimedia interaktif dan video pembelajaran yang disesuaikan dengan Kurikulum Pendidikan Sekolah Dasar / Sekolah Dasar Luar Biasa. SIDIA sangat mudah digunakan baik oleh Guru, Siswa dan Administrasi Perpustakaan / Sekolah. SIDIA dapat menambah, mengubah, menghapus konten materi, multimedia, buku, video dan soal / kuis. SIDIA juga berfungsi untuk menyimpan dan

menata software E-Book serta bisa di download secara gratis dalam berbagai bentuk type file, Dapat dan mudah di edit sesuai dengan keinginan pengguna dalam menyimpan E-Book. SIDIA juga terdapat Aplikasi E-Library atau Manajemen Perpustakaan yang mudah dikembangkan untuk mendukung manajemen perpustakaan, Dilengkapi dengan fitur perencanaan administrasi pengadaan buku baru, Pengklasifikasian dokumen secara dinamis sekurang-kurangnya sistem klasifikasi perpustakaan pada umumnya, Master klasifikasi dokumen yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan setiap sekolah antara lain setting dokumen yang bisa mengeset profil tiap dokumen seperti bisa tidak, denda, telat batas peminjaman/dipinjam, Memiliki setting akses dengan klasifikasi administrator, petugas perpustakaan, pimpinan, tamu dan anggota tiap jenis pemakai memiliki akses yang berbeda menu-menunya; SIDIA mendukung barcode dan dapat mencetak sendiri kode barcode untuk buku. Dilengkapi dengan fungsi abstraksi dan visualisasi gambar buku. Dilengkapi fitur Atribut Dokumen mulai abstraksi buku lokasi, buku kode ISBN,dll yang dapat di tambahkan secara dinamis pada setiap dokumen. Dilengkapi dengan fitur untuk memberikan informasi jumlah koleksi dokumen yang beredar diluar; SIDIA juga dilengkapi juga aplikasi yang dapat mencetak kartu anggota perpustakan siswa. Dilengkapi dengan fitur untuk memberikan laporan buku favorit, buku jatuh tempo,status; dan Memiliki fasilitas authoring tools, dengan fitur antara lain :

- a) Alat bantu bagi guru untuk membuat buku sekolah elektronik berbasis multimedia;
- b) Secara terintegrasi dapat menampung teks, gambar, audio, video, animasi, tabel, integratif diagram, shapes, button, checkbox, image gallery dan animasi;
- c) Fitur pratinjau yang dapat digunakan sebagai perangkat presentasi;
- d) Memiliki koleksi clip-art;
- e) Fitur penambahan halaman yang tidak terbatas.

C. Media Pembelajaran Mind Mapping

Mind Map atau peta pikiran merupakan suatu teknik pembuatan catatan-catatan yang dapat digunakan pada situasi, kondisi tertentu, seperti dalam pembuatan perencanaan, penyelesaian masalah, membuat ringkasan, membuat struktur, pengumpulan ide-ide, untuk membuat catatan, kuliah, rapat, debat dan wawancara. Konsep Mind Map asal mulanya diperkenalkan oleh Tony Buzan tahun 1970-an. Setelah selesai, catatan yang dibuat membentuk sebuah pola gagasan yang saling berkaitan, dengan topik utama di tengah, sementara subtopik dan perincian menjadi cabang-cabangnya. Cabang-cabang tersebut juga bisa berkembang lagi sampai ke materi yang lebih kecil.

Mind Mapping dapat berfungsi secara maksimal apabila dibuat menarik seperti penambahan ornament warna-warni dan menggunakan banyak gambar dan simbol sehingga tampak seperti karya seni. Dengan begitu harapannya peserta didik akan terbantu dalam mengingat perkataan dan bacaan, meningkatkan pemahaman terhadap materi, membantu mengorganisasikan materi dan memberikan wawasan baru. Berikut ini adalah langkah-langkah media pembelajaran *Mind Mapping*

Untuk membuat peta pikiran, guru hendaknya menggunakan bolpoint bewarna dan memulai dari bagian tengah kertas. Untuk mendapatkan lebih banyak ruang dalam proses pembuatan Mind Mapping, Pendidik dapat menggunakan kertas secara melebar. Lalu ikuti langkah-langkah berikut:

- a. Tulis gagasan utamanya di tengah-tengah kertas dan lingkupilah dengan linkaran, persegi, atau bentuk lain.
- b. Tambahkan sebuah cabang yang keluar dari pusatnya untuk setiap poin atau gagasan utama. Jumlah cabang-cabangnya akan bervariasi, tergantung dari jumlah gagasan dan segmen. Gunakan warna yang berbeda untuk tiap-tiap cabang.
- c. Tuliskan kata kunci atau frase pada tiap-tiap cabang yang dikembangkannya untuk detail. Kata kunci adalah kata-kata yang

menyampaikan inti sebuah gagasan dan memicu ingatan anda. Jika anda menggunakan singkatan tersebut sehingga anda dengan mudah segera mengingat artinya selama berminggu-minggu setelahnya.

- d. Tambahkan simbol-simbol dan ilustrasi-ilustrasi untuk mendapatkan ingatan yang lebih baik.

Agar peta pikiran lebih mudah di ingat, guru hendaknya memperhatikan beberapa cara berikut ini:

- a. Tuliskan atau ketiklah secara rapi dengan menggunakan huruf-huruf kapital.
- b. Tulislah gagasan-gagasan penting dengan huruf-huruf yang lebih besar sehingga terlihat menonjol dan berbeda dengan yang lain.
- c. Gambarkan peta pikiran dengan hal-hal yang berhubungan dengan anda. Simbol jam mungkin berarti bahwa benda ini memiliki tenggang waktu yang penting. Sebagian orang menggunakan anak panah untuk menunjukkan tindakan-tindakan yang harus mereka lakukan.
- d. Garis bawahi kata-kata itu. Gunakan huruf tebal.
- e. Bersikaplah kreatif dan berani dalam desain, sebab otak kita lebih mudah mengingat hal yang tidak biasa.
- f. Gunakan bentuk-bentuk acak untuk menunjukkan hal-hal atau gagasan-gagasan tertentu.
- g. Ciptakanlah peta pikiran anda secara horizontal untuk memperbesar ruang bagi pekerjaan kita.

DAFTAR PUSTAKA

Buzana, Tony dalam Huda, Fatkhan Amirul. 2017. *Pengertian dan Langkah Metode Pembelajaran Mind Mapping*. <https://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-metode-pembelajaran-mind-mapping/>. Diakses pada tanggal 20 April 2022. Pada pukul 09.47

Huda, Fatkhan Amirul. 2017. *Pengertian dan Langkah Metode Pembelajaran Mind Mapping*. <https://fatkhan.web.id/pengertian-dan-langkah-metode-pembelajaran-mind-mapping/>. Diakses pada tanggal 20 April 2022. Pada pukul 10.03

Hasanah, Uswatun. *Penerapan Strategi Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Viii A Mts Nurul Islam Air Bakoman Kabupaten Tanggamus*. <https://media.neliti.com/media/publications/56408-ID-none.pdf>. Diakses pada tanggal 20 April 2022. Pada pukul 11.03

Jelita. 2010. *Media Pembelajaran Power Point*. <https://bahtraedu.wordpress.com/2015/05/02/media-pembelajaran-power-point/>. Diakses pada tanggal 20 April 2022. Pada pukul 10.03

Software Media Pembeajaran Sistem Edukasi Ardafia. <http://m.sidia.id/software-media-pembelajaran>
[:~:text=SIDIA%20adalah%20Software%20Media%20Pembelajaran,Laptop%20%2F%20Tablet%20%2F%20Smartphone\)%2C](:~:text=SIDIA%20adalah%20Software%20Media%20Pembelajaran,Laptop%20%2F%20Tablet%20%2F%20Smartphone)%2C)