

Nama : Salsabila Nur Asyifa

NPM : 2013053142

Tugas Individu

1. Klasifikasikan manakah jenis media yang tepat bagi anak kelas rendah, manakah yang tepat bagi anak kelas tinggi. Berikan alasannya serta kekurangan dan kelebihan dari masing-masing media tersebut.

Jawaban:

a. Kelas Rendah

- Media suara (audio) baik suara guru ataupun kaset

Alasan : Pembelajaran lebih menekankan kelisanan dalam kondisi murid yang mungkin belum bisa membaca.

Kelebihan :

- Dapat memusatkan perhatian dan mempertahankan pemusatan perhatian.
- Harga relatif murah.
- Sifatnya mudah dipindahkan.
- Bisa mengatasi masalah waktu jika digunakan bersama-sama.
- Dapat merangsang partisipasi aktif.
- Dapat memusatkan perhatian siswa

Kekurangannya:

- Sifat komunikasinya satu arah.
- Biasanya siaran disentralisasikan sehingga guru tidak dapat mengontrol.
- Penjadwalan pelajaran dan siaran sering menimbulkan masalah.

- Media materil seperti model-model dan benda contoh

Alasan : Karena sifat anak-anak yang cenderung menangkap apa yang mereka lihat, media dengan benda konret adlah media yang tepat dalam penyampaian materi.

Kelebihan :

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

- Siswa dapat memahami tentang sifat bentuk serta pergerakan suatu benda itu dengan baik.
- Memberi pengalaman tentang keadaan sebenarnya sesuai benda atau bahan itu aslinya.

Kekurangan :

- Mengeluarkan lebih banyak biaya dan kemungkinan kerusakannya tinggi

b. Kelas Tinggi

- Media Audio-Visual

Alasan : keefektifan dalam menggunakan waktu sehingga dalam waktu yang singkat murid dapat belajar banyak hal.

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]
- Gerak, sikap dan perilaku seperti simulasi, bermain peran, dan role playing

Alasan: peserta didik mendapatkan pengalaman serta menarik minat peserta didik dalam menyelesaikan permasalahan dalam materi yang diajarkan.

Kelebihan :

- dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak; baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja.

- mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui simulasi siswa diberi kesempatan untuk memainkan peranan sesuai dengan topik yang disimulasikan.
- dapat memupuk keberanian dan percaya diri siswa.
- Memperkaya pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis.

Kekurangan :

- Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan di lapangan.
- Pengelolaan yang kurang baik menjadikan media sebagai alat hiburan, sehingga tujuan pembelajaran menjadi terabaikan.
- Faktor psikologis seperti rasa malu dan takut sering mempengaruhi siswa dalam melakukan media tersebut