

Nama : Fara Nalya Hadhaini

NPM : 2013053148

klasifikasikan jenis media yang tepat bagi anak kelas rendah, dan untuk anak kelas tinggi, berikan alasannya serta kekurangan dan kelebihan dari masing masing media tersebut.

JAWAB :

Media pembelajaran yang cocok untuk kelas rendah antara lain :

1. Media Grafis , Media grafis termasuk media visual, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Grafis berfungsi menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan/menghiasi fakta yang mungkin dilupakan bila tidak digrafiskan.
 - kelebihan
 - 1. Siswa dapat maju dan belajar sesuai dengan kecepatan masing-masing
 - 2. Siswa dapat mengulang materi dalam media cetakan, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis
 - 3. Perpaduan teks dan gambar sudah merupakan hal lumrah, dan ini dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan.
 - Kekurangan
 - 1. Biaya pembuatan akan mahal apabila ingin menampilkan ilustrasi, gambar, atau foto berwarna-warni.
 - 2. Proses pembuatan media gambar seringkali memakan waktu lama.
 - 3. Umumnya media cetakan dapat membawa hasil yang baik jika tujuan pembelajaran tersebut bersifat kognitif.
 - 4. Jika tidak dirawat dengan baik, media cetakan cepat rusak atau hilang.
2. Media Audio Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal.

Contoh :

Radio

Kelebihannya:

- Dapat memusatkan perhatian dan mempertahankan pemusatkan perhatian.
- Harga relatif murah.
- Sifatnya mudah dipindahkan.
- Bisa mengatasi masalah waktu jika digunakan bersama-sama.
- Dapat mengembangkan daya imajinasi anak.
- 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.

4. Media Pembelajaran Tiga Dimensi

- 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 pembelajaran yang cocok untuk kelas tinggi antara lain :

1. Media teknologi komputer interaktif Komputer untuk pembelajaran sering diistilahkan dengan Pembelajaran berbasis komputer (PBK) atau yang sering disebut computer assisted instruction (CAI) oleh Hick and Hyde yang dikutip oleh Ch. Ismaniati (2001:5) yang di maksud dengan computer assisted instruction (CAI) adalah a teaching process directly involving a computer in the presentation of instructional materials in an interactive mode to provide and control the individualized learning environment for each individual student. Atas dasar definisi tersebut pembelajaran berbasis komputer (PBK) menekankan siswa berhadapan dan berinteraksi langsung dengan komputer. Interaksi siswa dan komputer terjadi secara individual, dan komputer memang memiliki kemampuan untuk itu, sehingga apa yang dialami oleh siswa yang satu akan berbeda dengan apa yang dialami oleh siswa yang lain.

- Kelebihannya:
 - Sebagai peranan supervisi dan meringankan beban pendidik terhadap berbagai tanggung 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.
 - Komputer 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

2. Media Proyeksi Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaan yang jelas diantara mereka adalah bila pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi.
 - Film Bingkai
 - Kelebihannya:
 - Materi yang sama dapat disebarluaskan ke seluruh siswa secara bersamaan.
 - Perhatian anak dapat dipusatkan pada objek tertentu.
 - Fungsi berpikir penonton dirangsang dan dikembangkan secara bebas.
 - Film bingkai berada di bawah kontrol Guru.
 - Penyimpanannya mudah.
 - Film bingkai dapat mengatasi keterbatasan ruang.
 - Film bingkai adalah media yang relatif sederhana.
 - Kekurangannya:
 - Karena bersifat lepas, maka film bingkai lebih mudah hilang.
 - Hanya mampu menyajikan objek-objek secara diam.
 - Memerlukan ruang yang gelap.
- Proyeksi Transparansi
- Kelebihannya:
 - Pantulan proyeksi gambar dapat terlihat jelas pada ruangan yang terang.
 - Dapat menjangkau kelompok yang besar.

- Guru selalu dapat bertatap muka dengan siswa karena OHP dapat diletakkan di depan kelas.

- Transparansi dapat dengan mudah dibuat sendiri oleh guru baik yang dibuat secara manual maupun yang lainnya.

- Memiliki kemampuan untuk menampilkan warna.

- Dapat disimpan dan digunakan berulang kali.

Kekurangannya:

- Fasilitas OHP harus tersedia.

- Listrik pada ruang atau lokasi harus tersedia.

- Tanpa layar yang dapat dimiringkan sulit untuk mengatasi distorsi tayangan yang berbentuk trapesium.

- Harus memiliki teknik khusus untuk pengaturan urutan baik dalam hal penyajian maupun penyimpanan.

➤ **Proyeksi Tak Tembus Pandang**

Kelebihannya:

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

Kekurangannya:

- Harus digunakan pada ruangan yang gelap.