

TUGAS PERTEMUAN 7 (KASIFIKASI MEDIA PEMBELAJARAN SD)
MATA KULIAH PEMBELAJARAN PKN SD

Nama : Dinda Wahyu Puspita
NPM : 2013053137
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Semester/Kelas : 4/D

Jenis-Jenis Media Pembelajaran yang Tepat Bagi Anak Kelas Rendah :

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.

Beberapa contoh media grafis, diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Gambar/Foto

Kelebihan media foto:

- a. Sifatnya konkret, menunjukkan pokok masalah dibanding media verbal.
- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c. Mengatasi keterbatasan pengamatan
- d. Dapat memperjelas suatu masalah
- e. Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan.

Kelemahan media foto:

- a. Hanya menekankan persepsi indera mata
- b. Gambar /foto yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Syarat pembuatan media foto yang baik adalah:

- a. Harus autentik
- b. Sederhana
- c. Ukuran relatif (menyesuaikan ruang)

- d. Mengandung gerak atau perbuatan
- e. Gambar hendaklah bagus dari sudut seni

b) Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa, selain dapat memeperjelas penyampaian pesan, menghindari verbalisme, menarik perhatian siswa, harganyapun tak perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru. Sketsa, yang dibuat secara cepat sementara guru menerangkan dapat pula dipakai untuk tujuan tersebut.

c) Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas atau sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti cepat. Kalau kartun mengena, pesan besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingatan.

d) Poster

Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesan-kesan tertentu tetapi dia mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster dapat dibuat diatas kertas, kain, batang kayu, seng, dan sebagainya. Pemasangannya bisa dikelas, luar kelas, dipohon, ditepi jalan, dimajalah. Ukurannya bermacam-macam tergantung kebutuhan. Namun secara umum, poster yang baik hendaklah:

- a. Sederhana
- b. Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok
- c. Berwarna
- d. Slogannya ringkas dan jitu

- e. Tulisannya jelas
- f. Motif dan desain bervariasi

e) Papan flanel

Papan flanel adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali.

Selain gambar, dikelas rendah SD papan flanel ini dipakai pula untuk menempelkan huruf dan angka-angka. Karenabpenyajiannya seketika, kecuali menarik perhatian siswa, penggunaan papan flanel membuat sajian lebih efisien.

2) Media Pembelajaran Tiga Dimensi

a) Benda Asli (Objek)

Benda asli merupakan benda yang sebenarnya. Jadi, guru atau pendidik harus mengumpulkannya terlebih dahulu. Yang harus diperhatikan dalam mengumpulkan benda-benda asli ini adalah:

- a. Kumpulkan benda-benda yang diperlukan sesuai kurikulum dan tema yang akan diajarkan.
- b. Benda disusun sesuai golongannya.
- c. Penyimpanan dilakukan dalam suatu tempat yang tidak mudah kotor (kena debu) dan disusun sedemikian rupa sehingga mudah diambil bila diperlukan.
- d. Sebelum mengumpulkan benda-benda ini, terlebih dahulu dipikirkan atau diusahakan tempat penyimpanannya.
- e. Untuk pemakaiannya, hendaknya didukung oleh gambar atau foto yang melukiskan tempat terdapatnya benda-benda tersebut.

Membuat alat ini harus memperhatikan hal-hal berikut: 1) kegunaannya diusahakan sesuai dengan benda asli, contohnya membuat alat musik perkusi dari botol atau gelas; dan 2) bagian-bagian yang kecil dikesampingkan, dan bagian yang penting ditonjolkan.

b) Boneka

Dalam pembuatan boneka haruslah mempertimbangkan hal-hal berikut: boneka dibuat untuk mempertinggi daya kreatif siswa, mengurangsifat malu-malu pada siswa (membangkitkan rasa percaya diri), mempertinggi keaktifan dan memupuk kerja sama di antara siswa, serta membawa suasana gembira dalam belajar sehingga harus dibuat semenarik mungkin. Boneka tangan dapat menjadi alternatif media yang menarik bagi guru untuk menjelaskan materi cerita, monolog dan dialog.

e) Topeng

Membuat topeng tidak sesulit yang dibayangkan. Bahan yang digunakan untuk membuat pun tidak sulit dicari serta murah harganya, di antaranya adalah tanah liat, kertas Koran, kertas layang-layang, perekat, dan cat warna. Sedangkan pembuatannya adalah sebagai berikut:

- 1) Buatlah bentuk muka dengan tanah liat yang dilekatkan pada sekeping papan.
- 2) Bila telah selesai, model muka tersebut dibasahi dengan air sabun.
- 3) Kemudian, kertas Koran yang telah dipotong-potong selebar 3 cm direkatkan menurut model muka itu. Lakukanlah berkali-kali sebanyak 8 sampai 12 lapis.
- 4) Keringkan di panas matahari; bila telah kering, kertas dilepas (melepas kertas tidak sulit karena air sabun yang telah membasahinya).
- 5) Terakhir ialah memberi warna (dapat menggunakan cat poster atau cat minyak).

3) 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.

a) Radio

Sebagai media, radio mempunyai kelebihan:

- a. Harganya relatif murah dan variasi program

- b. Sifatnya mudah dipindahkan.
- c. Program dapat direkam dan diputar sesuka kita.
- d. Merangsang partisipasi aktif daripada pendengar.
- e. Dapat memusatkan perhatian siswa pada kata-kata yang digunakan.
- f. Radio dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang tak dapat dikerjakan oleh guru, misalnya dapat menyajikan pengalaman-pengalaman dunia luar kelas
- g. Mengatasi batasan ruang dan waktu

Selain mempunyai kelebihan, radio mempunyai kelemahan:

- a. Sifat komunikasinya hanya satu arah
- b. Biasanya siarannya disentralisasikan sehingga guru tak dapat mengontrolnya.
- c. Penjadwalan pelajaran dan siaran sering menimbulkan masalah.

4) 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. Ada banyak jenis media proyeksi diam berikut akan dipilih media yang bisa digunakan di SD:

a) Media Transparansi

Berbagai obyek atau pesan yang dituliskan atau digambarkan pada transparansi bisa diproyeksikan lewat OHP.

Kelebihan media OHP:

- a. Lebih sehat dibanding papan tulis
- b. Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas ruangan
- c. Sepenuhnya dibawah kontrol guru
- d. Guru sambil mengajar dapat berhadapan dengan siswa
- e. Dapat dipakai sebagai petunjuk sistematika penyajian guru, catatan-catatan tambahan untuk mengingatkan guru dapat dibuat diatasnya

Kelemahan media OHP:

- a. Memerlukan peralatan khusus untuk memproyeksikannya.

- b. Memerlukan waktu, usaha, dan persiapan yang baik.
- c. Menuntut cara kerja yang sistematis dalam penyajiannya.
- d. Siswa cenderung pasif

b) Film

Sebagai suatu media, keunggulan film antara lain:

- a. Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, untuk menampilkan butir-butir tertentu.
- b. Memikat perhatian anak
- c. Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan dan sebagainya sesuai kebutuhan. Hal-hal abstrak menjadi jelas.
- d. Film bisa mengatasi keterbatasan daya indera kita.
- e. Dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak.

c) Televisi

Sebagai media pendidikan, televisi mempunyai kelebihan:

- a. Menyajikan informasi visual dan lisan secara simultan.
- b. Sifatnya langsung dan nyata
- c. Hampir semua mata pelajaran bisa diTVkan
- d. Dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam hal mengajar

Kelemahan TV adalah:

- a. Sifat komunikasinya hanya satu arah
- b. Jika akan dimanfaatkan jadwal pelajaran sulit disesuaikan
- c. Program diluar kontrol guru

Jenis-Jenis Media Pembelajaran yang Tepat Bagi Anak Kelas Tinggi :

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.

Beberapa contoh media grafis, diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Gambar/Foto

Kelebihan media foto:

- a. Sifatnya konkret, menunjukkan pokok masalah dibanding media verbal.
- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu.
- c. Mengatasi keterbatasan pengamatan
- d. Dapat memperjelas suatu masalah
- e. Murah harganya dan gampang didapat serta digunakan.

Kelemahan media foto:

- a. Hanya menekankan persepsi indera mata
- b. Gambar /foto yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran
- c. Ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Syarat pembuatan media foto yang baik adalah:

- a. Harus autentik
- b. Sederhana
- c. Ukuran relatif (menyesuaikan ruang)
- d. Mengandung gerak atau perbuatan
- e. Gambar hendaklah bagus dari sudut seni

b) Sketsa

Sketsa adalah gambar yang sederhana, draft kasar yang melukiskan bagian-bagian pokoknya tanpa detail. Sketsa, selain dapat memperjelas penyampaian pesan, menghindari verbalisme, menarik perhatian siswa, harganya pun tak perlu dipersoalkan sebab media ini dibuat langsung oleh guru. Sketsa, yang dibuat secara cepat sementara guru menerangkan dapat pula dipakai untuk tujuan tersebut.

c) Diagram

Sebagai suatu gambar sederhana yang menggunakan garis-garis dan simbol, diagram, atau skema menggambarkan struktur dari obyeknya secara garis

besar, menunjukkan hubungan yang ada antar komponennya atau sifat-sifat proses yang terjadi.

Ciri-ciri diagram yang perlu diketahui adalah:

- a. Bersifat simbolis dan abstrak sehingga kadang sulit dimengerti
- b. Untuk dapat membaca diagram seorang harus punya latar belakang tentang apa yang didiagramkan
- c. Walaupun sulit dimengerti, karena sifatnya yang padat, diagram dapat memperjelas arti

Diagram yang baik sebagai media pendidikan adalah:

- a. Benar, digambar rapi, diberi judul, label dan penjelasan-penjelasan yang perlu.
- b. Cukup besar dan ditempatkan secara strategis
- c. Penyusunannya disesuaikan dengan pola membaca yang umum, dari kiri ke kanan, dan dari atas ke bawah.

d) Bagan/chart

Seperti halnya media grafis yang lain, fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep yang sulit disampaikan secara tertulis.

Syarat bagan yang baik, adalah:

- a. Dapat dimengerti anak
- b. Sederhana dan lugas, tidak rumit dan berbelit-belit
- c. Diganti pada waktu-waktu tertentu agar tetap termasa juga tidak kehilangan daya tarik.

Contoh: bagan organisasi, bagan alur siklus air

e) Grafik

Sebagai suatu media visual, grafik adalah gambar sederhana yang menggunakan titik-titik, garis atau gambar. Grafik disusun berdasarkan prinsip-prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif.

Kelebihan grafik sebagai media adalah:

- a. Bermanfaat untuk mempelajari dan mengingat data-data kuantitatif dan hubungannya.

- b. Memungkinkan secara cepat kita mengadakan analisis, interpretasi, dan perbandingan anantara data-data yang disajikan baik dalam hal ukuran, pertumbuhan dan arah.
- c. Penyajian data grafik: jelas, cepat, menarik, ringkas, dan logis.

Media grafis dikatakan baik, jika memenuhi ketentuan sebagai berikut:

- a. Jelas untuk dilihat seluruh kelas
- b. Hanya menyajikan satu ide setiap grafik
- c. Ada jarak/ruang kosong antara kolom-kolom bagiannya
- d. Warna yang digunakan kontras dan harmonis
- e. Berjudul dan ringkas
- f. Sederhana
- g. Mudah dibaca
- h. Praktis, mudah diatur
- i. Menggambarkan kenyataan/realisme
- j. Menarik
- k. Jelas dan tak memerlukan informasi tambahan
- l. Teliti

f) Kartun

Kartun sebagai salah satu bentuk komunikasi grafis, adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara cepat dan ringkas atau sikap terhadap orang, situasi, atau kejadian-kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya menangkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail dengan menggunakan simbol-simbol serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti cepat. Kalau kartun mengena, pesan besar bisa disajikan secara ringkas dan kesannya akan tahan lama diingat.

g) Poster

Poster tidak saja penting untuk menyampaikan kesankesan tertentu tetapi dia mampu pula untuk mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang melihatnya. Poster dapat dibuat diatas kertas, kain, batang kayu, seng, dan

semacamnya. Pemasangannya bisa dikelas, luar kelas, dipohon, ditepi jalan, dimajalah. Ukurannya bermacam-macam tergantung kebutuhan. Namun secara umum, poster yang baik hendaklah:

- a. Sederhana
- b. Menyajikan satu ide dan untuk mencapai satu tujuan pokok
- c. Berwarna
- d. Slogannya ringkas dan jitu
- e. Tulisannya jelas
- f. Motif dan desain bervariasi

h) Peta dan globe

Pada dasarnya peta dan globe berfungsi untuk menyajikan data-data lokasi.

Kelebihan dari peta dan globe, jika dipakai dalam kegiatan belajar mengajar:

- a. Memungkinkan siswa mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan dan lain-lain.
- b. Merangsang minat siswa terhadap penduduk dan pengaruh-pengaruh geografis
- c. Memungkinkan siswa memperoleh gambaran tentang imigrasi dan distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan dan kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya.

i) Papan flanel

Papan flanel adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat dipakai berkali-kali.

j) Papan buletin

Berbeda dengan papan flanel, papan buletin ini tidak dilapisi kain flanel tetapi langsung ditempel gambar-gambar atau tulisan-tulisan. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan buletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian dalam waktu tertentu. Berbagai jenis media grafis seperti gambar,

poster, sketsa, diagram, chart dapat dipakai sebagai bahan pembuatan papan buletin. Selain juga pesan-pesan verbal tertulis seperti karangan-karangan berita, feature, dan sebagainya.

2) Media Pembelajaran Tiga Dimensi

a) Model

Dalam membuat model, yang perlu diperhatikan adalah: 1) dibuat dalam bentuk tiga dimensi, yaitu mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi; 2) model dibuat cukup besar untuk dapat dilihat oleh seluruh murid di dalam kelas; 3) dapat memperlihatkan bagian-bagian yang penting; 4) dapat diuraikan dengan mudah bagian-bagiannya dan mudah pula dikembalikan kepada bentuk asalnya; dan 5) bagian yang kurang penting adikesampingkan supaya dapat dilihat dengan jelas bagian-bagian yang penting.

Selain kelima hal di atas, perlu diperhatikan pula hal berikut: 1) buat model benda-benda yang tidak dapat di bawa ke dalam kelas atau yang memiliki keterbatasan lainnya; 2) harus diterangkan bahwa model tidak sama dengan benda yang asli; dan 3) kumpulkan benda-benda atau contoh-contoh yang banyak hubungannya dengan model yang dibuat.

b) Benda Asli (Objek)

Benda asli merupakan benda yang sebenarnya. Jadi, guru atau pendidik harus mengumpulkannya terlebih dahulu. Yang harus diperhatikan dalam mengumpulkan benda-benda asli ini adalah:

- a. Kumpulkan benda-benda yang diperlukan sesuai kurikulum dan tema yang akan diajarkan.
- b. Benda disusun sesuai golongannya.
- c. Penyimpanan dilakukan dalam suatu tempat yang tidak mudah kotor (kena debu) dan disusun sedemikian rupa sehingga mudah diambil bila diperlukan.
- d. Sebelum mengumpulkan benda-benda ini, terlebih dahulu dipikirkan atau diusahakan tempat penyimpanannya.

- e. Untuk pemakaiannya, hendaknya didukung oleh gambar atau foto yang melukiskan tempat terdapatnya benda-benda tersebut.

Membuat alat ini harus memperhatikan hal-hal berikut: 1) kegunaannya diusahakan sesuai dengan benda asli, contohnya membuat alat musik perkusi dari botol atau gelas; dan 2) bagian-bagian yang kecil dikesampingkan, dan bagian yang penting ditonjolkan.

c) Diorama

Pembuatan diorama harus memperhatikan hal-hal berikut: 1) merencanakan pemakaian diorama tersebut untuk pelajaran atau tema apa; 2) persiapkan keterangan-keterangan untuk memperjelas diorama yang dibuat; 3) diorama hendaknya didukung oleh contoh-contoh benda asli yang banyak hubungannya; dan 4) dalam penggunaannya dukung pula dengan gambar dan foto yang banyak hubungannya dengan diorama.

Dalam pembuatannya perlu memperhatikan hal-hal berikut:

- 1) Hendaknya jangan melukiskan sesuatu yang tidak mirip dengan kenyataan yang sebenarnya. Misalnya jangan melukiskan rumah dengan menggunakan karton, tapi gunakan bahan-bahan yang sesuai dengan keadaan rumah yang sesungguhnya; misal anyaman bambu atau kayu kecil untuk dinding rumah dan alang-alang untuk atapnya.
- 2) Diorama jangan terlalu besar atau kompleks, sehingga mudah di bawa dan digunakan.

d) Boneka

Dalam pembuatan boneka haruslah mempertimbangkan hal-hal berikut: boneka dibuat untuk mempertinggi daya kreatif siswa, mengurangisifat malu-malu pada siswa (membangkitkan rasa percaya diri), mempertinggi keaktifan dan memupuk kerja sama di antara siswa, serta membawa suasana gembira dalam belajar sehingga harus dibuat semenarik mungkin. Boneka tangan dapat menjadi alternatif media yang menarik bagi guru untuk menjelaskan materi cerita, monolog dan dialog.

e) Topeng

Membuat topeng tidak sesulit yang dibayangkan. Bahan yang digunakan untuk membuat pun tidak sulit dicari serta murah harganya, di antaranya adalah tanah liat, kertas Koran, kertas layang-layang, perekat, dan cat warna. Sedangkan pembuatannya adalah sebagai berikut:

- 1) Buatlah bentuk muka dengan tanah liat yang dilekatkan pada sekeping papan.
- 2) Bila telah selesai, model muka tersebut dibasahi dengan air sabun.
- 3) Kemudian, kertas Koran yang telah dipotong-potong selebar 3 cm direkatkan menurut model muka itu. Lakukanlah berkali-kali sebanyak 8 sampai 12 lapis.
- 4) Keringkan di panas matahari; bila telah kering, kertas dilepas (melepas kertas tidak sulit karena air sabun yang telah membasahinya).
- 5) Terakhir ialah memberi warna (dapat menggunakan cat poster atau cat minyak).

3) **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. Ada beberapa jenis media yang dapat kita kelompokkan dalam media audio, tetapi kita hanya akan membahas radio dan laboratorium bahasa

a) Radio

Sebagai media, radio mempunyai kelebihan:

- a. Harganya relatif murah dan variasi program
- b. Sifatnya mudah dipindahkan.
- c. Program dapat direkam dan diputar sesuka kita.
- d. Merangsang partisipasi aktif daripada pendengar.
- e. Dapat memusatkan perhatian siswa pada kata-kata yang digunakan.
- f. Radio dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang tak dapat dikerjakan oleh guru, misalnya dapat menyajikan pengalaman dunia luar kelas
- g. Mengatasi batasan ruang dan waktu

Selain mempunyai kelebihan, radio mempunyai kelemahan:

- a. Sifat komunikasinya hanya satu arah
- b. Biasanya siarannya disentralisasikan sehingga guru tak dapat mengontrolnya.
- c. Penjadwalan pelajaran dan siaran sering menimbulkan masalah.

b) Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya. Media yang dipakai adalah alat perekam. Dalam laboratorium bahasa murid duduk sendiri-sendiri didalam kotak bilik akustik dan kotak suara. Siswa mendengar suara guru yang duduk diruang kontrol lewat headphone. Pada saat dia menirukan ucapan gurunya dia juga mendengar suara sendiri, sehingga dia bisa membandingkan dan memperbaiki kesalahannya.

4) 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. Ada banyak jenis media proyeksi diam berikut akan dipilih media yang bisa digunakan di SD:

a) Media Transparansi

Berbagai obyek atau pesan yang dituliskan atau digambarkan pada transparansi bisa diproyeksikan lewat OHP.

Kelebihan media OHP:

- a. Lebih sehat dibanding papan tulis
- b. Praktis dapat digunakan untuk semua ukuran kelas ruangan
- c. Sepenuhnya dibawah kontrol guru
- d. Guru sambil mengajar dapat berhadapan dengan siswa
- e. Dapat dipakai sebagai petunjuk sistematika penyajian guru, catatan-catatan tambahan untuk mengingatkan guru dapat dibuat diatasnya

Kelemahan media OHP:

- a. Memerlukan peralatan khusus untuk memproyeksikannya.
- b. Memerlukan waktu, usaha, dan persiapan yang baik.
- c. Menuntut cara kerja yang sistematis dalam penyajiannya.
- d. Siswa cenderung pasif

b) Film

Sebagai suatu media, keunggulan film antara lain:

- a. Film dapat menggunakan teknik-teknik seperti warna, gerak lambat, animasi, untuk menampilkan butir-butir tertentu.
- b. Memikat perhatian anak
- c. Film lebih realistis, dapat diulang-ulang, dihentikan dan sebagainya sesuai kebutuhan. Hal-hal abstrak menjadi jelas.
- d. Film bisa mengatasi keterbatasan daya indera kita.
- e. Dapat merangsang atau memotivasi kegiatan anak.

c) Televisi

Sebagai media pendidikan, televisi mempunyai kelebihan:

- a. Menyajikan informasi visual dan lisan secara simultan.
- b. Sifatnya langsung dan nyata
- c. Hampir semua mata pelajaran bisa diTVkan
- d. Dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan guru dalam hal mengajar

Kelemahan TV adalah:

- a. Sifat komunikasinya hanya satu arah
- b. Jika akan dimanfaatkan jadwal pelajaran sulit disesuaikan
- c. Program diluar kontrol guru

5) Media teknologi komputer interaktif

Komputer untuk pembelajaran sering diistilahkan dengan Pembelajaran berbasis komputer (PBK) atau yang sering disebut computer assisted instruction (CAI) menekankan siswa berhadapan dan berinteraksi langsung dengan komputer.

Pembelajaran berbasis komputer (PBK) akan memberikan beberapa manfaat, diantaranya; Dengan desain menarik PBK dapat meningkatkan motivasi belajar

siswa, Komputer mampu memberikan informasi kepada siswa tentang kesalahan dan jumlah waktu belajar serta waktu mengerjakan soal-soal, pembelajaran berbantuan komputer juga dapat didesain untuk mengatasi masalah dan kelemahan pada pembelajaran kelompok besar. Selain dari itu pembelajaran berbantuan komputer melatih siswa untuk terampil memilih bagian-bagian isi pembelajaran yang dikehendaki. Pengembangan pembelajaran yang dirancang dengan teliti dan memperhatikan psikologis siswa akan bermanfaat bagi siswa yang kesulitan mengikuti pembelajaran dengan metode tradisional. Dengan PBK dapat memberikan penguatan kepada siswa yang lemah dalam belajar karena materi dapat diulang-ulang. manfaat yang lainnya adalah pembelajaran berbantuan komputer memungkinkan siswa untuk lebih mengenal dan terbiasa dengan komputer yang menjadi semakin penting dalam masyarakat modern sekarang ini.