

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-media yang tepat untuk anak SD kelas tinggi (4,5 dan 6)

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, ada beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Media grafis

Media grafis disebut juga media dua dimensi yaitu media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar contohnya: gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik.

2. Media tiga dimensi

Dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama.

3. Media proyeksi

Media proyeksi contohnya seperti slide, film strips, film

4. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Dari pendapat para ahli di atas maka, secara umum dapat mengelompokan media menjadi :

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti tape recorder.
- 2) Media Audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset dan sebagainya.
- 3) Media visual yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti , foto, lukisan dan sebagainya.
- 4) Media audiovisual, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video.

Dari pendapat ahli diatas, saya memilih untuk menggunakan media yg cocok dipergunakan untuk Kelas Tinggi adalah Hal-hal yang bersifat visual dan audiovisual seperti bagan, matrik, gambar, flip chart, flannel, mind maps, data, video pembelajaran, PPT interaktif dan lain-lain Karena dengan ini bisa membantu guru dalam memberikan materi dalam pembelajaran agar mudah dipahami khususnya untuk Siswa SD kelas tinggi. Manfaat media pembelajaran sendiri bertujuan untuk menarik perhatian siswa, memudahkan guru dalam memberikan materi membuat semangat siswa untuk aktif, dan berakhir pada kualitas hasil belajar sehingga diharapkan dengan menggunakan media-media tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dan menghasilkan pengetahuan dan pengalaman bermakna kepada peserta didik Sekolah Dasar.

Disini saya memilih media mind maps, video pembelajaran serta PPT interaktif.

1. Mind maps

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.

Alasan saya memilih min mapping karena 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:

1. Tulis gagasan utamanya di tengah-tengah kertas dan lingkupilah dengan linkaran, persegi, atau bentuk lain.
2. 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.
3. 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.

4. 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:

1. Tuliskan atau ketiklah secara rapi dengan menggunakan huruf-huruf kapital.
2. Tulislah gagasan-gagasan penting dengan huruf-huruf yang lebih besar sehingga terlihat menonjol dan berbeda dengan yang lain.
3. 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.
4. Garis bawahi kata-kata itu. Gunakan huruf tebal.
5. Bersikaplah kreatif dan berani dalam desain, sebab otak kita lebih mudah mengingat hal yang tidak biasa.
6. Gunakan bentuk-bentuk acak untuk menunjukkan hal-hal atau gagasan-gagasan tertentu.
7. Ciptakanlah peta pikiran anda secara horizontal untuk memperbesar ruang bagi pekerjaan kita.

2. Video pembelajaran

Alasan Mengapa Video pembelajaran dipilih sebagai media pembelajaran interaktif karena memiliki unsur audio dan visual. Dalam video itu, seolah-olah guru sedang mengajar bersama siswa. Materi video dapat diputar berkali-kali, sehingga siswa mampu dapat mereview materi sampai benar-benar memahaminya. Cuplikan video dapat dibuat dengan menggunakan model yang cukup menarik dan unik tergantung penyajian yang diberikan guru. Sudah banyak aplikasi membuat video pembelajaran telah tersedia. Silahkan pilih sesuai dengan kebutuhan materi.

Kriteria pemilihan media video pembelajaran aktif Menurut Azhar Arsyad (2002), ada guru harus memperhatikan kriteria tersebut sebelum membuat media video pembelajaran Itu adalah:

1. Menggunakan model pembelajaran yang pastinya searah dengan tujuan pembelajaran.
2. Model Media pembelajaran harus bisa mendukung isi dari materi pelajaran.
3. Praktis, fleksibel dan video yang berdurasi lama.
4. Guru dapat (terampil) menggunakan banyak media.
5. Media materi pembelajaran yang dibuat harus mempunyai kesan yang efektif.

3. PPT INTERAKTIF

Alasan memilih PPT Interaktif adalah karena PPT interaktif jika dikemas engan baik dan menarik akan menambah minat dan motivasi siswa dalam belajar. Misalnya dalam PPT dibuat menu-menu seperti dalam game, jadi peserta didik dapat merasakan situasi belajar sambil bermain namun tepat terdapat konten materi di dalamnya.

Langkah-langkah membuat PPT interaktif diantaranya:

1. Menyiapkan materi
2. Mengumpulkan visual pendukung yang disesuaikan dengan materi yang akan disajikan
3. Buat desain dengan template yang tersedia
4. Membuat menu-menu pada slide dengan menggunakan hyperlink
5. Kemas slide dalam PPT dengan animasi-animasi bergerak.