**Media Pembelajaran Sekolah Dasar**

Disusun untuk memenuhi

tugas mata Kuliah Komputer Pembelajaran SD

****

Disusun Oleh :

Siti Musyarofah Nur Halimah (201533242)

Kelas : E

Dosen :Himmatul Ulya,Sp.d,M.pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UVERSITAS MURIA KUDUS**

**2016**

**KATA PENGANTAR**

Assalamu’alaikum Wr. Wb.

Segala puji bagi Allah SWT Tuhan semesta alam. Shalawat serta salam semoga dilimpahkan kepada Rasulullah Saw. Penulis bersyukur kepada Illahi Rabbi yang telah memberikan hidayah serta taufik-Nya kepada penulis sehingga makalah yang berjudul ” Media Pembelajaran SD” dapat terselesaikan.

Adapun tujuan penulis membuat makalah ini adalah untuk memenuhi tugas mata kuliah Komputer Pembelajaran Sekolah Dasar. Dalam penyelesaian makalah ini penulis mengalami hambatan waktu dan keterbatasan pengetahuan serta bahan referensi yang dapat dijadikan acuan. Namun,berkat bantuan berbagai pihak, akhirnya makalah ini dapat penulis selesaikan. Penulis mengucapakan terima kasih kepada :

1. Himmatul Ulya,S.pd,M.pd. selaku dosen mata kuliah Komputer Pembelajaran Sekolah Dasar
2. Orang tua penulis yang selalu mendoakan dan memberi dukungan
3. Teman-teman kelas E

Seperti kata pepatah,tiada gading yang tak retak,penulis menyadari bahwa makalah ini masih jauh dari sempurna dan masih memiliki banyak kekurangan. Apalagi pengetahuan penulis juga masih belum seberapa mengenai hal yang dibahas dalam makalah ini. Oleh karena itu,kritik dan saran yang positif sangat penulis harapkan agar makalah ini menjadi lebih baik lagi.

Kudus,15 Maret 2016

**Penulis**

**DAFTAR ISI**

Kata Pengantar ii

Daftar Isi iii

BAB I PENDAHULUAN 1

1. Latar Belakang 1
2. Rumusan Masalah 2
3. Tujuan 2

BAB II PEMBAHASAN 3

1. Pengertian Media Pembelajaran 3
2. Analisis Penggunaan Media 4
   1. Fungsi Media Pembelajaran 4
   2. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran 5
3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran 6
4. Contoh-contoh Media Pembelajaran 7
5. Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran 11
6. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran 11
7. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran 12
8. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran 14

BAB III PENUTUP .................................................................. 16

Simpulan 16 Saran 16

Daftar Pustaka 17

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang

Pada hakikatnya kegiatan belajar mengajar adalah suatu proses komunikasi. Proses komunikasi (penyampaian pesan) harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar-menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap oleh orang lain.  Untuk memudahkan proses komunikasi, komunikator dapat menggunakan berbagai media sebagai sarananya. Media merupakan salah satu sarana komunikasi yang dapat digunakan oleh setiap orang, termasuk pendidik yang berkecimpung dalam dunia pendidikan.

Media memiliki cakupan yang sangat luas. Namun, pada bagian ini hanya media pembelajaran saja yang menjadi kajiannya. *National Education Association* (NEA) dalam Sadiman, (2009) menyebutkan bahwa media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Sadiman (2009: 7) sendiri menyebutkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Dalam konteks komunikasi, seorang pendidik atau guru memerlukan media sebagai alat bantu untuk memudahkan seorang guru mengomunikasikan pesan berupa materi pelajaran kepada siswa dengan harapan proses komunikasi dapat berjalan baik dan sempurna sehingga siswa dapat menerima pesan yang benar tanpa ada kesalahan. Oleh karena itu, peran media sangat penting dalam proses pembelajaran karena penggunaan media dapat memudahkan siswa memahami materi yang disampaikan oleh seorang guru. Namun, seorang guru juga harus mampu

memilih, mendesain, dan menampilkan media sesuai dengan perkembangan seorang anak dan dapat membuat anak merasa nyaman ketika mengikuti proses pembelajaran.

1. Rumusan Masalah
2. Apa Pengertian Media Pembelajaran?
3. Bagaimana Analisis Penggunaan Media?
4. Apa saja Jenis-jenis Media Pembelajaran?
5. Bagaimana Contoh Media Pembelajaran di SD?
6. Bagaimana Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran?
7. Bagaimana Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran di SD?
8. Bagaimana Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran di SD??
9. Tujuan
10. Dapat Mrngetahui Pengertian Media Pembelajaran.
11. Mampu Analisis Penggunaan Media.
12. Dapat Mengetahui dan Menyebutkan Jenis-jenis Media Pembelajaran.
13. Menyebutkan Contoh Media Pembelajaran di SD.
14. Mengetahui Prosedur Pemilihan Media Pembelajaran.
15. Dapat Mengetahui Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran di SD.
16. Mengetahui Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran di SD.

**BAB II**

**PEMBAHASAN**

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari ‘Medium’, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.  Secara khusus, kata tersebut dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk membawa informasi dari satu sumber kepada penerima. Dikaitkan dengan pembelajaran, media dimaknai sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar dari pengajar kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Menurut Donald P. Ely & Vernon S. Gerlach dalam Rohani (1997:2), pengertian media ada dua, yaitu arti sempit dan arti luas. (a) Arti sempit, media itu berwujud grafik, foto, alat mekanik, dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi. (b) Arti luas, yaitu kegiatan yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Sementara itu, Briggs dalam Sadiman (2009) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Schramm (dalam Sudrajat, 2008) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

1. Analisis Penggunaan Media

Setiap media yang digunakan dalam pembelajaran tentunya tidak asal-asalan, tetapi perlu pertimbangan kesesuaiannya. Kesesuaian penggunaan media dapat dilihat dari segi materi pelajaran yang diajarkan. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD merupakan hal yang memubutuhkan ketelatenan yang luar biasa dari seorang guru, termasuk dalam memilih media pembelajaran. Kesesuain pemilihan media akan berdampak positif bagi pembelajaran.

Untuk belajar puisi misalnya guru dapat memilih media audio-visual seperti VCD, begitu pula belajar menulis cerpen guru dapat menggunakan media gambar baik yang bergerak maupun yang diam.

1. Fungsi Media PembelajaranMedia pembelajaran merupakan alat pendukung terlaksananya kreativitas  belajar mengajar dalam upaya kelancaran proses belajar dengan situasi yang kondusif. Adapun pemahaman peserta didik dengan  media memiliki fungsi:
2. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan. Namun, berfungsi sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
3. Penggunaan media pengajaran bukan merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
4. Media dalam pengajaran sifatnya integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
5. Penggunaan media dalam pengajaran bukan hanya sebagai hiburan yang digunakan hanya sekedar untuk melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
6. Penggunaan media lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan guru.
7. Penggunaan media dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Selanjutnya, Djamarah (2006:122) bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran yang berfungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan alat bantuk tidak bisa digunakan sembarangan menurut kehendak hati guru dalam upaya pelaksanaan pembelajaran berlangsung ketika aktivitas pembelajaran dirungan kelas. Namun, harus memperhatikan dan mempertimbangkan karakteristik peserta didik agar tercapainya tujuan pembelajaran.

1. Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran

Media memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai alat pengembangan wawasan anak yang meletakkan cara berpikir konkret dalam kegiatan belajar mengajar dengan memahami kondisi psikologis siswa, tujuan , metode, dan kelengkapan alat bantu.

Fathurrohman (2009) memberi gambaran lebih detail dari manfaat penggunaan media dalam proses pembelajaran, (a) Menarik perhatian siswa, (b) Membantu untuk mempercepat pemahaman, (b) Memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat verbalistis (dalam bentuk kata – kata tertulis atau lisan), (c) Mengatasi keterbatasan ruang, (d) Pembelajaran lebih komunikatif dan produktif, (e) Waktu pembelajaran bisa dikondisikan, (f) Menghilangkan kebosanan pada siswa dan meningkatkan motivasi siswa.

Oleh karena itu,  penggunaan media hendaknya tidak asal-asalan untuk pengembangan minat belajar anak. Namun, pemilihan media dapat memperjelas siswa berpikir konkret sebelum mampu berpikir abstrak sehingga situasi dan kondisi anak didik yang akan mengikuti pelajaran mengenai jumlahnya, motivasi, dan kegairahannya dalam upaya tercapainya tujuan pembelajaran.

Mustikasari (2008) mengatakan (a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan, (b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, (c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, (d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga, (e) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa, (d) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, (f) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar, dan (g) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Dengan demikian, media pembelajaran hendaknya berguna bagi anak didik dengan isinya relevan dengan kurikulum yang berlaku disekolah tersebut meliputi apakah dengan mengunakan media tersebut dapat diserap oleh anak didik dengan optimal serta penyampaian tidak asing bagi anak didik sehingga efektif dalam pencapaian hasilnya dalam perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor anak.

1. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Secara umum, media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu: auditif, visual, dan gerak. Selain itu, media juga diklasifikasikan berdasarkan sudut pandang yang dilihat, yaitu:

* 1. Dilihat dari sifatnya, media terdiri atas media auditif, media visual dan media audiovisual.
  2. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media terbagi atas; (a). Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti televisi dan radio. (b). Media yang memiliki daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film, slides, video dan lainnya.
  3. Dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, terdiri; (a). Media yang diproyeksikan seperti film, slide, film strip, transparasi dan lainnya. (b). Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, lukisan, radio dan lainnya.

Rudy Brets (dalam Sudrajat, 2008), mengidentifikasi ada tujuh klasifikasi media, (1). Media audio visual gerak, seperti: film suara, pita video, film tv, (2). Media audio visual diam, seperti: film rangkai suara, halaman suara,dan sebagainya, (3). Audio semi gerak, seperti: tulisan jauh bersuara, (4). Media visual bergerak, seperti: film bisu, (5). Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, microphone, slide bisu, (6). Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio, (7). Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

1. Contoh-contoh Media Pembelajaran

Proses pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang peranan utama. Proses pembelajaran banyak berakar pada berbagai pandangan dan konsep serta perwujudan proses itu sendiri dapat terjadi dalam berbagai model. Maka dari itu untuk menunjang proses pembelajaran yang efektif dan efisien diperlukan media atau alat peraga agar siswa dapat memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru. Mengingat begitu pentingnya alat peraga pada proses belajar, maka guru berperan penting dalam memanfaatkan media dan sumber belajar tersebut.Misalnya,

1. [Permainan Congklak atau Dakon](http://www.marneskliker.com/2015/01/permainan-congklak-atau-dakon.html) sebagai media pembelajaran matematika untuk anak khususnya pada anak SD.

Permainan dalam pembelajaran matematika disekolah bukan untuk menerangkan melainkan suatu cara atau tehnik untuk mempelajari atau membina ketrampilan dari suatu materi tertentu.

Secara umum cocok untuk membantu mempelajari fakta dan ketrampilan. Beberapa pakar pendidikan mengatakan bahwa tujuan utama digunakan permainan dalam pembelajaran matematika adalah untuk memberikan motivasi kepada siswa agar menjadi senang. Apabila guru berniat merencanakan kegiatan permainan matematika dalam pembelajaran, maka guru perlu mengkaji  topik yang tepat untuk kegiatan yang didukung oleh permainan. Dari hasil kajian tersebut guru dapat memilih atau mengidentifikasi permainan yang bertujuan meningkatkan keterampilan matematika dan digunakan dalam waktu serta situasi yang tepat.

Alat peraga permainan congklak dapat digunakan siswa untuk memahami operasi hitung *seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan* pembagian. Misalnya permainan congklak kita gunakan sebagai alat peraga untuk menjelaskan konsep perkalian (x) dan pembagian (:). Konsep pemahaman perkalian dan pembagian dasar mulai diajarkan di kelas tematik Sekolah Dasar. ketika pada masa SD, biasanya para siswa diminta untuk menghafalkan perkalian, mulai dari perkalian 1 hingga perkalian 10. Dimana sebelumnya guru telah memberikan tabel perkalian dan pembagian pada siswa. Hal ini dilakukan untuk mempersingkat dan mempercepat pembelajaran tanpa susah payah. Begitu juga dengan pembagian, guru hanya memberitahukan bahwa pembagian adalah kebalikan dari perkalian atau sebaliknya.

Gambar 1.1 Gambar 2.1

Konsep Perkalian (x) adalah penjumlahan berulang-ulang, artinya suatu bilangan bila dijumlahkan dengan bilangan itu sendiri secara berulang-ulang maka akan menghasilkan operasi hitung baru yang berupa perkalian, contoh: 2+2+2+2+2=10, artinya angka 2 dijumlahkan dengan bilangan itu sendiri sebanyak lima kali maka hasilnya 10, maka bilangan perkaliannya adalah : 5×2=10, sehingga : 2+2+2+2+2=5×2, hasilnya 10.

Konsep Pembagian (:) adalah kebalikan dari perkalian, tetapi pada penyampaian kepada siswa tidak bisa disampaikan langsung bahwa pembagian adalah kebalikan perkalian, tetapi harus memahami dulu bagaimana pembagian itu bisa terjadi. Pembagian adalah pengurangan suatu bilangan dengan bilangan lain secara berulang-ulang hingga habis. Contoh : 10–2–2–2–2–2=0, artinya bilangan 10 dikurangi 2 sebanyak 5 kali, maka bilangan matematikanya adalah 10:2=5 (sepuluh dibagi dua sama dengan lima). Jika kita balik dengan perkalian 5×2=10 (lima kali dua sama dengan sepuluh). Nah, disinilah maka konsep perkalian dan pembagian dapat sedikit dimengerti oleh siswa.

Dengan konsep teori diatas tanpa dipraktekan dengan hal yang konkrit maka siswa akan menemui kesulitan, apalagi bila sudah mencakup bilangan lebih dari 10. Akan tetapi, dengan alat permainan congklak atau dakon minimal siswa bukan hanya mengerti dan hafal saja tetapi lebih dari itu siswa akan bisa dan lebih ingat. Pada prinsipnya, mendengar saja tidak cukup, karena pasti akan mudah lupa, begitu juga jika hanya melihat dan mendengar, siswa hanya hafal tapi belum tentu bisa mengerjakan, akan tetapi jika siswa melihat, mendengar dan mengerjakan maka besar kemungkinan siswa akan bisa dan lebih ingat.

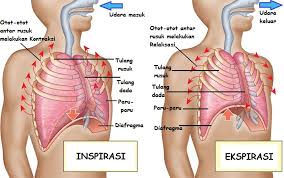
Contoh lain dari permainan congklak sebagai media pembelajaran matematika, misalnya anda dapat mengajarkan anak belajar berhitung dengan mengajak buah hati Anda bermain congklak. Pada papan congklak terdapat 14 lobang  terdiri dari 7 lobang dihadapan Anda dan 7 lobang dihadapan anak Anda. Jika menggunakan 7 lobang pasang, maka tiap lobang diisi dengan 7 biji congklak. Jadi jumlah biji congklak yang digunakan adalah jumlah lobang pasangan kali dua kali jumlah masing-masing biji congklak (contoh: 7x2x7=98 biji congklak). Hal ini dapat Anda praktekan pada saat bermain dakon bersama anak Anda.

Misalnya begini,Nak ayo kita isi lobangnya, ada tujuh lobang, 1,2,3,4,5,6,7. Coba hitung nak, ada berapa jumlah semuanya? (7+7=14). Ada 2 lobang masing-masing ada 7 biji congklak, jadi semuanya ada berapa? (2x7=14). Oya nak, kamu punya 14 biji, kita bagi 7 yuk! Jadi cukup untuk berapa lobang nak? Oh… untuk 2 lobang pak (14:7=2).

Dengan adanya permainan congklak, anak-anak akan medapatkan lebih manfaatnya. Selain sebagai alat peraga pembelajaran matematika, permainan congklak secara tidak langsung menyumbang kegiatan jasmani adaptif anak, yaitu melatih motorik halus. Ketika anak memindahkan biji congklak dari satu lobang ke lobang lain, maka mereka melatih motorik halus mereka.

Apapun strategi pembelajaran matematika dalam bentuk permainan guru perlu mengidentifikasi  topik-topik yang memerlukan pembinaan ketrampilan khusus, misalnya fakta dasar penjumlahan atau perkalian, menentukan tujuan pembelajaran secara jelas, merencanakan kegiatan secara rinci seperti bentuk permainan, sarana, dan evaluasi.

1. pembuatan alat peraga IPA



Gambar 2.1

* 1. Adapun prosedur atau cara pembuatan alat peraga Model Pernapasan pada manusia adalah sebagai berikut :
     + 1. Sediakan Alat dan bahan yang dibutuhkan ( Botol bekas air mineral, 2 ( dua ) Sedotan pelastik bekas, Sumbat plastik, Korek api, Karet gelang, Solasiban / lakban, 3 ( tiga ) buah balon karet ).
       2. Gunting bagian bawah botol bekas air mineral sesuai yang di inginkan atau kurang lebih sekitar seperempat bagian dari botol tersebut.
       3. Buat pipa bercabang tiga dari sedotan plastik
       4. Sumbat kedua cabang pipa menggunakan balon karet yang kemudian di ikat oleh karet gelang, supaya tidak terlepas. ( salah satu cabang sebagai tempat keluar masuk udara )
       5. Tinggal satu balon yang tersisa, kemudian gunting balon karet tersebut dibagian mulutnya.
       6. Masukan pipa cabang yang sudah disumbat oleh balon ke dalam botol bekas yang telah kita gunting, dimana salah satu pipa yang tidak disumbat diletaka kan menjorok ke atas ( ke bagian mulut botol )
       7. Tutup bagian atas botol dengan sumbat plastik yang  telah diberi lubang agar pipa yang menjorok ke mulut botol bisa keluar sebagai jalan masuk udara .
       8. Tutup bagian bawah botol dengan balon karet yang telah dipotong bagian mulutnya, kemudian ikat menggunakan karet / lakban ( solasiban ).
       9. Jika sudah rapat, alat peraga sudah siap untuk digunakan.
       10. Kurang lebih bentuknya akan seperti gambar di bawah ini.

1. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Setiap media pembelajaran mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami berbagai karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru dalam kegiatannya dengan keterampilan pemilihan media pengajaran.

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (dalam Fathurrohman, 2009), bahwa media diperlukan beberapa kriteria, yaitu; a)  ketepatannya dengan tujuan pengajaran, yaitu media pengajaran dipilih berdasarkan tujuan – tujuan instruktional yang telah ditetapkan, b) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, yaitu bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa, c)  kemudahan memperoleh media, di mana media yang diperlukan mudah didapatkan dan mudah dibuat oleh guru pada waktu guru mengajar, d) keterampilan guru dalam menggunakan berbagai jenis media dalam proses pengajaran sangat diperlukan, dan e) memilih media harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, di mana dalam menyajikan grafik yang berbentuk data atau angka harus ditampilkan dalam bentuk gambar atau poster, begitu juga dalam menyajikan diagram.

Oleh karena itu, kriteria pemilihan media yang efektif dan efisien serta menyenangkan tentu menjadi dambaan dan kebutuhan untuk pembelajaran, untuk mendapatkan media tersebut diperlukan beberapa prinsip yang perlu diperhatikan di antaranya dalam pemilihan media sehingga dapat digunakan dalam semua situasi, semua karakteristik siswa dan semua mata pelajaran. Namun, media sifatnya kondisional dan kontekstual sesuai serta media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki para siswa yang disajikan dapat melampaui batasan ruang kelas.

1. Prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Penggunaan media pada setiap kegiatan pembelajaran perlu diperhatikan prinsip pokok, di mana diharapkan media yang digunakan dapat mengarahkan siswa dan memudahkannya dalam memahami materi pelajaran. Dengan kata lain, media yang digunakan harus dipandang dari sudut kebutuhan siswa bukan kepentingan guru saja.

Menurut Sanjaya (2010) ada sejumlah prinsip pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan media, yaitu; (a) media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran, (b) media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran, (c) media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa, (d) media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisien, (e) media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.

Riana (2010: 5) mengatakan  ada tiga tahap utama, yaitu: (1) *Define* yaitu fase perumusan tujuan, rancangan media apa yang akan dikembangkan. (2) *Develope* yaitu fase pengembangan sesuai dengan fase pertama dan (3) *Evaluasi* yaitu fase terakhir untuk menilai media yang sudah dikembangkan.

Dengan demikian,  perancang media seyogyanya memperhatikan tiga tahap utama sebelum digunakan untuk pencapaian tujuan pembelajaran dalam interaksi dengan siswa, yaitu:

1. *Define* (pembatasan), dalam fase ini menyangkut rumusan tujuan, rancangan media apa yang akan dikembangkan, beberapa persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut: bahan, materi, dana, serta aspek perancangan lainnya.
2. *Develop* (pengembangan), dalam fase ini sudah dimulai proses pembuatan media yang akan dikembangkan, sesuai dengan fase pertama.
3. *Evaluation* (evaluasi), yaitu fase terakhir untuk menilai media yang sudah dikembangka/dibuat, setelah melalui tahap uji coba, revisi, kajian dengan pihak lain. Untuk kemudian direproduksi media dalam bentuk lain.

Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.

Contoh instrumen media pembelajaran di SD

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No. | Kategori | Jenis | Penggunaan | Ketersediaan |
| 1. | Audio | Radio | Pembelajaran bahasa Indonesia | Ada |
| 2. | Visual | gambar, foto, | Setiap mata pelajaran | Ada |
| 3. | Audio-visual | Televisi | Pembelajaran bahasa dan sains | Ada |
| 4. | dll. |  |  |  |

1. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran

Meskipun dalam penggunaannya jenis-jenis teknologi dan media sangat dibutuhkan guru dan siswa dalam membantu kegiatan pembelajaran, namun secara umum terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan dalam penggunaannya.

Diantara kelebihan atau kegunaan media pembelajaran yaitu:

1. Memperjelas penyajian pembelajaran tidak terlalu bersifat verbalistis( dalam bentuk kata-kata, tertulis atau lisan belaka).
2. Mengatasi perbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti:
3. Objek yang terlalu besar digantikan dengan realitas, gambar, filmbingkai, film atau model.
4. Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor micro, film bingkai, film atau gambar.
5. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan tame lapse atau high speed photografi.
6. Kejadian atau peristiwa yang terjadi masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film,video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
7. Obyek yang terlalu kompleks (mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dll.
8. Konsep yang terlalu luas (gunung ber api, gempa bumi, iklim dll) dapat di visualkan dalam bentuk film,film bingkai, gambar,dll.
9. Dengan menggunakan media pendidikan secara tepat dan bervariasi sifat pasif anak didik dapat diatasi. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk:
10. Menimbulkan kegairahan belajar.
11. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
12. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri sesuai kemampuan dan minat masing-masing.
13. Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa,maka guru akan mengalami kesulitan. Semuanya itu harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang guru dan siswa juga berbeda.Masalah ini juga bisa diatasi dengan media yang berbeda dengan kemempuan dalam:
14. Memberikan perangsang yang sama.
15. Mempersamakan pengalaman
16. Menimbulkan persepsi yang sama.

Ada beberapa kelemahan sehubungan dengan gerakan pengajaran visual anatar lain terlalu menekankan bahan-bahan visualnya sendiri dengan tidak menghirukan kegiatan-kegiatan lain yang berhubungan dengan desain,pengembangan,produksi, evaluasi, dan pengelolaan bahan-bahan visual. Disamping itu juga bahan visual dipandang sebagai alat bantu semata bagi guru dalam proses pembelajaran sehingga keterpaduan antara bahan pelajaran dan alat bantu tersebut diabaikan.

Kelemahan audio visual:terlalu menekankan pada penguasaan materi dari pada proses pengembangannya dan tetap memandang materi audio visual sebagai alat Bantu guru dalam proses pembelajaran.

**BAB III**

**PENUTUP**

* + 1. Kesimpulan

Dalam suatu proses belajar mengajar, ada unsur yang amat penting yaitu media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media.

Media mempunyai manfaat dan fungsi sebagai sarana bagi guru untuk dapat menyampaikan materi pelajaran menjadi lebih menarik, tidak hanya monoton, siswa tidak hanya diajak untuk berhayal dan membayangkan saja tetapi siswa dapat melihat kenyataan walaupun hanya melalui gambar ataupun video.

Media memiliki peran penting dalam suatu proses pembelajaran, di mana secara umum media bercirikan tiga unsur pokok, yaitu: auditif, visual, dan gerak, sehingga dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa:

1. Media memiliki peran sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media pengajaran bukan merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.
3. Kriteria yang paling utama dalam pemilihan media bahwa media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai.
4. Diharapkan media yang digunakan dapat mengarahkan siswa dan memudahkan dalam memahami materi pelajaran.
   * 1. Saran

Semoga dalam penulisan makalah ini,kita dapat memahami lebih mendalam mengenai Media Pembelajaran SD,Hal ini sangat Penting diketahui dan dipelajari khususnya sebagai calon guru,sebagai bekal masa depan khususnya guru PGSD.

**DAFTAR PUSTAKA**

Djamarah, Saiful Bahri. dkk. 2006. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.

Fathurrohman, Pupuh dan M. Sobri Sutikno. 2009. Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami. Bandung: P.T Refika Aditama

Helipriyanto, Donni. 1999. Pengenalan dan Pemilihan Media Pembelajaran. [Online]. Tersedia: [http://www.jurnalpariwisata.com/files /jurnal042/       {8](http://www.jurnalpariwisata.com/files%20/jurnal042/%20%20%20%20%20%20%20%7b8) Oktober 2010}

Mustikasari, Ardiani. 2008. Edu-Artikel: *Mengenal Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: <http://edu-articles.com/mengenal-media-pembelajaran/>              {8 Oktober 2010}

Riana, Cepi. 2010. *Media Pembelajaran*. [Online]. Tersedia: [http://searchpdf.com/search.php-search-media-pembelajaran.                        {8](http://searchpdf.com/search.php-search-media-pembelajaran.%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%20%7b8) Oktober 2010}

Rohani, Ahmad. 1997. Media Instruksional Edukatif. Jakarta: Rineka Cipta.

Sadiman, Arief  S. dkk. 2009. Media pendidikan pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada

[http://permainandakon.blogspot.com], [http://guraru.org]

Sundayana, Rustina. 2013. *Media Pembelajaran Matematika (untuk guru, calon guru, orangtua, dan para pecinta matematika).* Bandung : ALFABETA

Arsyad, Ashar. 2002. *Media Pembelajaran.* Jakarta : PT Raja Grafindo Persada

Sumiati, dkk. 2009. *Metode Pembelajaran.* Bandung : CV Wahana Prima

Matematika,

http :// www.slideshare.net/erossansen/tugas-makalah-media-pembela,