UNIT 2B

BAGAIMANA MEMANFAATKAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN?

UNIT 2B
BAGAIMANA MEMANFAATKAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN?

Pendahuluan

Pemanfaatan media pembelajaran yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantunya mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta untuk belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang ditentukan.

Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan itu, media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisen, dan menyenangkan bagi siswa.

Media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan dimanfaatkan guru sangat bervariasi. Beberapa contoh media pembelajaran yang dimaksud adalah: foto, karikatur, poster, koran, bagan, grafik, peta, benda model, permainan, slide, proyeksi komputer, overhead transparansi, radio, televisi, lingkungan (fisik, alam, sosial, dan peristiwa). Beberapa media, seperti media sederhana, kadang perlu dikembangkan, dimodifikasi, dikombinasikan dengan media lain, atau dicari alternatif media lainnya yang juga relevan untuk membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Media dari alat dan bahan sederhana seringkali menarik dan menantang karena dapat merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan dan siswa dalam menggunakannya. Media sederhana sangat disarankan meskipun media-media yang lebih modern seperti komputer dapat dimanfaatkan jika tersedia.

Tujuan

Setelah mengikuti unit ini, peserta pelatihan diharapkan mampu:

- Mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kompetensi dasar mata pelajaran.
- Memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa belajar aktif.

Pertanyaan Kunci

- Bagaimana mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dengan kompetensi dasar, relevan dengan materi dan karakteristik siswa, serta dapat mendorong siswa belajar aktif.

Petunjuk Umum

- Unit ini dilakukan dalam kelompok mata pelajaran.
- Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga terjadi proses belajar.
- Bahan tercetak, alat peraga, bahan praktikum, alat praktikum, lingkungan, dan segala sesuatu yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat berfungsi sebagai media pembelajaran bila digunakan dalam pembelajaran.
- Fokus unit ini adalah identifikasi pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat dikembangkan sendiri oleh guru dan siswa, relevan dengan pencapaian KD, digunakan oleh siswa untuk belajar aktif, dan keberadaannya dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi yang dipelajari.
- Pemanfaatan media pembelajaran yang bervariasi dapat menghidupkan suasana belajar, memotivasi dan memudahkan peserta memahami dan membangun konsep-konsep yang rumit, mempercepat dan memperkaya terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

Sumber dan Bahan

- Kertas flip chart, Spidol, Selotip.
- Handout Peserta 2b.1: Identifikasi Relevansi Media Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar, Kelebihan dan Kekurangannya, serta alternatif perbaikannya
- Handout Peserta 2b.2: Mengidentifikasi Media Pembelajaran yang Relevan
- Handout Peserta 2b.3: Mengidentifikasi dan Memanfaatkan Media Pembelajaran
- Informasi Tambahan 2b.1: Skenario Simulasi Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia
- Informasi Tambahan 2b.2: Skenario Simulasi Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris
- Informasi Tambahan 2b.3: Skenario Simulasi Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Mata Pelajaran IPA
- Informasi Tambahan 2b.4: Skenario Simulasi Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Mata Pelajaran IPS
- Informasi Tambahan 2b.5: Skenario Simulasi Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika
- Informasi Tambahan 2b.6: Beberapa Aspek yang Harus Diperhatikan dalam Pengembangan dan Memanfaatkan Media Pembelajaran

Waktu

Waktu yang digunakan untuk menyampaikan sesi ini adalah 120 menit. Perincian alokasi pemanfaatan waktu tersebut dapat dilihat pada setiap tahapan dari sesi ini.

ICT

Berikut ini adalah peralatan ICT yang harus disediakan, namun apabila tidak bisa ditemukan di tempat pelatihan, fasilitator dapat menggantikannya dengan OHP atau kertas flip chart.

- Proyektor LCD
- Komputer desktop atau laptop.
- Layar proyektor LCD

Ringkasan Sesi

Introduction 10 menit	Connection 30 menit	Application 75 menit	Reflection 5 menit	Extension
Fasilitator menyampaikan isu pemanfaatan media dalam pembelajaran, memberikan beberapa contoh pemanfaatan media pembelajaran, dan meminta pendapat peserta. Menyampaikan tujuan yang akan dicapai.	Fasilitator memberikan simulasi penggunaan media dalam pembelajaran yang sering dilakukan, dan peserta mengidentifikasi kelemahan yang muncul dalam pemilihan dan penggunaan media tersebut dan mengusulkan perbaikannya.	Mengidentifikasi dan Memanfaatkan Media Pembelajaran, Mendeskripsikan Media Pembelajaran tersebut agar digunakan oleh siswa dan mendorong proses belajar aktif. Membuat/ mengembangkan/ memodifikasi salah satu media yang diindentifikasi serta aktivitas pembelajarannya, dan presentasi hasil kerja	Merangkum kegiatan untuk memastikan ketercapaian tujuan dan menentukan apakah tujuan dari sesi ini sudah tercapai oleh peserta atau belum.	Peserta diharapkan menemukan media pembelajaran lain yang lebih baik dan sederhana, cocok dengan kompetensi dasar mapel dan menerapkannya.

Perincian Langkah-langkah Kegiatan

I Introduction (10 menit)

(1) Sampaikan latar belakang terkait pemanfaatan media dalam pembelajaran, yaitu (a) media pembelajaran yang relevan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, (b) bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep / gagasan abstrak. dan membantu. Bagi siswa, media dapat memotivasi peserta untuk belajar aktif dan menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian, media dapat membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang ditentukan.

(2) Minta 2 - 3 peserta dari mata pelajaran berbeda untuk menyampaikan pendapatnya atau pengalamannya dalam menggunakan media pembelajaran.

1

Catatan untuk Fasilitator
Kreativitas dan keberanian guru sangat menentukan dalam mengidentifikasi, merancang, dan memanfaatkan media pembelajaran. Yang paling penting adalah bahwa media yang dipilih harus relevan dengan pencapaian KD, materi pembelajaran, dan karakteristik siswa, dan penggunaannya dimanfaatkan oleh siswa untuk belajar, bukan hanya digunakan oleh guru.

(3) Sampaikan tujuan yang akan dicapai pada unit ini.

C Connection (30 menit)

(1) Kegiatan ini dilakukan di setiap kelompok mata pelajaran.
(2) Fasilitator menyiapkan satu simulasi pembelajaran sederhana yang menggunakan media (per mapel)

2

Catatan untuk Fasilitator
Simulasi yang ditampilkan kali ini memang belum merupakan sebuah simulasi yang baik. Simulasi ini dimaksudkan untuk membuka wawasan peserta agar berpikir lebih kritis terkait perbaikan pemanfaatan media. Jadi dalam simulasi ini, media yang dipilih memang belum dimanfaatkan secara efektif/maksimal dan masih berpusat pada guru. Peserta diharapkan mengindetifikasi kelemahan-kelemahan dalam pemanfaatan media tersebut dan mengusulkan perbaikannya.

(3) Peserta mengididentifikasi kelemahan-kelemahan apa saja yang muncul dalam pemilihan dan pemanfaatan media tersebut dan mengusulkan perbaikan-perbaikannya. Gunakan Handout Peserta 2b.1. Identifikasi Relevansi Media Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar, Kelebihan dan Kekurangannya, serta alternatif perbaikannya.

A Application (75 menit)

Kegiatan 1: Mengidentifikasi dan Memanfaatkan Media Pembelajaran (15 menit)

(1) Peserta secara berpasangan menggunakan Handout 2b.2 mengidentifikasi dan memanfaatkan media pembelajaran yang diambil berdasarkan hasil Unit 1 tentang Telaah Kurikulum dan Unit 2a tentang Lembar Kerja/Tugas.
(2) Berdasarkan ide-ide kegiatan pembelajaran unit 1, identifikasi media Pembelajaran yang Relevan dan Sederhana, kemudian deskripsikan Media Pembelajaran tersebut agar digunakan oleh siswa dan mendorong proses belajar aktif.

Kegiatan 2: mengembangkan/ memodifikasi media (30 menit)

(1) Tiap pasangan mencari alternatif lain atau mengembangkan/memodifikasi media yang diidentifikasi pada handout 2b.2 serta menuliskan alternatif pemanfaatan media dalam pembelajaran yang membuat siswa belajar aktif. Tuliskan hasilnya dalam Handout 2b.3: Alternatif/ Pengembangan/ Modifikasi Media Pembelajaran.

(2) Gunakan Informasi Tambahan 2b.6: Beberapa Aspek yang Harus Diperhatikan dalam Pengembangan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran.

Catatan untuk Fasilitator

3 Media yang dikembangkan sebaiknya menggunakan alat atau bahan yang sederhana dan mudah diperoleh di sekitar tempat pelatihan.

Kegiatan 3: Presentasi (30 menit)

(3) Tiap pasangan mempresentasikan hasil kerja (handout 2b.2 dan 2b.3) dalam kelompok mata pelajaran untuk mendapatkan umpan balik.

R Reflection (5 menit)

(1) Fasilitator meminta peserta untuk memeriksa apakah tujuan dari sesi ini telah tercapai.

(2) Memberikan kesempatan kepada peserta untuk menulis hal-hal penting yang sudah dipelajari dari unit ini.

E Extension

- Berikan tugas kepada setiap kelompok untuk merancang media pembelajaran yang akan digunakan pada kegiatan praktik pembelajaran.
- Peserta diharapkan terus mengidentifikasi ragam media pembelajaran untuk mendorong siswa belajar aktif.

Pesan Utama

Pemanfaatan media pembelajaran sangat diperlukan terutama untuk mendorong siswa belajar. Oleh sebab itu pastikan bahwa media yang dikembangkan atau yang dipilih memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada siswa untuk memanfaatkannya sebagai sumber belajar, dan bukan sekedar alat bantu guru. Banyak dampak positif yang dapat diperoleh, misalnya tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah, memotivasi peserta, menciptakan iklim belajar yang kondusif. Media pembelajaran tidak harus media yang mahal dan rumit, tetapi yang paling utama adalah kecocokan dengan pencapaian KD serta merangsang siswa untuk berpikir dan berbuat. Apapun media yang dipilih, pastikan aman dari risiko kecelakaan pengguna.

Handout Peserta 2b.1
Identifikasi Relevansi Media Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar, Kelebihan dan Kekurangannya, Serta Alternatif Perbaikannya

Mata Pelajaran : .....
Kelas/Semester : .....

KD Pembelajaran yang Dimodelkan	Media yang Digunakan	Kelebihan dan Kekurangan Media dan Pemanfaatannya		Alternatif Perbaikan Media dan Pemanfaatannya Untuk Mendorong Siswa Belajar Aktif
		Bagi siswa	Bagi guru	

Handout Peserta 2b.2
Mengidentifikasi dan Memanfaatkan Media Pembelajaran

MATA PELAJARAN : .....
KELAS/SEMESTER : .....
STANDAR KOMPETENSI : .....
KONTEKS/TEMA/TEKS *) : .....

No	KD *)	Ide Kegiatan Pembelajaran yang Dipilih *)	Lembar Kerja/Tugas *)	Media Pembelajaran yang Relevan dan Sederhana	Deskripsi Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Mendorong Siswa Belajar Aktif

Keterangan: *) Lihat hasil Unit 1 Telaah Kurikulum dan 2a Lembar Kerja/Tugas. Perbaiki ide kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan identifikasi Lembar Kerja/tugas dan Media Pembelajaran yang Relevan dan Sederhana

Handout Peserta 2b.3 – (Kegiatan 2)
Alternatif/ Pengembangan/ Modifikasi Media Pembelajaran

Media Pembelajaran yang telah Diidentifikasi	Alternatif/Pengembangan/ Modifikasi Media Pembelajaran Lainnya	Aktivitas Pembelajaran yang Mendorong Siswa Belajar Aktif

Keterangan: Tuliskan kembali media pembelajaran yang telah diidentifikasi sebelumnya pada H.O 2b.2, kemudian identifikasi kembali alternatif pengembangan/modifikasi media pembelajaran lainnya. Selanjutnya kembangkan aktivitas pembelajaran yang memanfaatkan media pembelajaran tersebut untuk mendorong siswa belajar aktif.

Perhatian: Skenario ini belum baik

Informasi Tambahan 2b.1
Skenario Simulasi Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : VII/2

Standar kompetensi : Mengungkapkan pikiran dan perasaan melalui kegiatan menulis kreatif naskah drama

Kompetensi Dasar : Menulis kreatif naskah drama satu babak dengan memperhatikan kaidah penulisan naskah drama

Media : Model teks drama, gambar seri

Langkah Pembelajaran

Pendahuluan

1. Motivasi : dialog kebermaknaan menulis naskah drama.
2. Apersepsi: cara menulis kalimat langsung.

Kegiatan Inti

3. Guru dan beberapa siswa membacakan cuplikan teks drama.
4. Guru mengidentifikasi kaidah-kaidah penulisan naskah drama.
5. Guru membimbing siswa menulis naskah drama berdasarkan gambar seri yang dipajang guru di papan tulis.
6. Guru menyunting naskah drama siswa.

Penutup

7. Guru menyimpulkan hasil pembelajaran dan memberi penguatan.
8. Guru minta siswa menulis naskah drama dengan tema yang lain.

Dialog Bidan dan Pasien

Bidan : Nama Anda siapa tadi?"

Pasien : "Bu Sally"

Bidan : "Nama kepanjangannya!" Perempuan itu sekali lagi menghindari pandangan Bu Bidan

Pasien : "Saliyem"

Bidan : "Oooo Allaaaah!"

Dicarinya lagi kartunya!" Namanya Saliyem!"

Bidan : Siapa nama suaminya?" (dan sebelum pasien itu memberi jawaban, pembantu perawat menambahkan) Pembantu

Bidan : Nama lengkap! Nama aslinya

Bidan : Nama desa, Nama yang dibawa dari desa!

Pasien : Samijo,suara pasen itu tetap perlahan

Bidan : Sekarang siapa namanya? Nama kota?

Tanpa mengenali nada ejekan atau sindiran dari bu bidan, perempuan yang berbaring di tempat pemeriksaan.

Pasien : Pak sammi

Bidan : Mengapa mulutnya begitu rapat? Apa Ibu tahu caranya menulis? Dengan huruf em dua atau bagaimana?

Pasien : Saya tidak bisa menulis, bu tapi katanya memang pakai huruf em dua

Bidan dan pembantu perawat saling memandang, masing-masing mengulum senyum

Bidan : Kalu begitu, Sally itu el-nya juga dua?

Pasien : Ya bu katanya begitu

Bidan : Katanya, katanya,siapa to itu yang mengatakan begitu?

Pasien : Ya, anak-anak sekolah. Orang-orang pandai yang datang ke warung saya, Bu

Gambar – Gambar Berseri

Gambar 1.: Tulislah latar / setting dari gambar ini. Setiap detail gambar yang kamu tulis akan sangat berarti.

Gambar 2. Ciptakan tokohmu! Beri nama, umur, ciri fisik dan karakter tokoh! Buatlah monolognya.

Gambar 3: Tokoh – tokoh anda berbicara (dialog antar tokoh), mulailah ciptakan konflik.

Gambar 4: Ciptakan konflik setajam mungkin antara tokoh protagonis dengan tokoh antagonis.

Gambar 5: Konflik mulai reda, situasi mulai terkontrol.

Gambar 6: Selesaikan konflik. Ingat, akhiri cerita dengan baik.

Catatan :

Berilah judul pada naskah dramamu tersebut.

Refleksi :

apakah kamu puas dengan hasil kerjamu, bila puas berikan naskah dramamu pada guru, jika belum,kamu boleh meminta waktu kira-kira dua menit lagi untuk menyempurnakan hail kerjamu.

Perhatian: Skenario ini belum baik

Informasi Tambahan 2b.2
Skenario Simulasi Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Bahasa Inggris

Kelas/Semester : VII/ 2

Standar kompetensi : Memahami dan mengungkapkan makna dalam teks lisan fungsional dan monolog pendek sangat sederhana yang berbentuk deskriptif dan prosedur untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat.

Kompetensi Dasar : Merespon dan mengungkapkan makna yang terdapat dalam monolog sangat sederhana dengan menggunakan ragam bahasa lisan secara akurat, lancar, dan berterima untuk berinteraksi dengan lingkungan terdekat dalam teks berbentuk prosedur.

Media : Kertas lipat

Langkah Pembelajaran

Pendahuluan

1. Memotivasi siswa dengan mengatakan bahwa kertas dapat menjadi media yang menarik dalam pembelajaran bahasa Inggris.

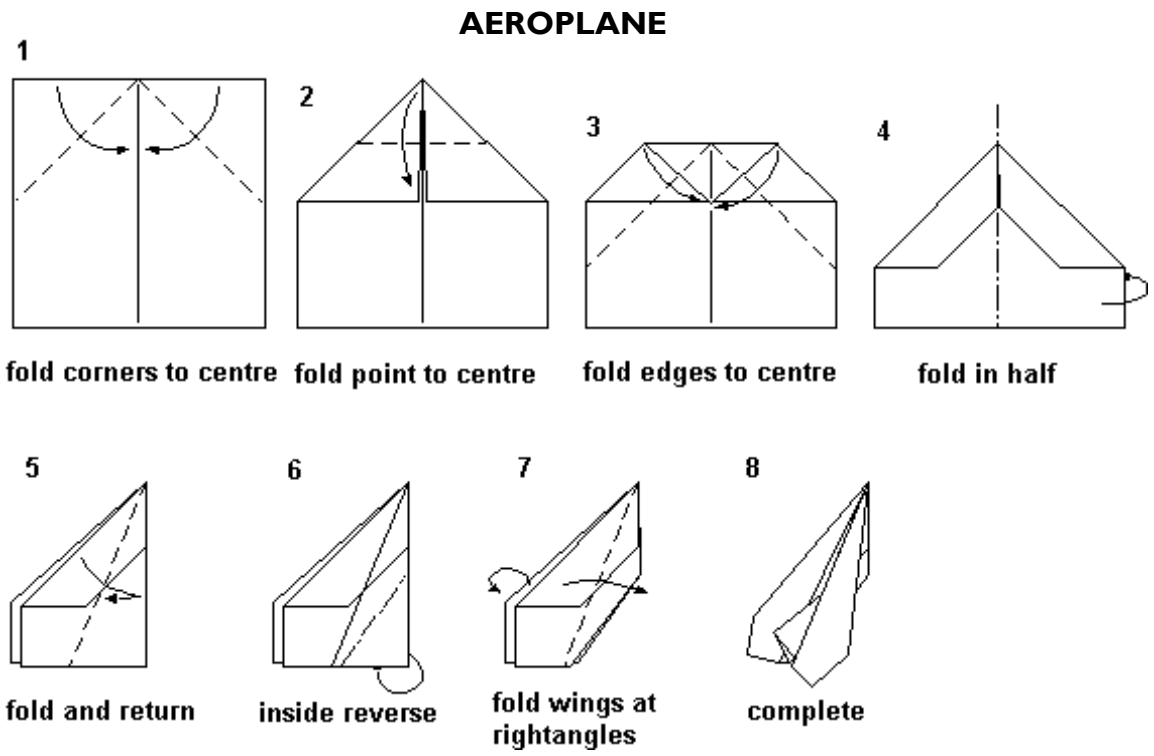
Kegiatan Inti

2. Guru menunjukkan kertas lipat dan mengatakan tujuan pembelajaran, yaitu berlatih memberi petunjuk untuk membuat origami sederhana dengan menggunakan bahasa Inggris
3. Guru memberi petunjuk cara membuat pesawat terbang dengan kertas lipat sambil memperagakan langkah-langkah tersebut.
4. Guru meminta siswa menerangkan cara membuat pesawat terbang dari kertas lipat sambil memperagakannya, secara berpasangan.
5. Siswa berlatih membuat origami sederhana dalam kelompok kecil. Hasilnya dipresentasikan kepada kelompok lain.

Penutup

6. Guru merangkum beberapa ungkapan yang digunakan dalam membuat origami sederhana.

Contoh origami



Perhatian: Skenario ini belum baik

Informasi Tambahan 2b.3
Skenario Simulasi Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Mata Pelajaran IPA

Kelas/Semester : VIII/2

Standar kompetensi : Memahami peranan usaha, gaya, dan energi dalam kehidupan sehari-hari

Kompetensi Dasar : Menyelidiki tekanan pada benda padat, cair, dan gas serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari

Media : Botol dari gelas, stirofoam

Langkah Pembelajaran

Pendahuluan

1. Memotivasi siswa dengan bertanya bagaimana pesawat terbang yang berat bisa terangkat

Kegiatan Inti

2. Guru mendemonstrasikan percobaan meniup permukaan botol gelas yang ujungnya terdapat sebutir stirofoam.
3. Guru menunjukkan kepada siswa bahwa stirofoam tidak dapat masuk ke dalam botol ketika ditiup
4. Guru menjelaskan alasan kenapa stirofoam tidak dapat masuk ke dalam botol ketika ditiup.

Penutup

5. Guru menjelaskan hubungan percoban ini dengan daya angkat pesawat terbang
6. Guru meminta siswa menulis ringkasan hasil pengamatan dan mengulangi demonstrasi guru di rumah masing-masing.

Perhatian: Skenario ini belum baik

Informasi Tambahan 2b.4
Skenario Simulasi Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Mata Pelajaran IPS

Kelas/Semester : VII / 2

Standar Kompetensi : Memahami usaha manusia untuk mengenali perkembangan lingkungannya.

Kompetensi Dasar : Menggunakan peta, atlas, dan globe untuk mendapatkan informasi keruangan.

Media : Pemanfaatan peta untuk mendapatkan informasi keruangan.

Langkah-langkah:

Pendahuluan

1. Guru menggali pengertian siswa tentang peta.

Kegiatan inti

2. Guru mengukur jarak Surabaya – Jakarta di atas peta.
3. Guru mengkonversi jarak Surabaya – Jakarta pada peta ke jarak sebenarnya melalui perhitungan skala peta.
4. Guru menulis jarak sebenarnya Surabaya – Jakarta di papan tulis.
5. Murid menyalin perhitungan jarak yang telah dicontohkan.

Penutup

6. Guru menyimpulkan tentang penggunan peta untuk perhitungan jarak sebenarnya.

PETA INDONESIA

Perhatian: Skenario ini belum baik

Informasi Tambahan 2b.5
Skenario Simulasi Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika

Kelas/Semester : VIII/2

Standar Kompetensi : Memahami sifat-sifat kubus, balok, prisma, limas, dan bagian bagiannya, serta menentukan ukurannya

Kompetensi Dasar : Menghitung luas permukaan dan volume kubus, balok, prisma dan limas

Media : Kotak kue berbentuk balok

Langkah Pembelajaran

Pendahuluan

1. Guru menggali pengertian siswa tentang bangun ruang yang bersisi datar

Kegiatan inti

2. Guru menunjukkan contoh kotak kue dan menjelaskan cara mencari luas permukaan balok (aktifitas didominasi guru)
3. Guru memberikan beberapa kotak dengan ukuran berbeda dan menghitung luas permukaannya.
4. Murid diperintahkan menyebutkan luas permukaan balok yang telah dihitung

Penutup

5. Guru menyimpulkan cara menghitung luas permukaan balok

Informasi Tambahan 2b.6
Beberapa Aspek yang Harus Diperhatikan dalam Pengembangan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran

Untuk mengembangkan dan memanfaatkan media dalam pembelajaran perlu mempertimbangkan beberapa hal agar bisa digunakan dengan efektif sesuai dengan fungsinya, diantaranya:

1. Gunakan alat dan bahan yang tidak membahayakan siswa. Hindari penggunaan bahan kimia, baik padat, cair dan gas, berbahaya. Jika terpaksa harus menggunakan bahan kimia, guru harus memberi pengawasan ketat, atau percobaan cukup didemonstrasikan oleh guru.
2. Hindari penggunaan alat/bahan yang beresiko menimbulkan kebakaran sehingga dapat membahayakan keselamatan siswa. Jika dalam percobaan menggunakan api, pastikan bahwa pembakaran yang dikehendaki dapat dikendalikan dan dilakukan di tempat aman (tidak menyulut pembakaran benda di sekitarnya).
3. Gunakan sumber energi listrik dari batu baterai untuk media terkait rangkaian listrik sederhana. Jangan menggunakan sumber PLN 220 V secara langsung karena sangat berisiko terjadi hubungan singkat yang membahayakan keselamatan siswa dan kebakaran.
4. Gunakan alat dan bahan yang mudah diperoleh di sekitar sekolah atau tempat tinggal. Tidak semua alat-bahan perlu dalam keadaan baru. Banyak alat/bahan bekas yang dapat digunakan lagi atau dialihfungsikan. Seringkali, alat/bahan bekas dan sederhana serta dikenal siswa sering merangsang inspirasi mereka.
5. Perhatikan tingkat kerumitan media yang dikembangkan. Tingkat kerumitan harus sesuai dengan jenjang kelas. Media yang terlalu rumit tidak selalu berhasil merangsang siswa berpikir kritis dan lebih mengkongkritkan gagasan abstrak, bahkan dapat menimbulkan rasa frustasi siswa. Pastikan bahwa media yang dipakai dapat ditiru, direkayasa atau diciptakan ulang oleh siswa.
6. Kembangkan media yang merangsang siswa berpikir dan berbuat sehingga lebih berpusat pada siswa. Media yang memungkinkan siswa, memanipulasi, modifikasi, membongkar dan membangunnya lagi jauh lebih bermanfaat ketimbang media yang indah tetapi tidak memungkinkan siswa melakukan investigasi cara kerja (*black box*).
7. Kembangkan dan gunakan media yang paling sesuai dengan KD yang ingin dicapai.

Presentasi Unit 2B

UNIT 2B

Bagaimana Memanfaatkan Media dalam Pembelajaran?

I Introduction - 10'

- Apakah Media Pembelajaran yang Terakhir Anda Manfaatkan dalam pembelajaran?
- Bagaimana Anda Menggunakannya?
- Guru: → Media membantu mengkongkretkan konsep/ gagasan abstrak menjadi kongkret
- → Membantu memotivasi siswa untuk belajar aktif.
- Siswa: → Media menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat.

Seringkali media pembelajaran hanya sekadar menjadi alat bantu guru, dan jarang digunakan oleh siswa

Tujuan

Peserta diharapkan mampu:

- Mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kompetensi dasar
- Memanfaatkan media pembelajaran yang dapat mendorong siswa belajar aktif

Langkah Kegiatan

Pikirkan!

Bagaimana mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang relevan dengan kompetensi dasar, materi pembelajaran, dan karakteristik siswa, serta dapat mendorong siswa belajar aktif?

C Connection - 30'

1. Peserta berkelompok sesuai Mata Pelajaran, silahkan cermati simulasi pemanfaatan media dalam pembelajaran berikut ini.
2. Pada simulasi ini peserta diharapkan berperan menjadi siswa SMP.
3. Diskusi tentang simulasi akan dilakukan setelah simulasi selesai.

Diskusikan

1. Identifikasi kekuatan dan kelemahan apa yang muncul dalam pemilihan dan pemanfaatan media pada simulasi tersebut.
2. Gunakan Handout Peserta 2b.1. Identifikasi Relevansi Media Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar, Kelebihan dan Kekurangannya, serta alternatif Perbaikannya.

A Application – 75'

Kegiatan 1 – 15 Menit:
Identifikasi Relevansi Media Pembelajaran

1. Secara berpasangan gunakan Handout 2b.2 untuk mengidentifikasi dan memanfaatkan media pembelajaran yang diambil berdasarkan hasil Unit 1 dan Unit 2A.
2. Berdasarkan ide-ide kegiatan pembelajaran Unit 1, identifikasi media pembelajaran yang relevan dan sederhana, kemudian deskripsikan Media Pembelajaran tersebut agar digunakan oleh siswa dan mendorong proses belajar aktif.

Kegiatan 2 – 30 Menit:

Mengidentifikasi dan Memanfaatkan Media Pembelajaran

1. Tiap pasangan mengembangkan/memodifikasi media yang diidentifikasi pada handout 2b.2 serta aktivitas pembelajaran yang mendorong siswa belajar aktif. Tuliskan hasilnya dalam Handout 2b.3: Alternatif/Pengembangan/ Modifikasi Media Pembelajaran.
2. Gunakan Informasi Tambahan 2b.6: Beberapa Aspek yang Harus Diperhatikan dalam Pengembangan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran.

Kegiatan 3 – 30 Menit: Presentasi

Tiap pasangan mempresentasikan hasil kerja (handout 2b.2 dan 2b.3) dalam kelompok mata pelajaran untuk mendapatkan umpan balik.

R Reflection – 5'

1. Periksa kembali apakah tujuan dari sesi ini telah tercapai.
2. Sampaikan hal-hal penting yang sudah dipelajari dari unit ini.

E Extension

- Racang media pembelajaran yang akan digunakan pada kegiatan praktik pembelajaran.
- Identifikasi ragam media pembelajaran untuk mendorong siswa belajar aktif.

Pesan Utama

- Pastikan media yang dikembangkan/ dipilih memberikan kesempatan siswa memanfaatkannya untuk belajar aktif, bukan sekedar alat bantu guru.
- Media tidak harus mahal dan rumit, tetapi yang utama relevansinya dengan pencapaian KD.