



**PANDUAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
SEDERHANA**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
DIREKTORAT PEMBINAAN SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
2017**



PANDUAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA

PENULIS:

NAMA	UNIT KERJA	EMAIL	NO.HP
Tri Worosetyaningsih, M.Pd	SMPN 2 Pakem	triworosetyaningsih@yahoo.co.id	08122700632
Fitri Rahmawati, M.P	FT - Universitas Negeri Yogyakarta	rahmawati_fitri@yahoo.com	081224551975
Drs. Sugiarto, M.Pd.	FMIPA – Universitas Negeri Semarang	sugianrto.mat@yahoo.com	081390440601

PENELAAH:

NAMA	UNIT KERJA	EMAIL	NO.HP
Dr. Juhadi, M.Si	FIS - Universitas Negeri Semarang	juhadi.geo86@gmail.com	08122806437
Dr. Edi Supriyadi	FT – Universitas Negeri Yogyakarta	edy_via@yahoo.com	082227205672

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan izin dan kemampuan kepada kami, sehingga kami dapat menyelesaikan Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana.

Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana dimaksudkan untuk mendukung pemberlakuan Kurikulum 2013 di semua SMP di Seluruh wilayah Indonesia.

Panduan ini terdiri atas empat bab. Bab I Pendahuluan, Bab II Media Pembelajaran Sederhana, Bab III penerapan Media Pembelajaran Sederhana, dan Bab IV Penutup.

Kami menyadari bahwa panduan ini masih memiliki kekurangan dan kelemahannya, baik dalam isi maupun sistematikanya. Oleh sebab itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran untuk menyempurnakan panduan ini. Akhirnya, kami mengharapkan semoga panduan ini dapat memberikan manfaat, khususnya bagi penyelenggara Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana di SMP.

Direktur

Pembinaan Sekolah Menengah Pertama



Dr. Supriano, M.Ed

NIP. 6208161991031001

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan	2
C. Sasaran	2
D. Dasar Hukum	2
BAB II MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA	
A. Pengertian	4
B. Jenis-jenis Media Pembelajaran Sederhana	4
C. Manfaat Media Pembelajaran Sederhana	5
D. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran Sederhana	6
E. Pemilihan Media Pembelajaran Sederhana	7
F. Langkah-Langkah Pembuatan Media Sederhana	8
BAB III PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA	
A. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	10
B. Ilmu Pengetahuan Sosial	11
C. Bahasa Indonesia	13
D. Ilmu Pengetahuan Alam	14
E. Matematika	17
F. Bahasa Inggris	20
G. Pelajaran Seni Budaya	22
H. Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan	23
I. Pelajaran Prakarya	25
BAB IV PENUTUP	28
DAFTAR PUSTAKA	29
GLOSARIUM	30

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Media Mata Pelajaran	8
Tabel 2 Data Pengamatan Fisiko Kimia Air	17
Tabel 3 Data Pengamatan Tingkah Laku Ikan	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Kantong yang berisi gambar-gambar/informasi terkait keragaman suku di Indonesia.....	10
Gambar 2.	Contoh bentuk-bentuk muka bumi	12
Gambar 3.	Mind mapping.....	13
Gambar 4.	Media percobaan Pencemaran Air.....	15
Gambar 5.	Botol Berwarna Bening; (b) Indikator Universal dan (c) Gelas Ukur Model Persegipanjang.....	15
Gambar 6.	Model kerucut tanpa tutup dan model bola	17
Gambar 7.	Model bola	18
Gambar 8	Cara membuat model kerucut tanpa tutup	18
Gambar 9.	Model kerucut tanpa tutup	18
Gambar 10.	Model kerucut dan model bola	19
Gambar 11	mengisi model bola dengan takaran model kerucut	19
Gambar 12.	Bola.....	20
Gambar 13.	Contoh Media “Procedure Text“	20
Gambar 14.	Alat dan Bahan Pembuatan Media “procedure Text” “Pro	21
Gambar 15.	Penerapan Ragam Hias pada Telenan Kayu.....	22
Gambar 16.	Media Barbel dari Botol Bekas	24
Gambar 17.	Ilustrasi Penggunaan Barbel Shrug.....	25
Gambar 18.	Ilustrasi Penggunaan Barbell Side Latreal Raise.....	25
Gambar 19.	Media Tanam Sayuran Hidroponik Sistem Wicks	26
Gambar 20	Langkah-langkah membuat media tanam sayuran hidroponik sistem wicks	27

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Guru menjadi ujung tombak dalam implementasi kurikulum 2013.

Guru adalah profesi yang menuntut kreativitas, keahlian, dan keteladanan bagi peserta didik. Seorang guru harus menguasai materi, dan menyampaikan materi, serta mampu mengelola kelas. Guru juga harus mampu mengembangkan dan menggunakan media agar pembelajaran menjadi lebih efektif. Penggunaan media dalam pembelajaran akan mempermudah peserta didik dalam menguasai materi secara optimal sesuai yang diharapkan.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru, antara lain: media cetak/teks; media pameran/*display*; media audio; gambar bergerak/*motion pictures*; multimedia; media berbasis *web* atau *internet*. Dilihat dari aspek kompleksitasnya, media dapat berbentuk sederhana, yang dapat dibuat oleh guru secara manual, tanpa menggunakan bantuan sarana yang canggih/mahal. Banyak sekolah yang tidak memiliki media pembelajaran yang relatif canggih dan mahal, seperti gambar bergerak, multimedia dan media berbasis web. Di samping itu, dalam setiap mata pelajaran terdapat cukup banyak kompetensi dasar yang belum tersedia media pembelajarannya.

Sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, dan mengatasi keterbatasan media pembelajaran, guru dituntut kreativitasnya untuk mengembangkan media pembelajaran, terutama mediapembelajaran sederhana. Berkaitan dengan hal tersebut, dipandang perlu adanya sebuah panduan yang dapat dijadikan pegangan sekaligus dorongan bagi guru untuk membuat dan memanfaatkan media yang terjangkau oleh guru, terutama media yang dapat diperoleh dengan mudah dari lingkungan sekitar, yang di kenal sebagai media sederhana. Penulisan panduan media sederhana ini dilakukan dengan harapan dapat membantu guru menemukan berbagai contoh dan mendapatkan ide untuk membuat media pembelajaran lainnya.

Buku panduan ini terdiri atas empat bab. Bab I Pendahuluan berisikan latar belakang perlunya panduan pengembangan media pembelajaran sederhana, tujuan, sasaran, dan dasar hukum disusunnya panduan pengembangan media pembelajaran sederhana. Bab II Media Pembelajaran Sederhana memuat pengertian, jenis-jenis, manfaat, prinsip-prinsip, pemilihan, dan langkah-langkah pembuatan media. Bab III, Penerapan Media

Pembelajaran Sederhana, menyajikan contoh-contoh pembuatan dan penggunaan media sederhana untuk sembilan mata pelajaran, dan Bab IV Penutup.

B. Tujuan

Buku panduan pengembangan media pembelajaran sederhana ini diharapkan dapat menjadi pegangan, sekaligus dorongan bagi guru untuk membuat dan memanfaatkan media sederhana yang terjangkau dan dapat digunakan oleh guru.

C. Sasaran

Buku panduan ini diperuntukkan bagi:

1. Guru SMP sebagai pengembang dan pengguna media pembelajaran sederhana dalam proses pembelajaran yang dilakukan.
2. Kepala sekolah SMP
3. Pengawas SMP
4. Pihak lain yang terkait

D. Dasar Hukum

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Pasal 10 yang menyatakan bahwa guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi professional.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
3. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang menyatakan bahwa guru harus mampu menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.
4. Peraturan Menteri Nomor 24 Tahun 2007 tentang Standar Sarana dan Prasarana untuk SD, SMP, dan SMA.
5. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan jo Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan jo Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan;
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 160 Tahun 2014 Tentang Pemberlakuan Kurikulum Tahun 2006 dan Kurikulum 2013;
7. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 105 Tahun 2014 tentang Pendampingan Pelaksanaan Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah;

8. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 129a/U/2004 tentang Standar Pelayanan Minimal Bidang Pendidikan;
9. Peraturan Bersama Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Direktur Jenderal Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 5496/C/KR/2014 dan Nomor 7915/D/KP/2014 Tentang Petunjuk Teknis Pemberlakuan Kurikulum Tahun 2006 dan Kurikulum 2013 pada Sekolah Jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah;
10. Permendikbud No. 23 Tahun 2015 tentang Penumbuhan Budi Pekerti;
11. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2015 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pemerintah Melalui Ujian Nasional, dan Penilaian Hasil Belajar oleh Satuan Pendidikan Melalui Ujian Sekolah/Madrasah/Pendidikan Kesetaraan pada SMP/MTs atau yang Sederajat dan SMA/MA/SMK atau yang Sederajat;
12. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2015 Tentang Penilaian Hasil Belajar oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah;
13. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah;
14. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 Tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah;
15. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah;
16. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2016 Tentang Standar Penilaian Pendidikan;
17. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pelajaran pada Kurikulum 2013 pada Pendidikan Dasar dan Menengah.

BAB II MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA

Media pembelajaran mempunyai peranan sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media merupakan sarana atau alat komunikasi dalam pembelajaran. Pendidik seharusnya menguasai bagaimana cara menetapkan media pembelajaran, memilih dan atau membuat media, serta memanfaatkannya untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Terdapat beberapa hambatan yang dihadapi guru ketika akan menggunakan media dalam proses pembelajaran. Berbagai hambatan tersebut antara lain anggaran sekolah relatif rendah untuk keperluan pembelian media, sekolah belum memiliki sistem kelistrikan dan/atau sambungan internet yang memadai (untuk kasus sekolah pada daerah terpencil dan terisolasi). Media sering tidak menjangkau substansi kelokalan sekolah, mahal, dan terdapat keterbatasan dari sisi ketersediaan dan kapasitas ruang laboratorium sekolah. Untuk mengatasi hambatan tersebut, diperlukan kreativitas guru untuk membuat media pembelajaran, terutama media pembelajaran sederhana (media sederhana).

A. Pengertian Media Pembelajaran Sederhana

Media sederhana adalah media yang bahannya murah dan mudah diperoleh serta pembuatannya dapat dilakukan oleh guru. Bahan media pembelajaran sederhana dapat diperoleh di sekitar sekolah. Barang-barang yang tidak terpakai dapat dijadikan bahan media sederhana.

B. Jenis-jenis Media Pembelajaran Sederhana

Di sekitar kita, terdapat banyak benda yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran sederhana. Guru diharapkan kreatif untuk memanfaatkan benda tersebut menjadi media agar dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Beberapa macam media pembelajaran sederhana antara lain: Gambar, Peta dan Globe, Grafik, Papan Tulis, Papan Flanel, Display, Relia, Poster, Bagan (Chart), Herbarium.

a. Gambar

Gambar sebagai media meliputi: foto, lukisan/gambar, dan sketsa (gambar garis). Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin di sampaikan kepada peserta didik.

b. Peta dan Globe

Peta dan globe digunakan untuk menyajikan data lokasi, seperti: keadaan permukaan (bumi, daratan, sungai sungai, gunung-gunung), dan tempat- tempat serta arah dan jarak.

c. Grafik

Sebagai suatu media visual, grafik adalah penggambaran data berangka, bertitik yang memperlihatkan hubungan timbal balik sehingga membentuk informasi. Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti dan menerangkan perkembangan.

d. Papan Tulis

Papan tulis digunakan untuk menyajikan tulisan atau sketsa gambar dengan menggunakan kapur, atau spidol untuk *whiteboard*.

e. Papan Flanel

Papan flanel merupakan media visual yang efektif untuk menyajikan pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat dan praktis.

Gambar-gambar yang dapat dipasang dan dilepas dengan mudah, sehingga dapat dipakai berkali-kali.

- f. Display
Display dapat dibuat sebagai media pembelajaran sederhana dengan cara *pertama*, memilih gambar yang sesuai dengan mata pelajaran. *Kedua*, gambar-gambar tersebut langsung ditempelkan pada papan bulletin dengan menggunakan paku payung.
- g. Relia
Media relia adalah benda nyata, yang tidak harus dihadirkan di ruang kelas tetapi peserta didik dapat melihat langsung ke objek, sehingga dapat memberikan pengalaman nyata kepada peserta didik. Contoh: Mempelajari keanekaragaman mahluk hidup.
- h. Poster
Poster merupakan penggambaran yang ditujukan sebagai pemberitahuan, peringatan, maupun menarik perhatian dengan menyatukan gambar, warna, tulisan, dan kata-kata. Poster yang baik harus dinamis, menonjolkan kualitas. Poster harus sederhana tidak memerlukan pemikiran bagi pengamat secara rinci, harus cukup kuat untuk menarik perhatian, bila tidak, akan hilang kegunaanya.
- i. Bagan (Chart)
Bagan merupakan presentasi berupa gambar grafis yang menginformasikan hubungan-hubungan. Misalnya: kronologis, jumlah, dan hierarki. Sebagai media yang baik, bagan haruslah: dapat dimengerti, sederhana dan lugas, serta mempunyai daya tarik.
- j. Herbarium
Herbarium adalah koleksi atau contoh tumbuhan yang telah dikeringkan atau diawetkan, diklarifikasi, dan direkatkan pada kertas dengan keterangan tertentu.

C. Manfaat Media Pembelajaran Sederhana

Berbagai mata pelajaran memiliki kaitan yang erat dengan objek yang kompleks. Untuk membawa berbagai objek tersebut tentu sangat sulit, sementara penjelasan verbal sering membuat peserta didik kurang cepat memahami konsep yang dipelajari. Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi pembelajaran. Rumampuk (1998) menegaskan beberapa manfaat media dalam pembelajaran antara lain:

- a. Membangkitkan rasa ingin tahu
Karakter rasa ingin tahu sangat penting dalam proses pembelajaran, karena akan membuat peserta didik menjadi pemikir yang aktif, pengamat yang aktif, yang kemudian akan memotivasi peserta didik untuk mempelajari lebih mendalam sehingga akan membawa kepuasan dalam dirinya dan meniadakan rasa bosan untuk terus belajar.
- b. Membuat konsep abstrak menjadi konkrit
Konsep-konsep yang dirasa masih bersifat abstrak dan sulit dijelaskan secara langsung kepada peserta didik bisa dikonkritkan atau disederhanakan melalui pemanfaatan media pembelajaran. Sebagai contoh, untuk menjelaskan erupsi gunung api, maka dapat dipergunakan media gambar gunung yang sedang meletus, atau media film, simulasi berbantuan elektronik.
- c. Mengatasi batas-batas ruang kelas
Untuk objek-objek yang besar atau yang terlalu kecil atau membahayakan peserta didik dapat disederhanakan melalui media. Sebagai contoh, guru menjelaskan tentang hewan gajah, tentu tidak mendatangkan gajah ke dalam kelas. Guru ingin menjelaskan tentang kebakaran hutan, tentu guru tidak akan membawa api ke dalam kedalam

kelas. Dengan menggunakan media gambar atau media video dengan bantuan komputer, maka peserta didik dapat melihat bagaimana gajah, kebakaran hutan tersebut.

d. Mengatasi perbedaan pengalaman peserta didik

Kemampuan belajar terutama memahami dan menggali materi dan informasi masing-masing peserta didik tentu tidak sama, ada peserta didik yang cepat belajar dan mampu memahami materi ada juga peserta didik yang lambat dan perlu dibimbing secara bertahap dalam belajar. Peserta didik yang pernah mendapatkan informasi yang relevan terhadap suatu materi akan lebih cepat memahaminya, bukan hanya dalam hal materi namun juga gaya belajar, metode pengajaran serta hal-hal lain yang diperlukan dalam pembelajaran.

e. Menyajikan informasi belajar secara konsisten

Setidaknya ada tiga fungsi yang bergerak bersama dalam keberadaan media, yakni fungsi stimulasi, fungsi mediasi, dan fungsi informasi. Fungsi informasi yang menampilkan penjelasan yang ingin disampaikan oleh guru. Dengan keberadaan media peserta didik dapat menangkap keterangan atau penjelasan yang dibutuhkannya atau yang ingin disampaikan oleh guru. Dengan demikian semakin atraktif bentuk dan isi media, semakin mendorong peserta didik untuk memperoleh informasi lebih jauh tentang apa yang ingin disampaikan guru atau bahkan timbul keinginan untuk berinteraksi dengan media tersebut. Jika peserta didik mendapatkan suatu informasi atau pengalaman berharga dari media, disinilah titik utama terjadinya belajar

f. Memusatkan perhatian

Tingkat konsentrasi peserta didik dalam suatu proses pembelajaran tidak konstan. Berbagai penelitian menemukan semakin lama suatu proses, perhatian peserta didik terhadap pembelajaran cenderung semakin turun. Alat manipulatif dapat dipergunakan untuk meningkatkan kembali perhatian atau konsentrasi peserta.

g. Mengatasi objek yang kompleks

Ketidak jelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Bahkan dalam hal - hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran. Bahkan dalam realitasnya belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik realitasnya.

D. Prinsip-prinsip Media Pembelajaran Sederhana

Dalam proses pembuatan media pembelajaran sederhana itu harus diperhatikan unsur-unsur desain tertentu, antara lain:

1. Kesederhanaan

Secara umum kesederhanaan itu mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memindahkan peserta didik untuk menangkap dan memahami pesan yang disajikan. Kalimat harus ringkas tetapi padat dan mudah dimengerti.

2. Keterpaduan

Keterpaduan mengacu pada hubungan yang terdapat diantara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama. Elemen-elemen itu harus saling terkait dan menyatu sehingga membantu pemahaman pesan dan informasi yang dikandungnya.

3. Penekanan
Konsep yang disajikan memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang terpenting, dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan perspektif warna atau ruang.
4. Keseimbangan
Bentuk yang dipilih sebaiknya menempati ruang penayangan yang memberikan persepsi keseimbangan meskipun tidak seluruhnya simetris.

E. Pemilihan Media Pembelajaran Sederhana

Pemilihan media pembelajaran tidak dilihat atau dinilai dari segi kecanggihan medianya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan peranannya dalam membantu meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran sederhana, yaitu: 1) Guru perlu memiliki pemahaman media pembelajaran, 2) Guru terampil dalam membuat media pembelajaran sederhana, 3) Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menilai keefektifan penggunaan media pembelajaran sederhana yang dipakainya. Oleh karena itu dalam memilih media pembelajaran sederhana Menurut Nana Sujana (2011). Guru sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran
Media pembelajaran sederhana yang dipilih disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi yang telah ditetapkan
2. Dukungan terhadap isi pembelajaran
Bahan pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, dan prosedur sangat memerlukan bantuan media pembelajaran agar lebih mudah dipahami
3. Kemudahan memperoleh media
Media pembelajaran yang dipilih mudah diperoleh, mudah dibuat oleh guru pada saat pembelajaran, sebagai contoh media grafis, diagram, sketsa tanpa biaya yang mahal, sederhana dan praktis dalam penggunaannya
4. Keterampilan Guru dalam menggunakannya
Apapun jenis media yang dibutuhkan syarat utama guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya
Media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan waktu yang tersedia dalam pembelajaran
6. Sesuai dengan taraf berfikir peserta didik
Memilih media pembelajaran sesuai dengan cara berfikir peserta didik

Pemanfaatan media pembelajaran sederhana untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran dapat dirancang oleh guru dengan melakukan identifikasi dan membuat daftar kebutuhan. Prosedur umum identifikasi kebutuhan media pembelajaran tersebut dapat dilihat dalam bagan berikut:

Tabel. 1. Analisis Kebutuhan Media Mata Pelajaran

KI:

	KD	Indikator Pencapaian	JenisMedia
	3.1.	3.1.1.....	
		3.1.2.....	
		3.1.3.....	
	3.2.	3.2.1.....	
		3.2.2.....	
		3.2.3.....	

F. Langkah-Langkah Pembuatan Media Sederhana

Secara umum, langkah-langkah pembuatan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik

Guru perlu menggali gagasan tentang inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan kompleksitas materi pelajaran, dan analisis tentang berbagai jenis dan bentuk media, guru mengidentifikasi berbagai media yang potensial untuk dikembangkan. Gagasan bisa muncul melalui membaca buku, diskusi dengan rekan sejawat, terinspirasi penggunaan media terkait, dan sebagainya.

Setiap peserta didik bersifat unik, dan memiliki gaya belajar serta ketertarikan yang cukup beragam. Guru perlu melakukan identifikasi tentang permasalahan belajar peserta didik, termasuk pengetahuan awal maupun pengetahuan prasyarat yang dimiliki dan tingkat kebutuhan peserta didik yang terkait dengan mata pelajaran. pengamatan mendalam.

2. Merumuskan tujuan

Guru harus melakukan perumusan tujuan secara jelas dan terukur, sehingga dapat memberi arah kepada tindakan yang dilakukan dalam mengembangkan media.

3. Menentukan kerangka isi bahan media, dan Jenis Media

Berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan, dilakukan penyusunan garis besar isi/materi dari media yang akan dikembangkan. Pada awal pengembangan gagasan, guru sebenarnya sudah memiliki gambaran tentang jenis media yang akan dibuat. Namun demikian, pikirkan secara cermat dan tentukan jenis media yang akan dikembangkan. Potensi yang ada di lingkungan sekolah, mencakup ketersediaan bahan, peralatan, kemampuan guru, perlu dipertimbangan juga untuk menentukan jenis media.

4. Menentukan treatment dan partisipasi peserta didik

Guru harus memiliki rencana bagaimana media pembelajaran akan digunakan dalam pembelajaran, sehingga dapat sinergi antara tujuan yang ingin dicapai dan penggunaan model dan macam media yang digunakan

5. Membuat skets/story board

Sebagai gambaran untuk penentuan bahan/alat dan proses pembuatannya, perlu dibuat skets atau story board dari media yang akan dikembangkan. Skets bisa dibuat dalam bentuk yang sederhana, seperti diagram alir, gambar sederhana.

6. Menentukan bahan /alat yang digunakan

Bahan/alat perlu ditentukan agar media dapat dibuat. Sekali lagi, upayakan bahan yang digunakan ada dan mudah diperoleh, dan menggunakan alat yang sederhana.

7. Pelaksanaan pembuatan media, dan Ujicoba

Sebisa mungkin pembuatan media bisa dikerjakan oleh guru sendiri. Hindari pembuatan media yang dikerjakan oleh pihak lain, apalagi harus mengeluarkan biaya. Guru perlu melakukan simulasi penggunaan media dalam pembelajaran. Apabila memungkinkan, guru bisa melakukan uji coba penggunaan media dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil ujicoba, guru melakukan penyempurnaan terhadap media tersebut.

8. Melaksanakan kegiatan dan mengevaluasi

Media yang telah selesai dikembangkan digunakan dalam pembelajaran. Selama dalam proses pembelajaran, identifikasi berbagai kekurangan media tersebut. Demikian juga penggunaan metode pembelajaran harus selaras dengan media yang dikembangkan.

BAB III

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN SEDERHANA

Membuat dan menggunakan media merupakan salah satu aspek kompetensi pedagogik yang harus dimiliki oleh seorang guru. Pembuatan dan penggunaan media pembelajaran sederhana untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran dengan pendekatan saintifik dapat dirancang oleh guru dengan melakukan identifikasi dan membuat daftar kebutuhan. Prosedur teknis pembuatan dan penggunaan media pembelajaran untuk setiap mata pelajaran di SMP/MTs dapat dicontohkan sebagai berikut.

A. Contoh Penerapan Media Pembelajaran Sederhana dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Mata Pelajaran : PPKn
Kelas/Semester : VII/2
Kompetensi Dasar : 3.4 Mengidentifikasi keberagaman suku, agama, ras dan Antar golongan dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika

Indikator Pencapaian Kompetensi:

3.4.1 Mendeskripsikan keragaman suku di Indonesia

3.4.2 Memberi contoh bentuk keragaman suku di Indonesia

Nama Media : Kantong Pintar PKN

Gambar Media



Gambar 1 kantong yang berisi gambar-gambar terkait keragaman suku di Indonesia dan Roda putaran

Bahan dan Cara pembuatan:

Kantong pintar

- a. Karton/manila
- b. Kertas asturo/kertas warna
- c. Spedol
- d. Lem
- e. HVS
- f. Roda Putaran

- g. Kayu
- h. Kertas asturo
- i. Cater
- j. Sekrup/untuk memutar papan

Cara Pembuatan:

- a. Siapkan kertas karton/manila warna.
- b. Potong kertas asturo untuk membuat kantong-kantong pintar
- c. Potongan kertas asturo tersebut di tempelkan di kertas manila/karton
- d. Isi kantong-kantong pintar dengan kertas HVS yang di tempeli gambar-gambar /informasi tentang keragaman suku di Indonesia
- e. Siapkan papan yang sudah di buat lingkaran untuk roda putaran
- f. Beri warna roda utaran
- g. Beri nomor sesuai jumlah kantong-kantong pintar
- h. Bagian tengah diberi sekrup dan kayu panah

Cara menggunakan:

- a. Memberikan informasi terkait media yang akan digunakan
- b. Siapkan kantong pintar yang sudah ditempel di papan tulis atau di dinding kelas yang sudah berisi gambar atau informasi terkait keragaman suku bangsa dan roda putaran yang digunakan untuk menentukan angka.
- c. Peserta didik di bagi menjadi beberapa kelompok, setiap kelompok menentukan ketua.
- d. Tiap kelompok diundi untuk menentukan kelompok yang maju terlebih dahulu untuk mengambil gambar atau informasi yang ada dikantong pintar,
- e. Kelompok yang maju memutar roda putaran, angka pada panah menunjukkan angka yang harus diambil pada kantung pintar.
- f. Kelompok yang mengambil sesuai angka, harus mendeskripsikan terkait gambar atau informasi yang diperoleh.

B. Contoh Penerapan Media Pembelajaran Sederhana dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

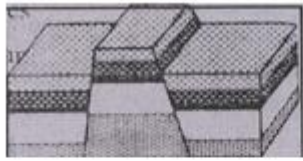
Mata Pelajaran : IPS
Kelas/Semester : VII/1
Kompetensi Dasar : 3.1 Memahami konsep ruang (lokasi, distribusi, potensi, iklim, bentuk muka bumi, geologis, flora, dan fauna) dan interaksi antarruang di Indonesia serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan.

Indikator Pencapaian Kompetensi:

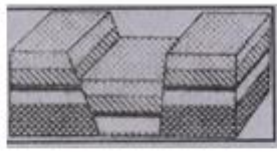
- 3.1.1 mendeskripsikan bentuk muka bumi Indonesia
- 3.1.2 menjelaskan proses terjadinya bentuk muka bumi

Nama Media : Media Maket Bentuk Muka Bumi

Gambar Media :



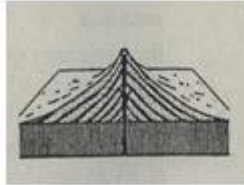
HORST



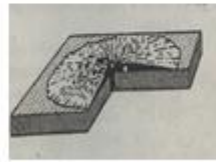
GRABEN



LIPATAN TEGAK



GUNUNG API STRATO



UNUNG API TAMENG



GUNUNG API MAAR



Gambar 2 contoh Bentuk-bentuk muka bumi

Bahan dan Cara Membuat

a. Bahan

- bubuk kertas /Malam/tanah lempung
Apabila menggunakan bubuk kertas maka perlu Tepung kanji yang sudah dimasak terlebih dahulu sampai menjadi lem. Apabila dengan tanah liat maka dicampur dengan air
- Papan
- Pewarna (untuk tanah lempung dan bubuk kertas)

b. Cara Membuat

- Siapkan bahan
- Bentuk bubuk kertas(kertas direndam beberapa hari sampai hancur) dicampur dengan lem kanji/malam/tanah lempung pada papan sesuai dengan bentuk muka bumi sesuai aslinya (apabila tanah liat maka dicampur dengan air)
- haluskan permukaan maket yang sudah dibuat
- Jemur maket yang sudah dibuat

Cara Penggunaannya

- Maket dibuat sesuai bentuk muka bumi sebenarnya yang sudah ditentukan, peserta didik diminta untuk menjelaskan proses terbentuknya muka bumi tersebut
- Maket diberi warna. Warna disesuaikan dengan warna asli. Peserta didik diminta untuk menjellaskan arti dari warna yang mereka berikan pada maket.

C. Contoh Penerapan Media Pembelajaran Sederhana dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

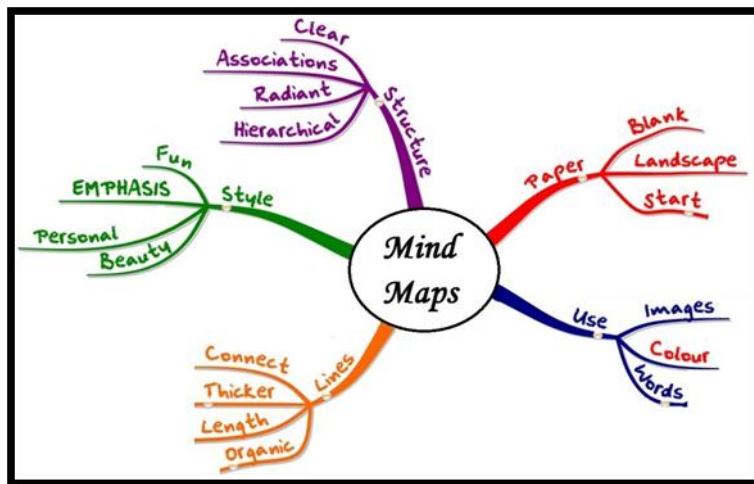
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VII/1
Kompetensi Dasar : 3.9 Menemukan unsur-unsur dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca

Indikator Pencapaian Kompetensi:

- 3.9.1 Membedakan pengertian buku fiksi dan non fiksi
- 3.9.2 Menentukan unsur-unsur dari buku fiksi dan non fiksi
- 3.9.3 Mendeskripsikan isi dari buku fiksi dan non fiksi

Nama Media : Mind Mapping

Gambar Media :



<https://www.google.co.id>

Gambar 3 Mind Mapping

Bahan dan cara membuat

a. Bahan

- 1) Kertas kosong tak bergaris/HVS
- 2) Kertas manila
- 3) Pena, spidol dan pensil warna
- 4) Otak dan imajinasi

b. Cara pembuatan

- 1) Siapkan kertas tak bergaris/HVS untuk membuat konsep mind mapping yang akan dibuat
- 2) Siapkan perlengkapan lain seperti kertas manila, pena, spidol dan pensil warna
- 3) Pastikan topic/tema utama/judul dari dari buku fiksi atau non fiksi yang di letakan di tengah-tengah kertas. Mulailah dengan satu keyword, ide, ataupun subjek yang ingin kamu pahami. Kemudian mulai menumbuhkan cabang-cabang atau sub ide dari ide pokok awal tersebut

- 4) Alur bagannya seperti pohon yang sesungguhnya, ranting yang terdekat dengan ide pokok ialah gagasan yang mendukung topik/tema utama/judul. semakin spesifik ide yang dibahas maka rantingnya semakin mengecil.
- 5) Menggunakan warna atau spidol untuk hubungan antara setiap tema dan tandai dengan garis juga setiap gagasan pokok yang merupakan ide baru dan gambar gambar yang sesuai dengan gagasan.
- 6) Gunakan huruf besar, huruf besar akan mendorong kita untuk hanya menuliskan poin-poin penting saja.

Cara Menggunakan

- 1) Peserta didik diminta untuk mempresentasikan mindmapping dengan memulai pada bagian tengah yang merupakan topic/tema utama/judul dari dari buku fiksi atau non fiksi.
- 2) Peserta didik menjelaskan setiap alur yang dibuat dalam mindmapping sesuai dengan alur berpikir yang diperoleh dalam membaca buku fiksi dan non fiksi.

D. Contoh Penerapan Media Pembelajaran Sederhana dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

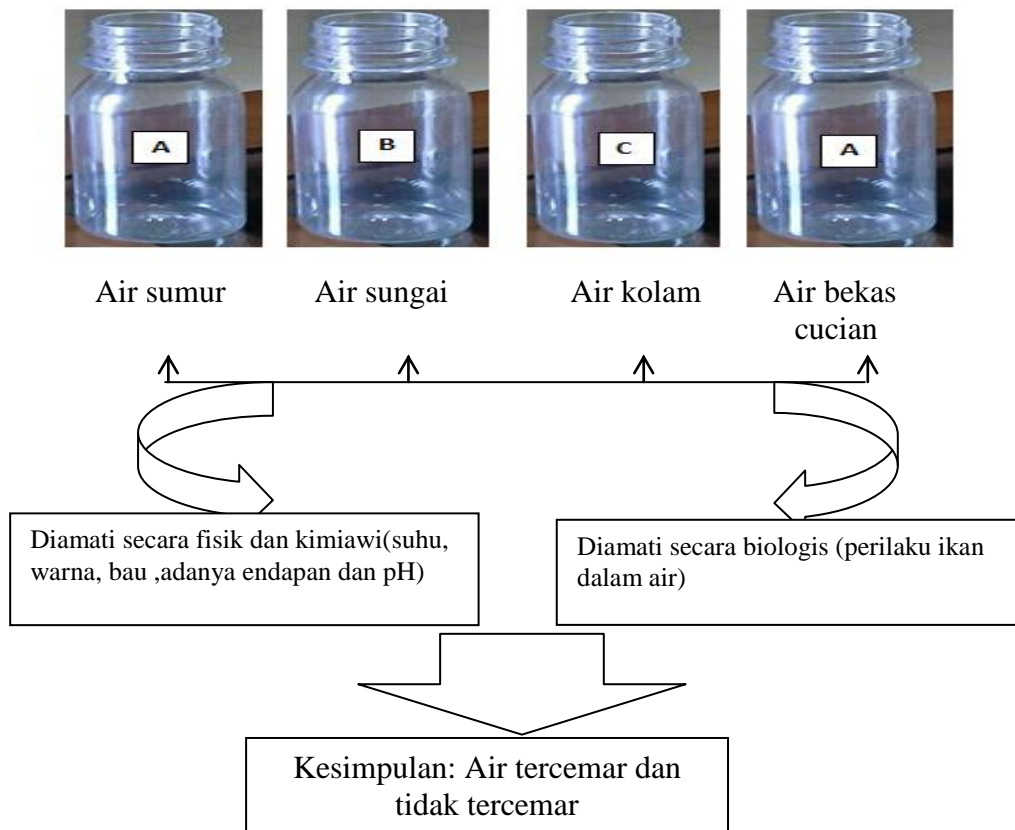
Mata Pelajaran : IPA
 Kelas/Semester : VII
 Kompetensi Dasar : 3.8 Menganalisis terjadinya pencemaran lingkungan dan dampaknya bagi ekosistem

Indikator Pencapaian Kompetensi:

- 3.8.1 Mengidentifikasi ciri-ciri air tercemar dan tidak tercemar berdasarkan bau, warna dan ada tidaknya endapan.
- 3.8.2 Mengukur dan mengetahui pH air dan membandingkan pH air sumur, air sungai, air kolam dan air bekas cucian pakaian.
- 3.8.3 Mengklasifikasikan berbagai sampel air ke dalam golongan air tercemar dan air tidak tercemar.
- 3.8.4 Membuat kesimpulan tentang ciri-ciri air tercemar dan tidak tercemar dan dampaknya terhadap makhluk hidup.

Nama Media : Media Percobaan Pencemaran Air

Gambar Media



Gambar 4 Media Percobaan Pencemaran Air

Bahan dan Cara membuat

- a. Bahan yang digunakan yaitu;
1. Alat-alat yang digunakan; thermometer, stoples, indikator universal dan gelas ukur.



(a)



(b)



(c)

Gambar 5 botol Berwarna Bening; (b) Indikator Universal dan (c)

Gelas Ukur

2. Bahan-bahan yang digunakan
 - a. Sampel air (sumur, kolam, sungai, limbah sabun/bekas cucian pakaian).
 - b. Ikan Cethol yang memiliki ukuran minimal 2,5 cm (belih dari satu ikan cethol)



(a) Gambar (a) Air Sumur, Air Sungai, Air Kolam dan Air sekas cuci pakaian;
(b) Ikan Cethol

Cara membuat

1. Siapkan peralatan yang akan digunakan untuk mengukur pencemaran air
2. Ambil sampel air dari tempat yang akan diukur tingkat pencemarannya
3. Masukkan sampel air pada botol yang sudah disiapkan

Cara Menggunakan

1. Pengamatan fisik dan kimiawi air
 - a. Ukurlah sampel air menggunakan gelas ukur masing-masing 1000 ml.
 - b. Masukkan sampel air yang telah diukur pada langkah 1, ke dalam botol air yang telah diberi label.
 - d. Amati masing-masing sampel air dan catat warna, bau serta ada tidaknya endapan masing-masing sampel. Catat hasilnya pada tabel.
 - e. Ukurlah suhu dengan thermometer dalam $^{\circ}\text{C}$.
 - f. Ukurlah pH masing-masing sampel air dengan menggunakan indikator universal, dengan cara; celupkan bagian ujung pH stick dan ke dalam sampel larutan ± 5 detik.
 - g. Cocokkan warna yang terlihat pada pH stick dengan tabel warna (diperoleh nilai pH)
 - h. Catat hasilnya pada tabel.
2. Pengamatan tingkah laku ikan
 - a. Sediakan 4 botol yang telah diisi dengan air (sumur, kolam, sungai dan bekas cuci pakaian) yang sama banyaknya.
 - b. Masukkan ke dalam masing-masing botol dan satu ekor ikan.
 - c. Hitung kecepatan pernafasan ikan pada masing-masing toples setiap menit.
 - d. Amati apa yang terjadi dengan kondisi ikan setelah 10 menit.
 - e. Masukkan data ke dalam tabel.

Data Pengamatan

1. Pengamatan fisiko kimiawi air

Tabel 2. Data Pengamatan Fisiko Kimia Air

No	Kode	Sumber Air	Warna	Bau	Endapan	pH	Suhu ($^{\circ}\text{C}$)
1	A						
2	B						
3	C						
4	D						

2. Pengamatan tingkah laku ikan

Tabel 3 Data Pengamatan Tingkah Laku Ikan

Toples	Pergerakan	Tingkah laku Ikan				
		Frekuensi Membuka Mu				
		1	2	3	4	5
A						
B						
C						
D						

E. Contoh Penerapan Media Pembelajaran Sederhana dalam Mata Pelajaran Matematika

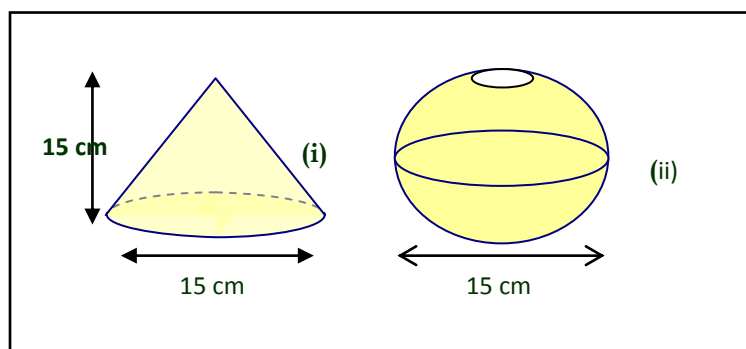
Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : IX/Genap
 Kompetensi Dasar : 3.7 Membuat generalisasi luas permukaan dan volume berbagai bangun ruang sisi lengkung (tabung, kerucut, dan bola)

Indikator Pencapaian Kompetensi:

3.7.1 Dapat menemukan rumus volume bola

Nama Media : Media Pembelajaran Volume Bola

Gambar Media



Gambar 6: Model kerucut tanpa tutup dan model bola

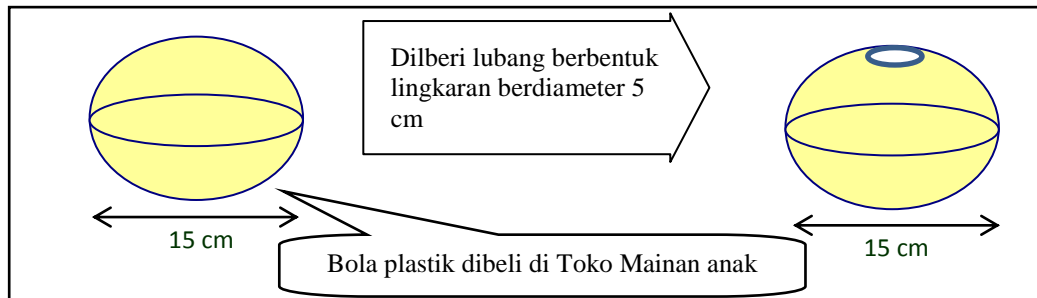
Bahan dan Cara Membuat Media Pembelajaran Volum Bola

1. Alat , Bahan dan Kelengkapan

- Alat
Gunting, penggaris, jangka, dan busur derajat
- Bahan
Karton ukuran 40 cm x 20 cm, bola plastik ukuran diameter 15 cm dan isolasi
- Kelengkapan
Biji-kedelai/kacang hijau/beras/pasir sebanyak 3 liter

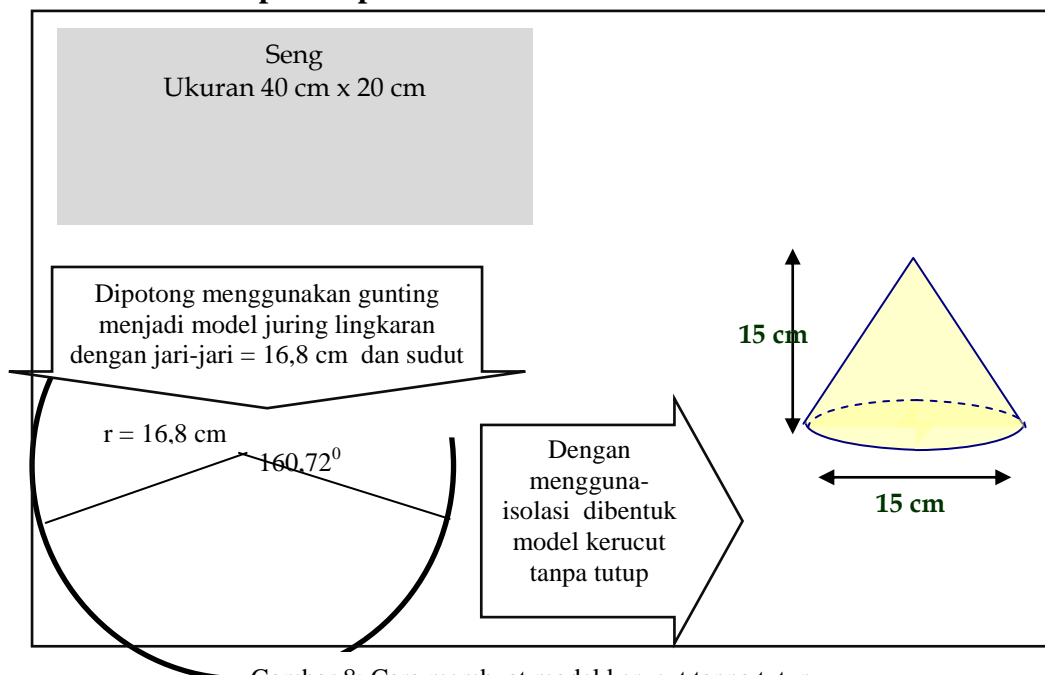
2. Cara membuat

1. Model bola



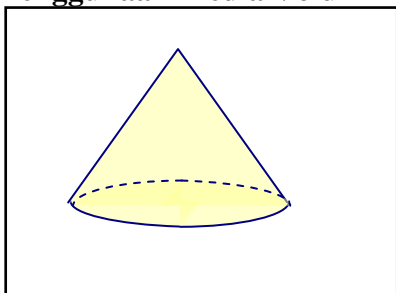
Gambar 7. Model bola

2. Model kerucut tanpa tutup



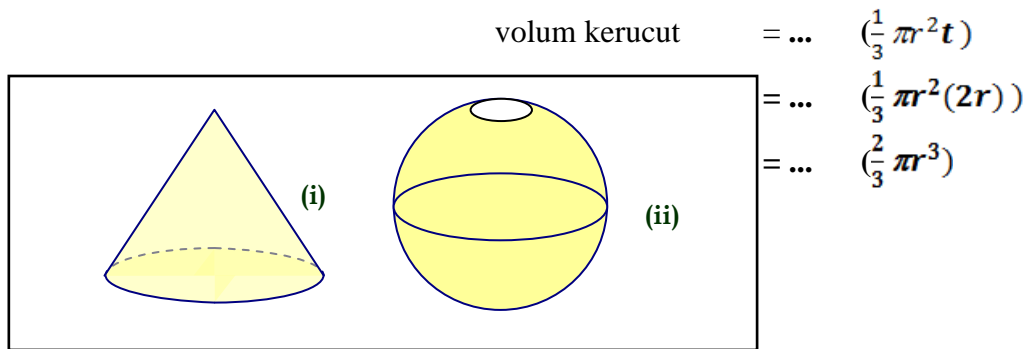
Gambar 8: Cara membuat model kerucut tanpa tutup

Penggunaan Media Volum Bola



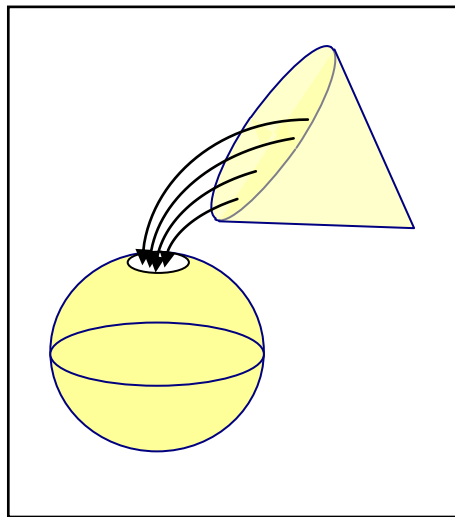
Gambar 9 Model Kerucut Tanpa tutup

- Guru menunjukkan kepada peserta didik model kerucut seperti Gambar 6, dan mengajukan pertanyaan:
 - Berbentuk apakah bangun tersebut? (*kerucut*)
 - mari kita ingat kembali , jika diketahui jari jari alas kerucut adalah r , dan tinggi kerucut = diameter alas = r , maka



Gambar 10. Model kerucut dan model bola

3. Guru menyediakan alat peraga seperti Gambar 7, kemudian meminta peserta didik untuk mengukur diameter dan tinggi model kerucut dan panjang diameter model bola, sehingga peserta didik tahu bahwa panjang jari-jari alas kerucut = diameter bola = tinggi kerucut = r



Gambar 11 mengisi model bola dengan takaran model kerucut

4. Guru meminta peserta didik untuk melakukan percobaan mengisi model bola dengan biji kacang hijau dengan takaran model kerucut hingga penuh.
5. Guru mengajukan pertanyaan volume model bola tersebut sama dengan berapa kali volume model kerucut?
6. Setelah peserta didik melakukan percobaan, mendapat fakta bahwa $V_{\text{Bola}} = 2 \times V_{\text{Kerucut}}$
7. Guru meminta peserta didik menulis hasil percobaan tersebut di papan tulis bahwa $V_B = 2 \times V_K$

8. Selanjutnya mengajukan pertanyaan

Dengan menggunakan fakta hasil percobaan, temukan rumus volum bola $V_B = 2 \times V_K$

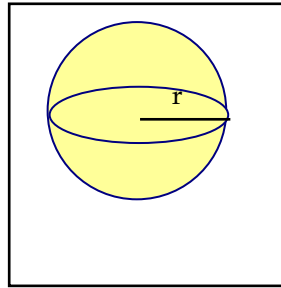
$$V_B = \dots \left(2 \times \left(\frac{1}{3} \pi r^2 t \right) \right)$$

$$V_B = \dots \left(2 \times \left(\frac{1}{3} \pi r^2 \times 2r \right) \right)$$

$$V_B = \dots \left(\frac{4}{3} \pi r^3 \right)$$

$$\text{Jadi volume bola} = V_B = \dots \left(\frac{4}{3} \pi r^3 \right)$$

9. Guru meminta peserta didik untuk membuat simpulan



Gambar 12 . bola

Jika diketahui bola dengan panjang **jari-jari = r dan volumenya = V_B** , maka
 $V_B = \dots \left(\frac{4}{3} \pi r^3\right)$

F. Contoh Penerapan Media Pembelajaran Sederhana dalam Mata Pelajaran Bahasa Inggris

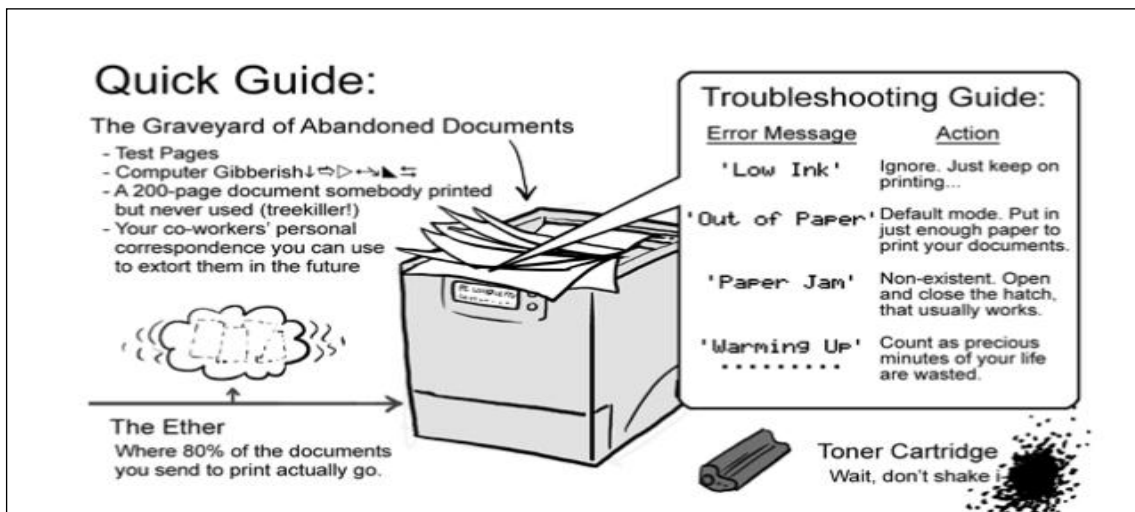
- Mata Pelajaran** : Bahasa Inggris
Kelas/Semester : IX/1
Kompetensi Dasar : 3.4 membandingkan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks prosedur lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait resep makanan/minuman dan manual, pendek dan sederhana, sesuai dengan konteks penggunaannya

Indikator Pencapaian Kompetensi:

- 3.4.1. Mendeskripsikan informasi teks khusus dalam bentuk iklan suatu produk
 3.4.2. Mengidentifikasi informasi terkait produk dan jasa, sesuai dengan konteks penggunaannya.

Nama Media : MEDIA “**PROCEDURE TEXT**“

Gambar Media



Gambar 13 . Contoh Media “*Procedure Text*“

Bahan dan Cara Pembuatan

1. Bahan yang diperlukan dalam pembuatan media:
 - a. barang bekas tentang teks procedure
 - b. kertas karton
 - c. lem
 - d. gunting
 - e. kertas bekas



Gambar 14. Alat dan Bahan Pembuatan Media “*Procedure Text*”

Cara Pembuatan:

1. Kita kumpulkan barang bekas yang berisi teks procedure dari bekas obat, mie instan dll.
2. Teks procedure (gambar dan teks) pada dus berukuran sedang digunting tetapi jika berupa manual book difotokopi saja, disesuaikan dengan keadaan dan bentuk barang.
3. Siapkan karton
4. Kemudian tes-teks tersebut ditempelkan pada karton dengan ukuran karton yang sama agar rapih.

Cara Penggunaan

Media ini digunakan sebagai model dalam tahap “ modeling “ pada saat pembelajaran teks procedure baik skill mendengarkan, membaca, menulis ataupun berbicara . Setiap peserta didik menerima sebuah teks procedure yang sama kemudian dibahas bersama guru untuk memahami isi teks tersebut sekaligus informasi yang terkandung di dalamnya. Selanjutnya media ini bisa dikembangkan untuk digunakan pada tahap latihan atau evaluasi seperti berikut:

- a. Sebagai media pembelajaran dengan *skill listening (mendengarkan)*, guru membuat *script* berbentuk teks rumpang berdasarkan teks procedure dengan cara menghilangkan beberapa kata pada teks tersebut peserta didik diminta melengkapinya. Atau peserta didik disuruh menjawab pertanyaan berdasarkan teks yang dibacakan oleh guru. Bisa juga peserta didik menulis ulang teks tersebut dengan mendengarkan guru membaca teks tersebut.
- b. Sebagai media pembelajaran dengan *skill reading (membaca)*, peserta didik saling menukarkan media yang dimiliki sehingga mereka mendapat pengetahuan lebih beragam. Atau guru membuat pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik berdasarkan teks yang ada.
- c. Sebagai media pembelajaran dengan *skill writing (menulis)*, guru mengacak kalimat pada teks *procedure* dan meminta peserta didik menyusun kembali agar menjadi teks yang padu. Atau guru menghilangkan teks pada teks *procedure* yang ada sehingga tinggal gambar saja, kemudian peserta didik diminta menulis teks *procedure* berdasarkan gambar yang dimilikinya.
- d. Sebagai media dalam pembelajaran dengan *skill speaking (berbicara)*, peserta didik diminta mempresentasikan atau menampilkan isi teks procedure yang dimiliki secara lisan.

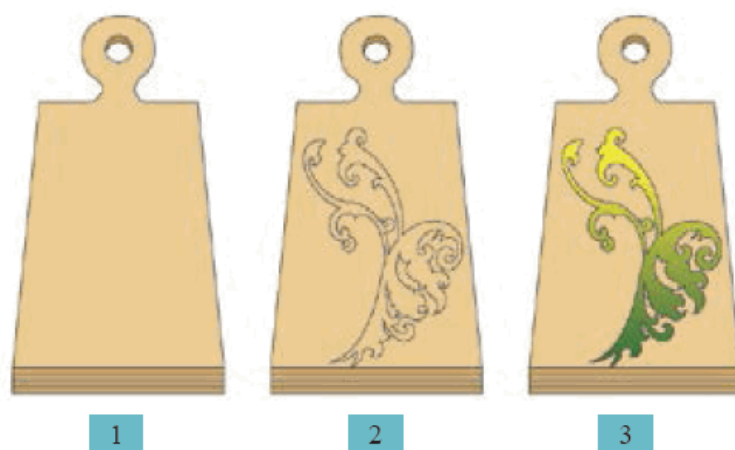
G. Contoh Penerapan Media Pembelajaran Sederhana dalam Mata Pelajaran Seni Budaya

Mata Pelajaran : Seni Budaya
 Kelas/Semester : VII/1
 Kompetensi Dasar : 3.4 Memahami prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam

Indikator Pencapaian Kompetensi

3.4.1 Menjelaskan prosedur penerapan ragam hias pada bahan alam kayu Nama Media:

Melukis Ragam Hias di atas Kayu Gambar Media



Gambar 15 Penerapan Ragam Hias pada Talenan Kayu
 (Sumber: Dok. Kemendikbud,....)

Bahan dan Cara Membuat:

Bahan

1. Papan Kayu
2. Pisau
3. Cat akrilik/cat tembok
4. Kuas
5. palet

Cara Membuat

1. Menyiapkan bahan dan alat melukis (cat akrilik/cat tembok, kuas, dan palet),
2. Menyiapkan bahan kayu (papan kayu)
3. Membuat rancangan gambar ragam hias pada kertas
4. Memindahkan gambar rancangan tersebut pada permukaan bahan kayu
5. Menerapkan cat untuk menyelesaikan gambar ragam hias
6. Memberikan lapisan vernis atau cat transparan pada permukaan kayu.

Cara Penggunaan Media Sederhana Melukis Ragam Hias Kayu

1. Guru menggunakan media pembelajaran sederhana melukis ragam hias di atas kayu sebagai bahan pengamatan peserta didik
2. Guru meminta peserta didik untuk membuat rancangan lukisan ragam hias yang akan diaplikasikan di atas bahan alam kayu

H. Contoh Penerapan Media Pembelajaran Sederhana dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olah Raga, dan Kesehatan

Mata Pelajaran : PJOK
Kelas/Semester : VII/1
Kompetensi Dasar : 3.5 Memahami konsep latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan (daya tahan, kekuatan, komposisi tubuh, dan kelenturan) dan pengukuran hasilnya

Indikator Pencapaian Kompetensi :

- 3.5.1 menyebutkan macam-macam latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan
- 3.5.2 menjelaskan prosedur latihan peningkatan derajat kebugaran jasmani yang terkait dengan kesehatan menggunakan barbel

Nama Media : Barbel dari botol bekas

Gambar Media :



Gambar 16 Media Barbel dari Botol Bekas

Bahan dan Cara Membuat :

Bahan

1. Pasir
2. Semen
3. Botol air mineral/soda bekas
4. Batangan besi/pipa pralon/bamboo
5. Lakban
6. pisau

Cara Membuat

1. Siapkan sedikit pasir, semen, 2 botol air mineral/soda bekas yang ukuran (+-) 1/2 liter, dan batangan besi/kayu bulat/pipa pralon/bambu yang tak terlalu besar/ kecil
2. Masukkan potongan besi/kayu bulat/pipa pralon/bambu ke lubang mulut botol sampai bertemu.
3. Lakban ujung mulut botol agar kedua botol lengket dan tidak goyah.
4. Beri lobang pada samping masing-masing botol dalam posisi sejajar antar lubang satu dengan yang lain.
5. Campur semen dan pasir dengan air hingga menjadi adonan semen, lalu tuang ke dalam botol hingga penuh, pastikan semen yg dipakai cukup dan adonan tidak terlalu keras ataupun lembek agar hasilnya halus dan kuat.
6. Tunggu minimal selama 2 hari kalau memungkinkan dijemur agar cepat mengeras.
7. Selanjutnya lakukan pemotongan pada sebagian botol sekitar dua pertiga bagian dengan menggunakan alat pemotong yang tajam (silet/pisau).
8. Mulut botol ini akan memperkuat bagian tengah sekaligus memberi pegangan yang nyaman. Diperlukan ketelitian saat memotong botol agar hasilnya halus.

Cara Menggunakan:

peserta didik dapat menggunakan barbel dari botol bekas ini untuk melatih otot bahu

1. Genggam kedua *dumbbell/barbell shrug* pada kedua sisi badan dan angkatlah bahu setinggi mungkin, turunkan beban perlahan-lahan, biarkan trapezius meregang sempurna, saat menurunkan beban bahu jangan diputar untuk menghindari cedera.



Gambar 17. Ilustrasi Penggunaan *Barbell Shrug*

2. Genggam barbell disamping badan angkat lurus kedepan sampai lengan sejajar dengan lantai, angkat dengan perlahan, turun perlahan pula
3. Badan dicondongkan ke depan hingga membentuk sudut 90 derajat dengan kaki, bisa pakai barbell. Angkat beban ke samping menjauhi tubuh sementara tubuh tetap tertekuk
4. Lengan lurus ke bawah kemudian beban diangkat ke samping dengan posisi lengan tetap lurus hingga seluruh lengan sejajar dengan lantai.



Gambar 18 Ilustrasi Penggunaan *Barbell Side Lateral Raise*

I. Contoh Penerapan Media Pembelajaran Sederhana dalam Mata Pelajaran Prakarya

Mata Pelajaran : Prakarya
Kelas/Semester : VII/1
Kompetensi Dasar : 3.1 Memahami komoditas tanaman sayuran yang dapat dikembangkan sesuai kebutuhan wilayah setempat
Indikator Pencapaian Kompetensi:

- 3.1.1 menyebutkan contoh media hidroponik untuk tanaman sayuran
3.1.2 menjelaskan langkah-langkah pembuatan media hidroponik sistem wicks untuk tanaman sayuran

Nama Media : Media tanam hidroponik sistem wicks

Gambar Media



Gambar 19. Media Tanam Sayuran Hidroponik Sistem Wicks
(Sumber: Foto Fitri, 2015)

Bahan dan Cara Membuat

Bahan

1. Botol
2. Gunting/potong botol
3. Sumbu kompor
4. Bibit sayuran
5. Arang sekam
6. Cocopeat
7. air

Cara Membuat:

1. Siapkan botol plastik bekas ukuran 1,5 – 2 liter, gunting, sumbu kompor, bibit sayuran, arang sekam, cocopeat (.....), dan air
2. Gunting/potong botol dengan gunting atau cutter sesuai gambar 2
3. Lubangi tutup botol untuk sumbu seperti gambar 5
4. Pasang sumbu kompor atau potongan kain flanel seperti gambar 6

5. Isi potongan botol bagian bawah dengan air dan pasang bagian tutup botol seperti gambar 7
6. Isi bagian botol atas dengan media tanam arang sekam dan cocopeat (Gambar)
7. Tanam bibit sayuran pada media tanam hidroponik sistem wicks yang telah dibuat (Gambar 7)



Gambar 20. Langkah-langkah Membuat Media Tanam Sayuran Hidroponik Sistem Wicks (Sumber:)

Cara Menggunakan:

Guru menyajikan media tanaman sayuran hidroponik sistem wicks untuk aktivitas belajar pengamatan, dan /atau percobaan (Gambar 30).

BAB IV PENUTUP

Berdasarkan penjelasan pada bab-bab terdahulu dapat disimpulkan bahwa peranan media pembelajaran sederhana dalam proses pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai:

1. Alat bantu untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai alat bantu penjelasan verbal mengenai materi pembelajaran.
2. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para peserta didik dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai bahan pengamatan dan sumber pertanyaan atau stimulasi belajar peserta didik.

Sungguhpun demikian media pembelajaran sederhana sebagai alat bantu tidak dapat menggantikan guru sepenuhnya, artinya media tanpa guru suatu hal yang mustahil dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Peranan guru masih tetap diperlukan sekalipun media telah merangkum semua bahan pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik. Guru berkewajiban memberikan bantuan kepada peserta didik tentang apa yang harus dipelajarinya, bagaimana peserta didik mempelajarinya serta hasil-hasil apa yang diharapkan diperolehnya dari kegiatan pembelajaran. Harus diingat, bahwa media adalah alat dan sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pemilihan suatu jenis media pembelajaran sederhana harus disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan berdasarkan efektifitasnya. Media pembelajaran sederhana yang dibuat harus disesuaikan dengan silabus, rencana pembelajaran dan pendekatan saintifik. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran sederhana antara lain adalah: karakteristik peserta didik, tingkat keabstrakan media, integrasi pendidikan karakter, dan ketersediaan media. Pembuatan dan pengembangan media pembelajaran sederhana dapat disusun berdasarkan mata pelajaran, kelas/semester, kompetensi dasar, indikator pencapaian kompetensi, cara pembuatan media, dan cara penggunaan media pembelajaran sederhana yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

- Allen, L. (1973). *An examination of the ability of third grade children from the Science Curriculum Improvement Study to identify experimental variables and to recognize change*. *Science Education*, 57, 123-151.
- Anonim. *Media Pendidikan Alternatif*. <http://mediadidik.blogspot.com//2012/10/membuat-prakarya-lampu-unik-kreatif.html>. Diakses pada tanggal 27 November 2014
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung. Sinar Baru Algensindo
- Padilla, M., Cronin, L., & Twiest, M. (1985). *The development and validation of the test of basic process skills*. Paper presented at the annual meeting of the National Association for Research in Science Teaching, French Lick, IN.
- Quinn, M., & George, K. D. (1975). *Teaching hypothesis formation*. *Science Education*, 59. *Science Education*, 62.
- Rumampuk, Borman. 1998. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pradnya Paramita
- Sujana, Nana dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo: Bandung.
- Thiel, R., & George, D. K. (1976). *Some factors affecting the use of the science process skill of prediction by elementary school children*. *Journal of Research in Science Teaching*, 13.
- Tomera, A. (1974). *Transfer and retention of transfer of the science processes of observation and comparison in junior high school students*. *Science Education*, 58.
- Kemendikbud. (2014). *Permendikbud No 103 Tahun 2014 Tentang Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah*. Jakarta <http://www.teruskan.com/41407/cara-menanam-sawi-dengan-metode-hidroponiksumbu.htmlplus.google.com/115767083963440749844/posts/JviqzwsMeFW><http://daunijo.com/cara-menanam-kangkung-hidroponik-dengan-botol-bekas/>

GLOSARIUM

Diorama	Miniatur tiga dimensi untuk menggambarkan model yang sebenarnya seperti keadaan ruang angkasa, miniature figure publik, miniature pesawat terbang, kejadian sejarah perundingan, perang, dan sebagainya.
Gambardiam (<i>still picture</i>)	Benda visual duadimensi yang merupakan gambaran dari orang, tempat atau sesuai kejadian atau secara singkat gambar diam adalah potret.
Pembelajaran Kurikulum 2013	Sebuah pembelajaran yang menekankan pada aspek afektif atau perubahan perilaku dan kompetensi yang ingin dicapai adalah kompetensi yang berimbang antara sikap, keterampilan, dan pengetahuan, disamping cara pembelajarannya yang holistic dan menyenangkan.
Media	Segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan.
Media sederhana	Media yang bahannya murah dan mudah diperoleh serta pembuatannya dapat dilakukan oleh guru.
Media pembelajaran	Alat suatu alat sebagai perantara untuk pemahaman makna dari materi yang disampaikan oleh pendidik atau guru baik berupa media cetak ataupun elektronik dan media pembelajaran ini juga sebagai alat untuk memperlancar dari penerapan komponen-komponen dari system pembelajaran tersebut, sehingga proses pembelajaran dapat bertahan lama dan efektif, suasana belajar pun menjadi menyenangkan.
Model pembelajaran	Suatu pola atau struktur pembelajaran yang tersusun dan didesain, ditetapkan, dan dievaluasi secara system untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan guru.
<i>Out door laboratory</i> atau “laboratorium” di luar ruangan	Media yang berupa alam, masyarakat, dan hasil kebudayaan yang dimanfaatkan untuk sumber belajar.
Observasi	Suatu studi yang dilakukan dengan sengaja atau terencana dan sistematis melalui penglihatan/pengamatan terhadap gejala-gejala spontan yang terjadi saat itu.

Observasi terstruktur	Suatu observasi yang prosedur dan pelaksanaannya sangat ketat dan biasanya dibantu dengan alat-alat yang peka, dan dalam lembar observasinya dipergunakan proses kontrol yang memungkinkan observasi untuk dilakukan kembali.
Observasi tidak terstruktur	Suatu proses observasi yang dilakukan secara spontan terhadap suatu gejala tertentu tanpa menggunakan alat-alat yang peka atau pengontrolan kembali atas ketajaman hasil observasi tadi.
Pendekatan ilmiah	Pendekatan disiplinier dan pendekatan ilmu pengetahuan yang fungsional terhadap masalah tertentu.
Pendekatan saintifik	adalah pendekatan pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik untuk melakukan lima pengalaman belajar meliputi: mengamati (<i>observing</i>), menanya (<i>questioning</i>), mengumpulkan informasi/mencoba (<i>experimenting</i>), menalar/Mengasosiasi (<i>associating</i>), dan mengomunikasikan (<i>communicating</i>).