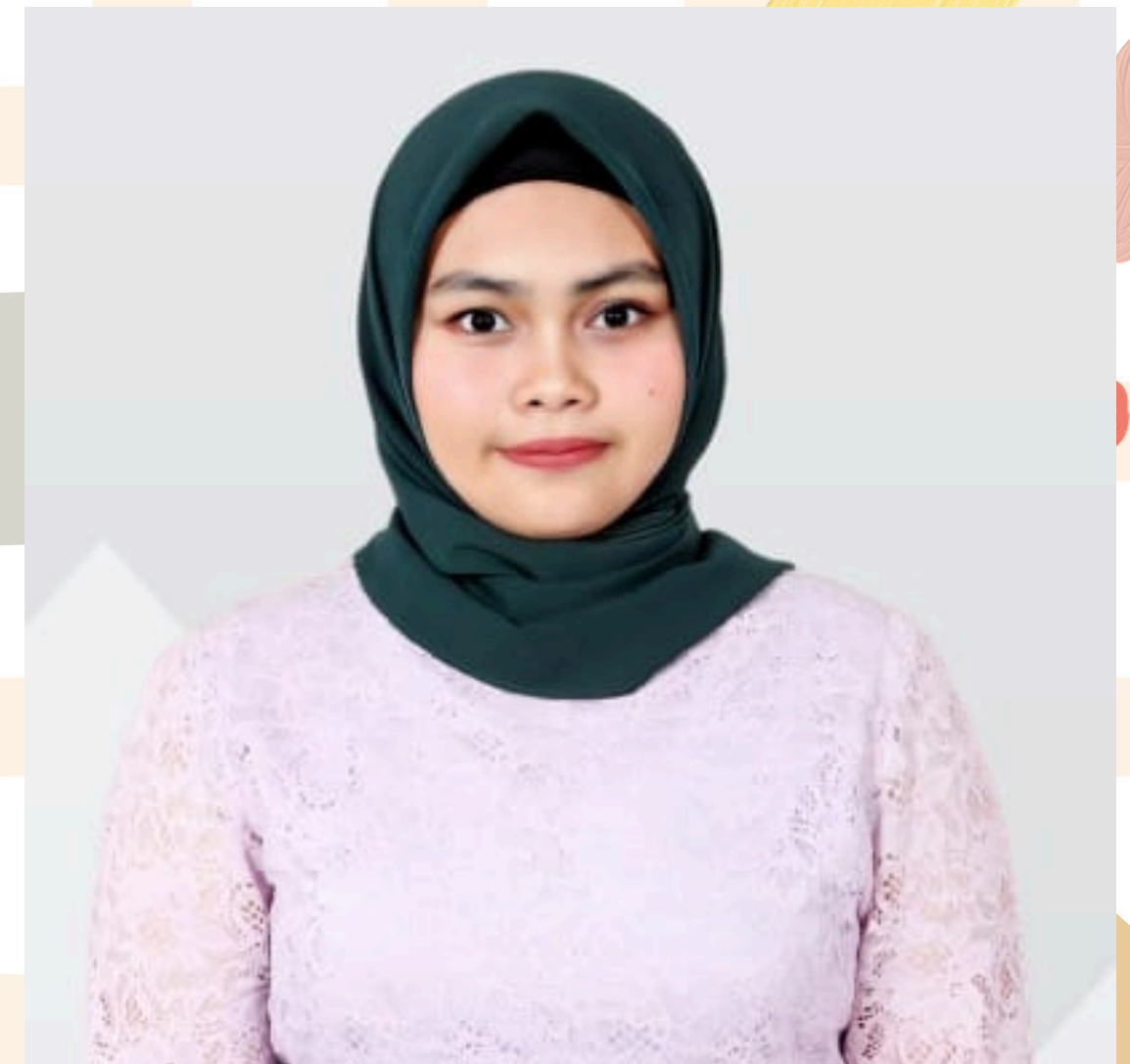


Media dan alat bantu pembelajaran

MEDIA DIGITAL DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN



Conitha Dwi Febriani



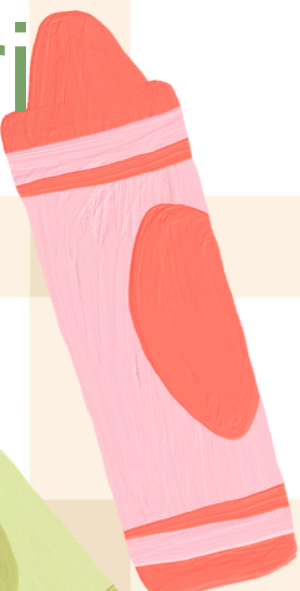
MEDIA DAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN

- Media Pembelajaran*

Segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari guru ke siswa

- Alat Bantu Pembelajaran*

Benda konkret yang digunakan untuk membantu memperjelas dan mempermudah pemahaman materi



JENIS-JENIS MEDIA DAN ALAT BANTU

1

Media Visual*: Gambar, poster, peta, grafik, papan tulis, model

2

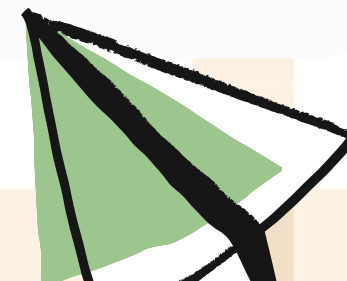
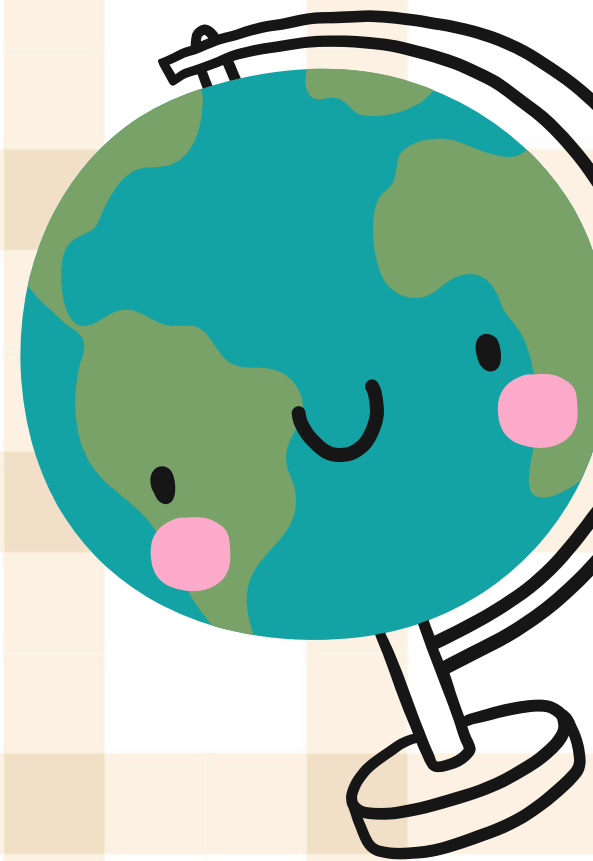
Media Audio*: Radio, rekaman suara, podcast

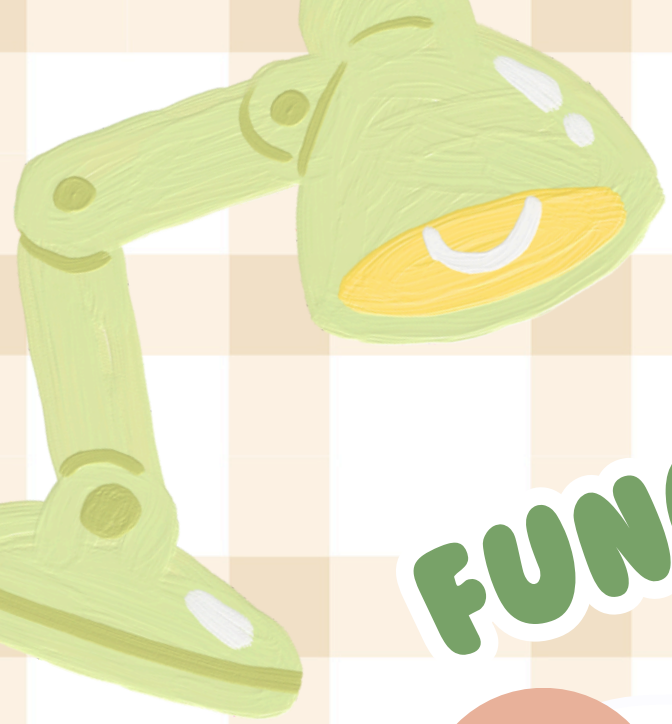
3

Media Audio-Visual*: Video pembelajaran, film, televisi edukasi

4

Alat Peraga*: Globe, kerangka manusia, alat laboratorium, miniatur





FUNGSI MEDIA DAN ALAT BANTU PEMBELAJARAN

1

Mempermudah pemahaman konsep yang abstrak menjadi konkret

2

Membuat proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton

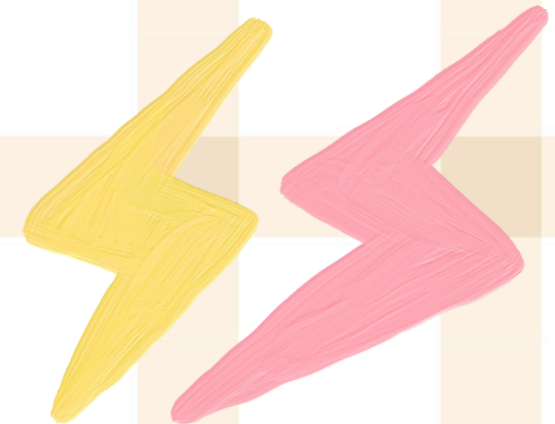
3

Meningkatkan motivasi, minat, dan perhatian siswa

4

Menghemat waktu dan tenaga guru dalam menjelaskan materi

Membuat proses pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton



contoh bergambar media pembelajaran untuk anak autis*
yang paling sering dipakai 📖

1. Kartu PECS / Kartu Komunikasi*

Kartu komunikasi PECS (image unavailable)

Isinya gambar kegiatan dasar + kata: makan, minum, toilet, main, capek.

Fungsi: Bantu anak menyampaikan mau apa tanpa harus bicara dulu. Tinggal tunjuk kartunya.



2. Jadwal Visual Harian

Jadwal visual harian (image unavailable)

Papan dengan urutan kegiatan pakai gambar: bangun tidur → sikat gigi → sarapan → sekolah → main → tidur.

Fungsi: Bikin anak lebih tenang karena tahu rangkaian kegiatan hari ini. Kurangi tantrum saat transisi. Tambahkan subjudul

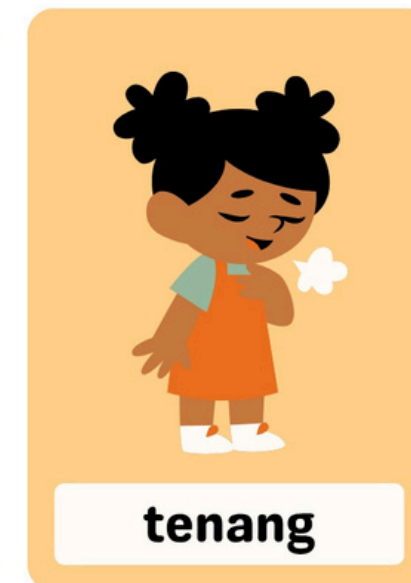
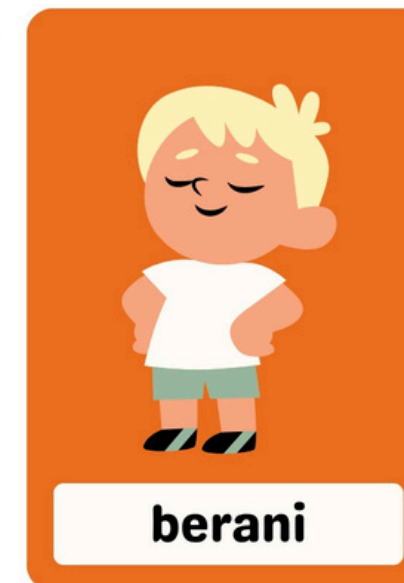
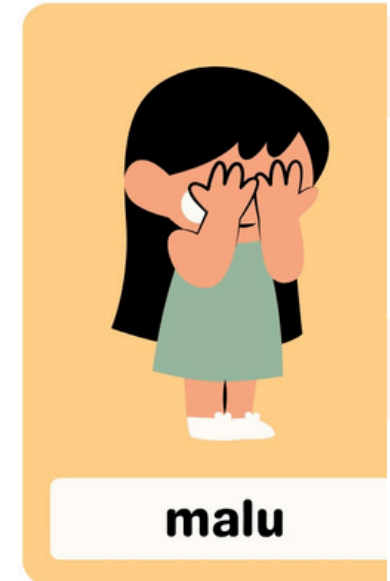
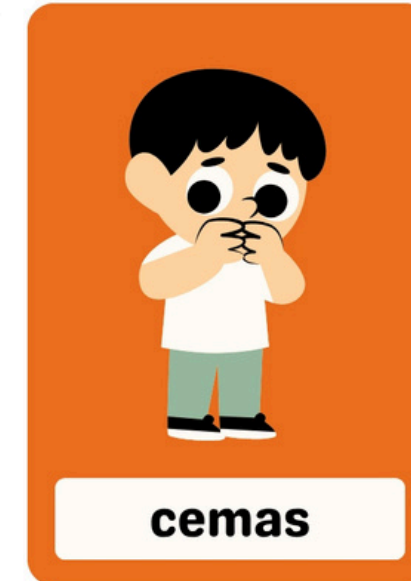
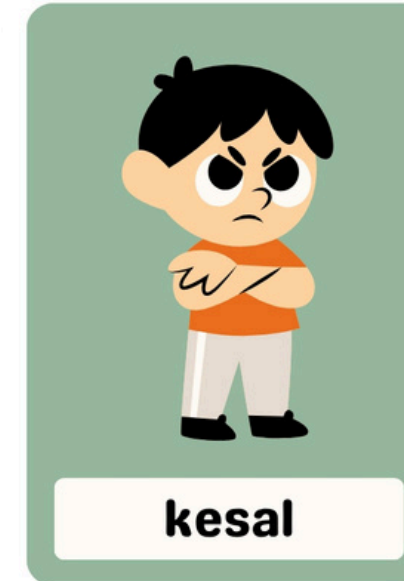
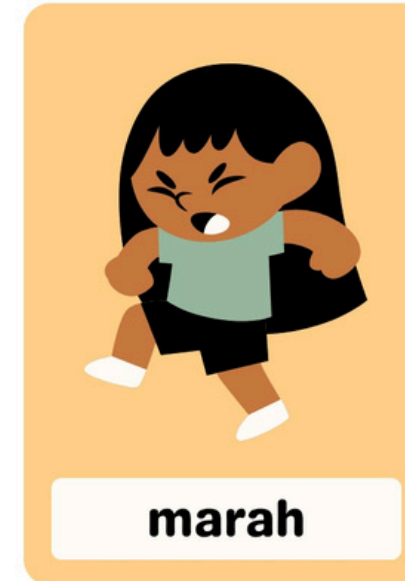


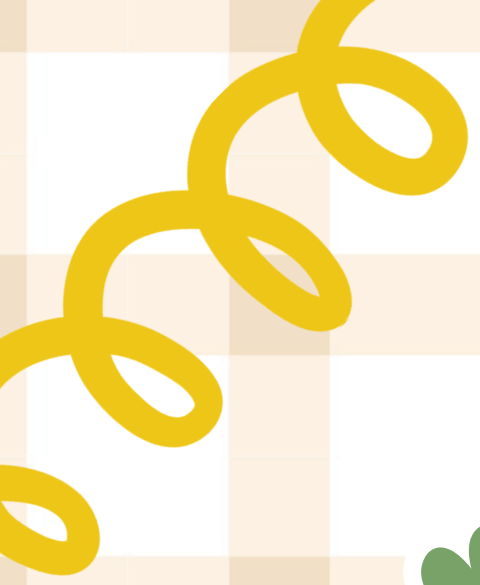
3. Kartu Emosi*

Kartu emosi (image unavailable)

Gambar wajah: senang, sedih, marah, takut, tenang + label bahasa Indonesia.

Fungsi: Latih anak mengenali dan mengungkapkan perasaan.





MEDIA DIGITAL DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN

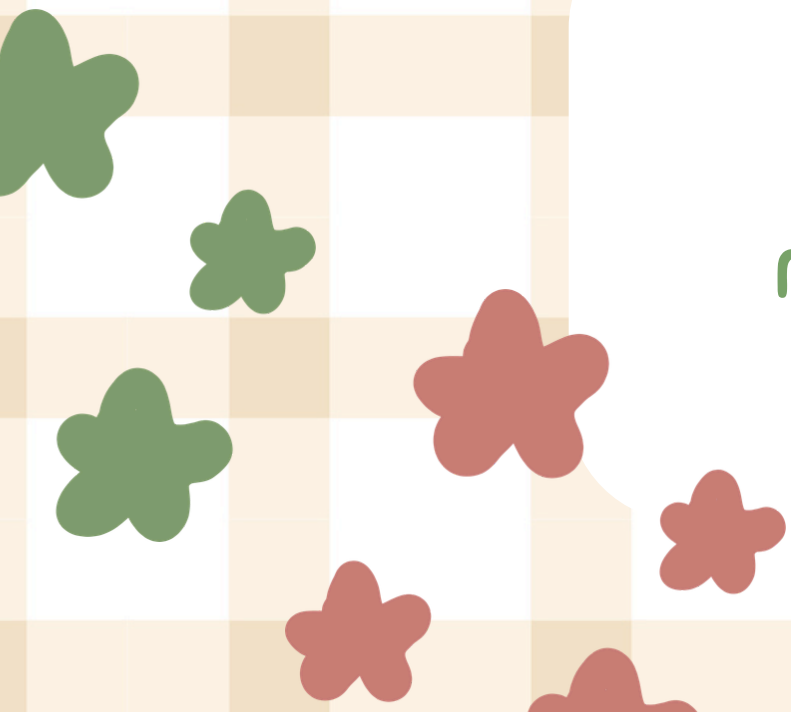


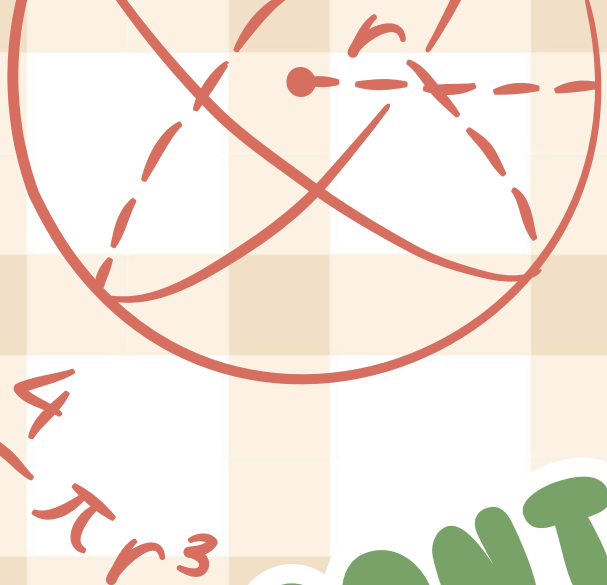
Media Digital*

Media pembelajaran yang berbasis komputer, internet, dan perangkat elektronik

Teknologi Pembelajaran*

Penerapan proses dan sumber daya teknologi untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja

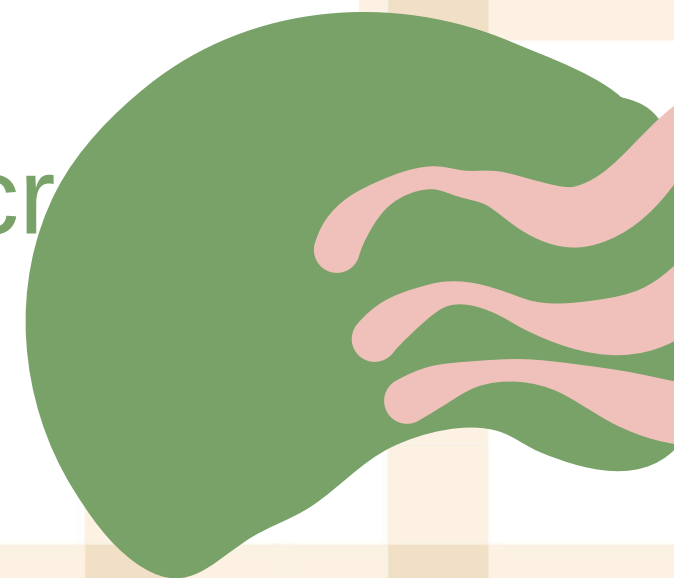


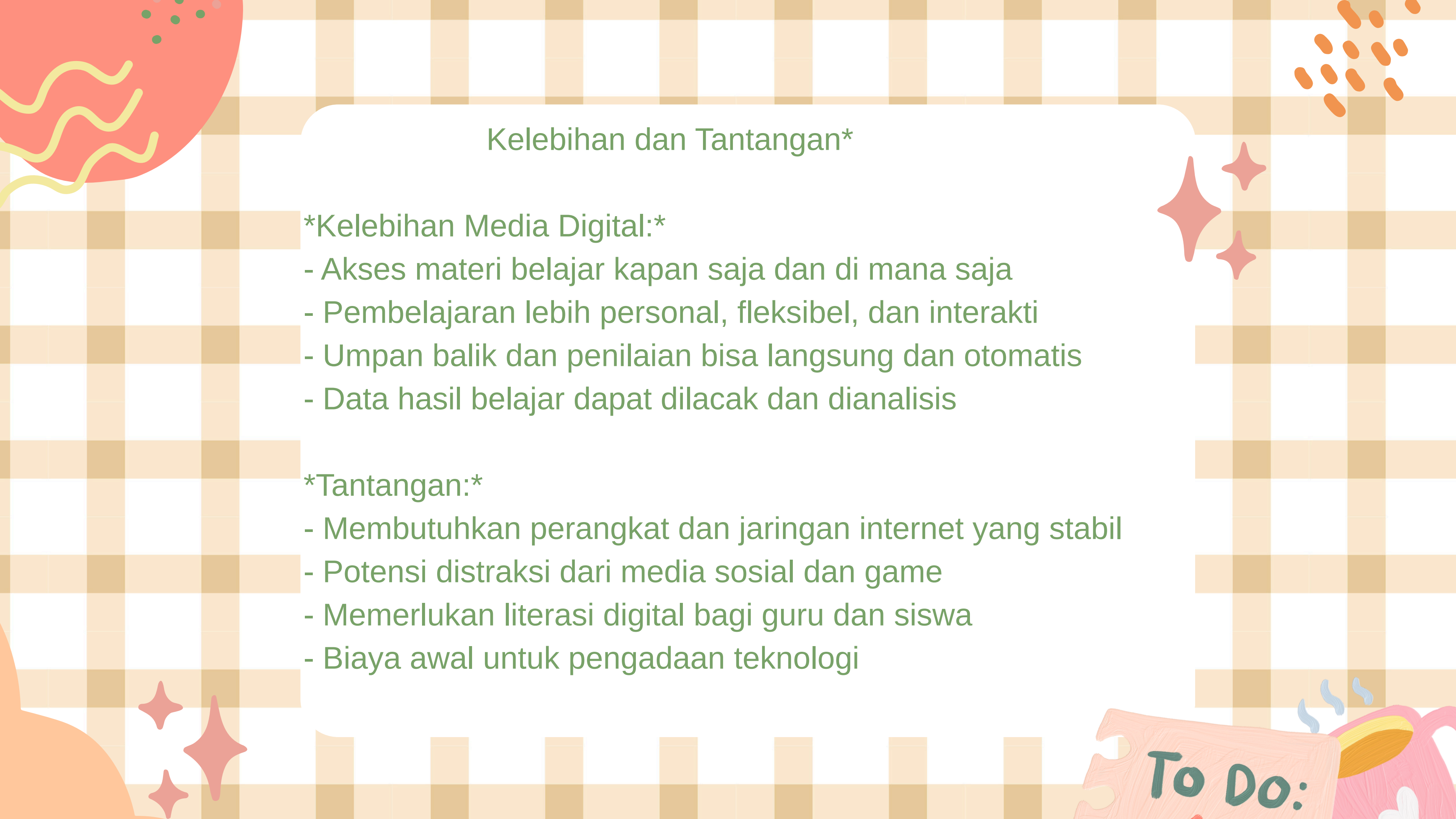


CONTOH MEDIA DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN*



- Aplikasi Interaktif*: Canva, Kahoot, Quizizz, Wordwall, Padlet
- Platform LMS*: Google Classroom, Moodle, Ruangguru
- Konten Digital*: Video YouTube edukasi, simulasi, e-book, podcast
- Pertemuan Daring*: Zoom, Google Meet, Microsoft Teams





Kelebihan dan Tantangan*

Kelebihan Media Digital:

- Akses materi belajar kapan saja dan di mana saja
- Pembelajaran lebih personal, fleksibel, dan interaktif
- Umpan balik dan penilaian bisa langsung dan otomatis
- Data hasil belajar dapat dilacak dan dianalisis

Tantangan:

- Membutuhkan perangkat dan jaringan internet yang stabil
- Potensi distraksi dari media sosial dan game
- Memerlukan literasi digital bagi guru dan siswa
- Biaya awal untuk pengadaan teknologi

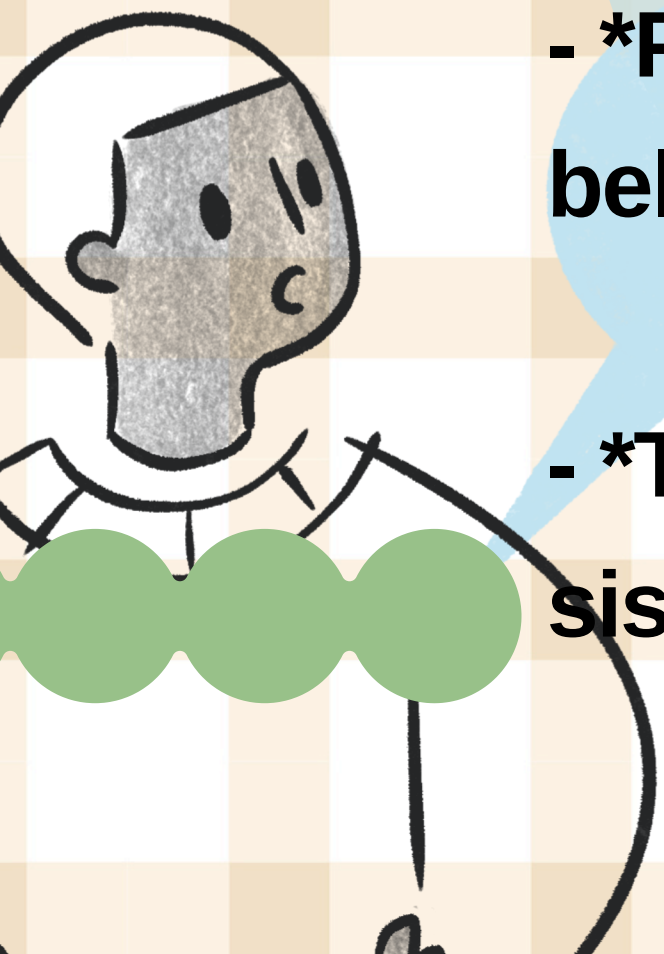
To Do:



Peran Guru dan Teknologi di Era Digital

"Teknologi adalah alat bantu, bukan pengganti guru"

- ***Peran Siswa*:** Lebih aktif, mandiri, dan kreatif dalam mencari serta membuat konten
- ***Peran Guru*:** Sebagai fasilitator, motivator, dan desainer pengalaman belajar
- ***Tujuan*:** Menciptakan pembelajaran yang bermakna dan berpusat pada siswa





TERIMA KASIH

Atas Perhatiannya

