

Nama : Zulaechah Indra Irawati

## 5.7.2.2 ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

Untuk mengembangkan media pembelajaran daring, media yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring, misalnya dalam bentuk *powerpoint*, *video scribe*, video animasi, *virtual laboratory*, dan *augmented reality*.

Sebelum membuat media pembelajaran daring, saya perlu melakukan analisis terlebih dahulu.

Analisis ini terdiri dari :

### 1. Analisis kurikulum

- Kejelasan Media dengan Tujuan pembelajaran
- Kesesuaian Media dengan KI, KD dan IPK
- Kesesuaian Media dengan materi
- Konsistensi tujuan-materi dan evaluasi

### 2. Analisis kebutuhan

- Kesesuaian karakteristik sasaran media
- Pemberian contoh dengan ilustrasi yang jelas
- Kemenarikan media
- Kebenaran substansi materi
- Kedalaman materi
- Kelengkapan sumber
- Kejelasan pesan melalui media
- Sesuai dengan teknologi dan lingkungan
- Mudah digunakan oleh siswa
- Keamanan media untuk siswa
- Memudahkan pemahaman

## ANALISIS KEBUTUHAN MEDIA PEMBELAJARAN

1) Judul : Media Pembelajaran

2) Tema, sub tema, kelompok, dan semester :

- a. Tema : Tanaman
- b. Sub tema : Bagian tanaman
- c. Sub sub tema : Daun
- d. Kelompok : B
- e. Semester : 1

3) Sumber referensi :

- <https://guruberbagi.kemdikbud.go.id/>
- <https://www.google.com/search?q=kindergarten+background&safe=strict&sxsrf=ALeKk00SCJly8RfyGKa50P->

[iE55RjJ\\_ppA:1601549998956&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiAh5zWnpPsAhUXfSsKHZrhByAQ\\_AUoAXoECA0QAw&biw=1366&bih=576](https://www.youtube.com/results?search_query=video+pembelajaran+tema+tanaman)

- [https://www.youtube.com/results?search\\_query=video+pembelajaran+tema+tanaman](https://www.youtube.com/results?search_query=video+pembelajaran+tema+tanaman)
- <https://lms02-ppgdaljab.simpkb.id/mod/folder/view.php?id=162091>

#### 4) Kompetensi dasar

- NAM 1.1                   Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaanNya
- SOSEM 2.10               Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain/kerja sama
- BHS 3.12 – 4.12       - Mengenal keaksaraan awal melalui bermain  
- Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya
- KOG 3.6 – 4.6           - Mengenal benda-benda di sekitarnya  
- Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda di sekitar yang dikenalnya
- FM 3.3 – 4.3            - Mengenal anggota tubuh, fungsi, dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus  
- Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus
- SENI 3.15 – 4.15       - Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni  
- Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

#### 5) Aplikasi dan web yang dipakai dalam membuat media pembelajaran

- Microsoft Word
- Microsoft PowerPoint
- YouTube