

**HASIL DISKUSI ANALISIS KEBUTUHAN  
MEDIA PEMBELAJARAN PPG DALJAB 2020  
ANGKATAN 2 UNRAM**

**KELOMPOK A**

**NAMA ANGGOTA :**

- 1. EVI WINARTI S.Pd**
- 2. IIN DEWI KURNIAWATI SPd**
- 3. INAYATIN S.Pd**
- 4. LINDA AYU RACHMAWATI S.Pd**
- 5. NICHEN OKTAVIYANI S.Pd**
- 6. NUR AZIZAH SALAM S.Pd**
- 7. RISKI SEPTIANANINGTYAS S.Pd**
- 8. RISTA SURYA DEWI S.Pd**
- 9. SRI MARIANA S.Pd**
- 10. UMI KHUSNI HIDAYAH S.Pd**

## **HASIL DISKUSI**

### **ANALISIS KURIKULUM :**

1. kejelasan media dengan Tujuan Pembelajaran
2. Kesesuaian media dengan KI, KD dan IPK
3. Kesesuaian media dengan materi
4. Konsistensi tujuan materi dan konsistensi

### **ANALISIS KEBUTUHAN :**

1. Kesesuaian karakteristik sasaran media
2. Pemberian contoh dengan ilustrasi yang jelas
3. Kemenarikan media
4. Kebenaran substansi materi
5. Kedalaman materi
6. Kelengkapan sumber
7. Kejelasan pesan melalui media
8. Sesuai dengan teknologi dan lingkungan
9. Mudah digunakan oleh siswa
10. Keamanan media untuk siswa
11. Memudahkan pemahaman siswa

Dunia pendidikan dewasa memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan aktif learning, maka kiranya peranan media pembelajaran (yang dalam uraian selanjutnya sering disebut media), menjadi semakin penting. Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini: sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif, mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, mengkonkretkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar di Taman Kanak-kanak hendaknya berdasarkan pada tujuan dan aspek perkembangan serta sesuai dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan karakteristik anak sehingga guru mudah menyampaikan pelajaran dengan baik pada anak. Hamalik (dalam Arsyad 2002:15) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar di Taman Kanak-kanak dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap anak.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar yang efektif terkait erat dengan tingkat pemahaman guru terhadap perkembangan dan kondisi anak-anak. Demikian juga pentingnya pemahaman guru terhadap sarana dan fasilitas Taman Kanak-kanak yang tersedia, seperti kondisi kelas dan faktor lain yang terkait dengan penggunaan media pembelajaran. Tanpa pemahaman terhadap berbagai kondisi ini, maka penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung tidak dapat meningkatkan peran serta anak-anak secara optimal. Akhirnya, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak tercapai.

Media pembelajaran di Taman kanak-kanak memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan media yang memadai dapat memenuhi prinsip dalam proses pembelajaran di Taman kanak-kanak yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Menurut Sudiman, dkk (2009 1-2) belajar tidak selamanya bersentuhan dengan hal-hal yang konkret, baik dalam konsep maupun faktanya. Bahkan dalam realitasnya, belajar seringkali bersentuhan dengan hal-hal yang bersifat kompleks, maya dan berada di balik fakta. Oleh karena itu, media berperan menjelaskan hal-hal yang abstrak dan menunjukkan hal-hal yang tersembunyi. Ketidakjelasan dan kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara.

**ANALISIS MEDIA PEMBELAJARAN  
YANG KAMI BUAT MENGGUNAKAN POWER POINT**

Nama Sekolah : TK DW Persatuan Angrek  
Semester/Bulan/Minggu : 1/ /  
Hari/Tanggal :  
Tema/Sub tema/Sub-sub tema : Tanaman/Tanaman buah/Pisang  
Kelompok/Usia : B / 5-6 tahun

**A. Kompetensi Inti :**

- KI 1 : Menerima ajaran agama yang dianutnya  
 KI 2 : Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai dan toleran pada orang lain, mampu menyesuaikan diri, bertanggung jawab, jujur, rendah hati, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru  
 KI 3 : Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni, dan budaya di rumah, tempat bermain, dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidu, merasa, meraba) ; menanya; mengumpulkan informasi; menalar dan mengombinasikan melalui kegiatan bermain  
 KI 4 : Menunjukkan yang diketahui, dirasakan, dibutuhkan, dan dipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan dan karya secara produktif dan kreatif serta mencerminkan perilaku anak yang berakhlak mulia

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi :**

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
Nilai Agama dan Moral	1.1 Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya	Mengetahui tanaman buah (pisang) ciptaan Tuhan
Sosial Emosional	2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika dimintai bantuan	Membantu membereskan peralatan yang telah dipakai belajar
Fisik Motorik	3.3 Mengenal anggota tubuh fungsi & gerakannya untuk mengembangkan motorik kasar & motorik halus 4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk menggerakkan motorik kasar & halus	Menggunakan anggota tubuh untuk menirukan gerakan pohon pisang tertiu pangin
Kognitif	3.8 Mengenal lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll.) 4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita,	Melihat video tentang pohon dan buah pisang

	bernyanyi, gerak tubuh, dll.) tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll.)	
Bahasa	3.11 Memahami bahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal) 4.11 Menunjukkan kemampuan berbahasa ekspresif (mengungkapkan bahasa secara verbal dan nonverbal)	Menyebutkan nama-nama olahan makanan dari buah pisang
Seni	3.15 Mengenal berbagai karya dan aktivitas seni 4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni	Membuat hasil karya finger painting gambar pisang menggunakan pewarna makanan

### C. Tujuan Pembelajaran

1. Anak dapat mengetahui tanaman pisang ciptaan Tuhan (NAM 1.1)
2. Anak dapat membantu membereskan peralatan belajar yang sudah selesai dipakai (Sosem 2.9)
3. Anak dapat menirukan gerakan pohon pisang tertiuip angin (FM 3.3-4.3)
4. Anak dapat mengetahui tentang tanaman buah pisang melalui video (Kognitif 3.8-4.8)
5. Anak dapat menyebutkan olahan makanan dari buah pisang (Bahasa 3.11-4.11)
6. Anak dapat membuat hasil karya Finger painting member warna gambar pisang menggunakan pewarna makanan (Seni 3.15-4.15)

### D. Materi Pembelajaran

1. Mengenal tanaman pisang adalah ciptaan Tuhan
2. Menirukan gerakan pohon pisang bergoyang
3. Melihat video tentang tanaman buah pisang (rasa, manfaat, ciri-ciri, bagian bagian pohon,
4. Membuat hasil karya finger painting gambar pisang menggunakan pewarna makanan