

MEDIA

PEMBELAJARAN

matematika

KOMPETENSI DASAR

Mahasiswa memiliki kemampuan merencanakan dan menggunakan media pada pelaksanaan pembelajaran matematika sehingga siswa belajar secara bermakna dengan aktivitas tinggi dalam suasana nyaman-menyenangkan

INDIKATOR :

1. Menyebutkan pengertian media, rasional penggunaan media, dan tujuan/fungsi/manfaat media
2. Memilih-merencanakan-membuat media yang tepat untuk menyajikan materi matematika tertentu
3. Memilih-merencanakan-membuat media yang fisibel dengan berbasis lokal material (*daily life*)
4. Merencanakan dan membuat media dengan menggunakan OHP
5. Merencanakan dan membuat media dengan menggunakan komputer (power-point)
6. Menggunakan media yang telah dipersiapkan dalam pelaksanaan pembelajaran matematika

APA ?

SYARAT ?

MENGAPA ?

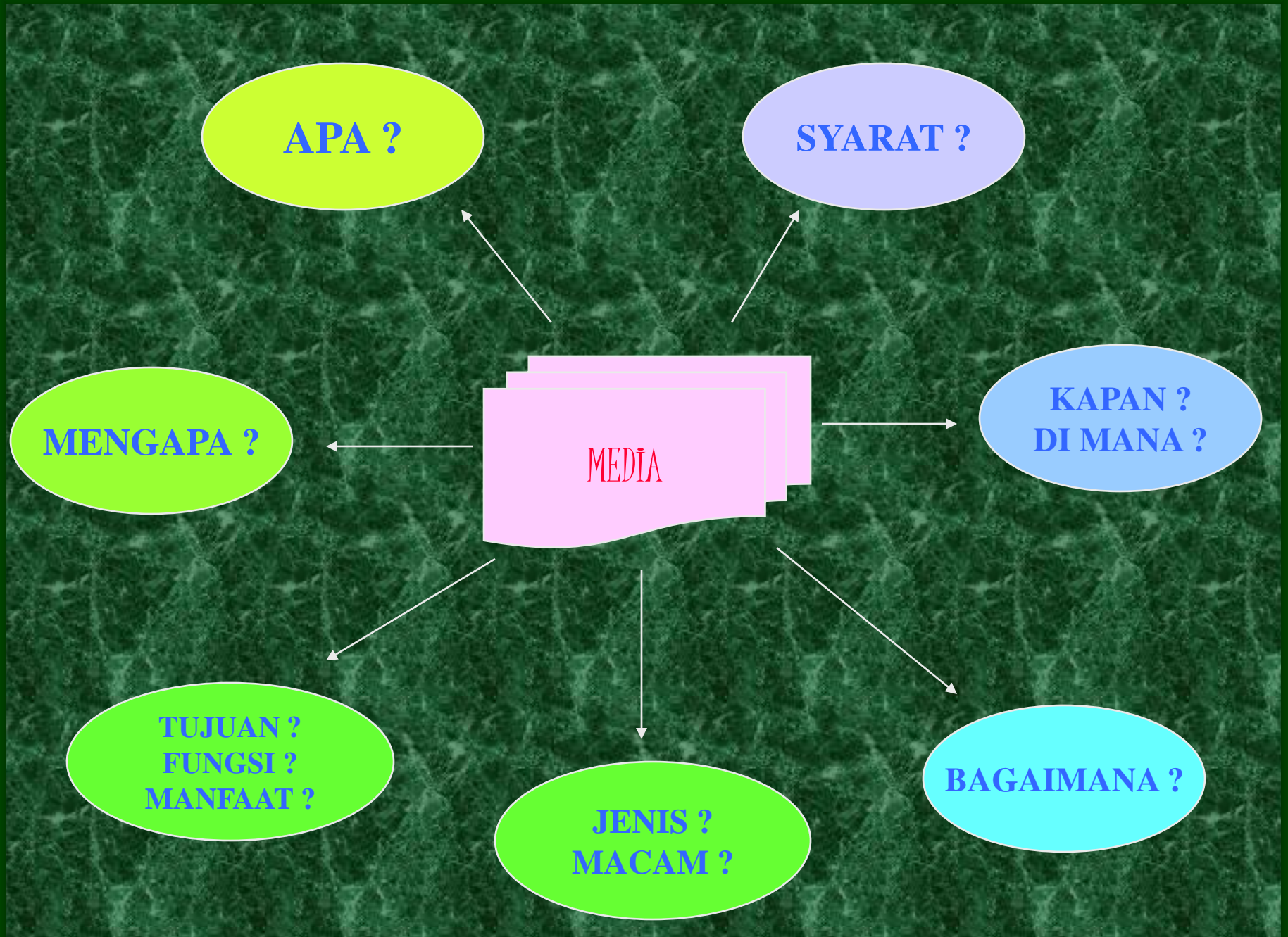
**KAPAN ?
DI MANA ?**

MEDIA

**TUJUAN ?
FUNGSI ?
MANFAAT ?**

**JENIS ?
MACAM ?**

BAGAIMANA ?



GURU
KOMUNIKATOR



SISWA
KOMUNIKAN

MEDIA
(CHANNEL)



FASILITAS-ALAT
PEMBELAJARAN
PERAGAAN
(MANUAL-TIK)

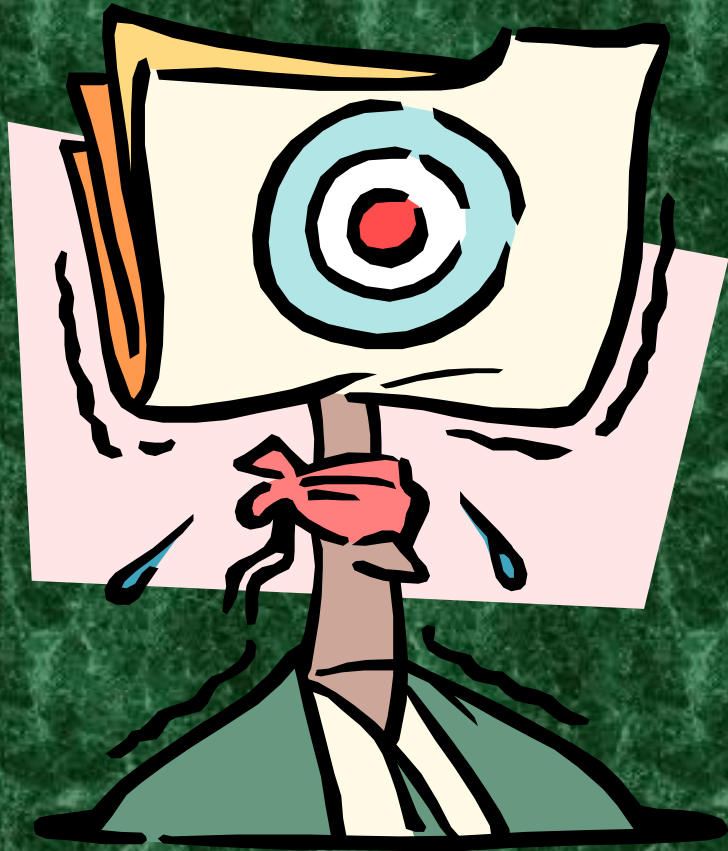
MENGAPA ?

- OBJEK MATEMATIKA ABSTRAK - PERLU PERAGAAN
- SIFAT MATERI MATEMATIKA TIDAK MUDAH DIPAHAMI
 - HIRARKHI MATEMATIKA KETAT-KAKU
 - APLIKASI MATEMATIKA KURANG NYATA
- BELAJAR MATEMATIKA PERLU FOKUS - CEPAT LELAH-BOSAN
 - CITRA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KURANG BAIK
(TAKUT – TEGANG – BOSAN – BANYAK PR)
 - KEMAMPUAN KOGNITIF SISWA MASIH KONKRET
 - MOTIVASI BELAJAR SISWA TIDAK TINGGI

TUJUAN-FUNGSI-MANFAAT

- Mengkonkretkan konsep (peragaan)
- Mudahkan pemahaman
- Koneksi konsep mat.
- Kontekstual
- Pemusatan perhatian
- Menjaga minat
- Menyajikan variasi
- Suasana kondusif
- Memperbaiki citra
- Membantu daya pikir
- Meningkatkan motivasi

KAPAN - DI MANA



- Sekolah
- Rumah
- Lingkungan sekitar

JENIS-MACAM

- MANUAL

MODEL BANGUN (D-R)

ALAT UKUR (METER)

ALAT PERMAINAN

SKEMA KONSEP

PERAGAAN RUMUS

GAMBAR-DIAGRAM

- ELEKTRONIK

OHP

KOMPUTER

IN FOKUS

POWER POINT

INTERNET

SAJIAN



INFORMATIF

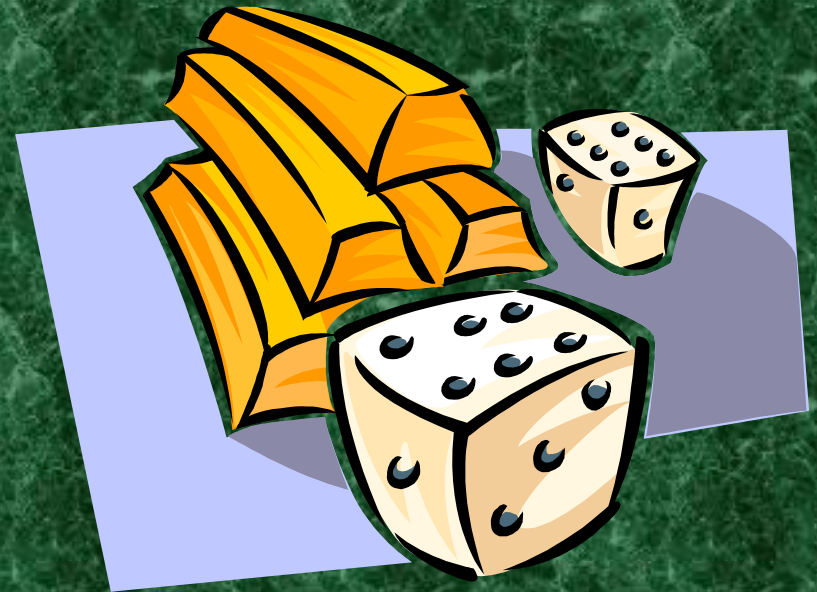
peta konsep
diagram data

PROSES MATEMATIK

algoritma
konstruksi konsep-sifat
geometrik
LKS

PERSYARATAN

- MERAGAKAN KONSEP
 - MENJELASKAN ATURAN
 - MEMUDAHKAN PEMAHAMAN
 - MURAH-MUDAH DIBUAT
- MUDAH DIGUNAKAN
 - FISIBEL



BAGAIMANA?

RANCANG DAN BUAT
KEMUDIAN SAJIKAN
SUATU MEDIA
UNTUK TOPIK TERTENTU
MANUAL DAN ELEKTRONIK
(OHP-POWER POINT)