

BAHAN AJAR

MULTIMEDIA PENDIDIKAN MATEMATIKA

A. Pendahuluan

1. Sejarah Multimedia
2. Definisi Multimedia
3. Pentingnya Multimedia
4. Perkembangan Multimedia
5. Hukum dan Multimedia
6. Multimedia dalam Bidang Pendidikan
7. Dampak Multimedia dalam Pembelajaran

B. Perangkat Keras Multimedia

1. Unit Masukan (*Input*)
2. Unit Keluaran (*Output*)
3. Alat Masukan dan Keluaran
4. Alat Penyimpanan
5. CPU (*Central Processing Unit*)

C. Perangkat Lunak Multimedia

1. Bahan Pemrograman
2. Perangkat Lunak Sistem
3. Perangkat Aplikasi
4. Perangkat Lunak *Authoring*
5. Perangkat Lunak *Editing*
6. Perangkat Lunak Berbasis *Web*

D. Objek Multimedia

1. Teks
2. Visual (Grafik)
3. Audio (Suara)
4. Video
5. Animasi

E. Pengembangan Multimedia dalam Pendidikan (Matematika)

1. Siklus Pengembangan Multimedia
2. Langkah-langkah Pengembangan Multimedia
3. Model Desain dan Pengembangan Projek Multimedia dalam Pembelajaran
4. *Decide*
5. *Design*
6. *Develop*
7. *Evaluate*

BAHAN AJAR

MULTIMEDIA PENDIDIKAN MATEMATIKA

A. Pendahuluan

1. Sejarah Multimedia

- a) Multimedia berawal dari teater (memanfaatkan lebih dari satu médium), bukan komputer.
- b) Sistem multimedia dimulai akhir 1980an (diperkenalkan *Hypercard* oleh Apple-Macintosh 1987 dan perangkat lunak AVC-*Audio Visual Connection* oleh IBM tahun 1989).
- c) Tahun 1994 diperkirakan ada lebih 700 produk dan sistem multimedia di pasaran.
- d) Multimedia memungkinkan pengguna mendapatkan keluaran dalam bentuk yang lebih kaya daripada media tabel dan grafik konvensional (gambar 3 dimensi, foto, video bergerak, animasi – suara stereo, perekaman suara, musik – interaktif, memilih keluaran, layar sentuh).
- e) Multimedia sebagai “alat untuk bersaing” dalam menjual produk.

2. Definisi Multimedia

- a) Multimedia adalah ... (dst)