



Konsep dan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Multimedia

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL



Latar Belakang

Lembaga pendidikan harus senantiasa bertanggungjawab dalam mengadaptasi berbagai perkembangan.

Apakah Multimedia itu ?

- Gabungan alat-alat teknik seperti komputer, memori elektronik, jaringan informasi, dan alat-alat *display* yang dapat menyajikan informasi melalui berbagai format seperti teks, gambar nyata atau grafik, dan suara melalui multi saluran sensorik.
- Karena multimedia memanfaatkan banyak ragam media (audio, visual, animasi gerak, dll) maka serta merta akan menghasilkan proses kognitif yang banyak pula. Dengan bahasa sederhana dikatakan bahwa dengan memberikan banyak hal (teks, gambar, animasi, dll.) maka peserta didik akan mendapatkan banyak.

Apakah Multimedia itu ?



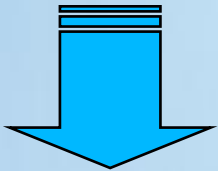
“Perpaduan harmonis antara berbagai media (teks, gambar, grafik/diagram, audio, video, animasi) secara sinergis untuk mencapai tujuan (pembelajaran)”

Belajar dan Komputer

Belajar Komputer

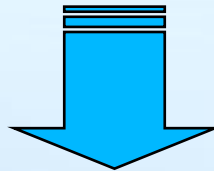


Komputer sebagai
Object

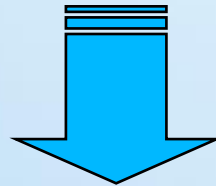


Mata Pelajaran
Komputer

Belajar melalui
Komputer

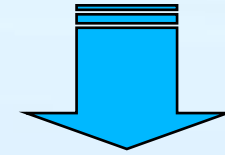


Komputer sbg Media

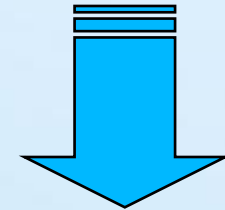


Multimedia Interaktif
on / offline

Belajar dengan
menggunakan Komputer



Komputer sbg Alat



Word Proccessor, Autocad,
dll.

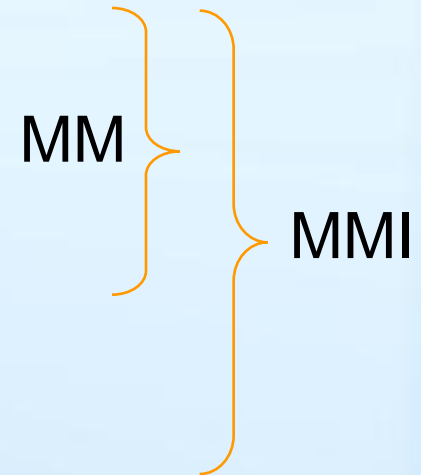
Kesalahan konsep

- Menganggap multimedia hanya sebagai alat penampil suatu materi yang akan disampaikan.
- Multimedia dipandang sebagai wahana yang selalu memberikan dampak positif pada pembelajaran.

Media Pembelajaran

Manusia belajar dari :

- 10 % Membaca *Teks*
- 20 % Mendengar *Audio*
- 30 % Melihat *Grafis/foto*
- 50 % Melihat & *Video/Animasi* mendengar
- 80 % Berbicara
- 80 % Berbicara dan melakukan *Simulasi*



Konsep

Pedagogi dan konten

- Komunikasi elektronik yang dikombinasikan dengan proses pengembangan dengan menempatkan suatu pembelajaran dalam fasilitas suatu format yang pengintegrasinya ke dalam penstrukturan konten.
- Bahan pengajaran dan pembelajaran disampaikan dalam bentuk teks, grafik, animasi, simulasi, audio dan video.

interaktifitas

Prinsip Pembelajaran Berbasis Multimedia

- Perkuat respon siswa secepatnya dan sesering mungkin – immediate feedback
- Berikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri – learner control (branching)
- Perhatikan bahwa siswa mengikuti suatu urutan yang koheren dan terkendalikan – logic-systematic
- Diperlukan adanya partisipasi aktif oleh siswa - simulatif/interactive

Prinsip Umum Web-based Multimedia

- Kesederhanaan (simplicity); grafik, jenis font, warna yang berlebihan mengacaukan pusat perhatian, disamping mengganggu loading
- Kejelasan (clarity); kalimat pendek, penuh contoh/ilustrasi, bahasa gaul, kalimat positif, dll.
- Keseimbangan (balance); informal dan non formal;
- Harmoni dan utuh (harmony and unity); gambar, huruf, warna serasi dan cocok dengan topik;

Fungsi Multimedia Pembelajaran

- **Suplemen (Tambahan)**

peserta didik mempunyai kebebasan memilih, apakah akan memanfaatkan materi pembelajaran elektronik atau tidak

- **Komplemen (Pelengkap)**

materi pembelajaran elektronik diprogramkan untuk melengkapi materi pembelajaran yang diterima siswa di dalam kelas

- **Substitusi (Pengganti)**

alternatif model kegiatan pembelajaran/perkuliahan

Faktor Penting

1. *Siswa (Pembelajar)*

subjek dalam keseluruhan proses

2. *Materi (Bahan belajar)*

restrukturisasi materi

3. *Lembaga*

kebijakan dan komitmen

4. *Proses Sistem*

pelaksanaan e-learning

5. *Teknologi*

perangkat pendukung

Ciri-Ciri Bahan Pembelajaran

Ada informasi

Tujuan pembelajaran

Ada integrasi dengan pelajaran lepas

Ada indikator pemahaman peserta

Ada umpan balik

Strategi Pengembangan *Cont.)*

Informasi tentang unit-unit terkait dalam proses belajar mengajar

Kemudahan akses ke sumber referensi

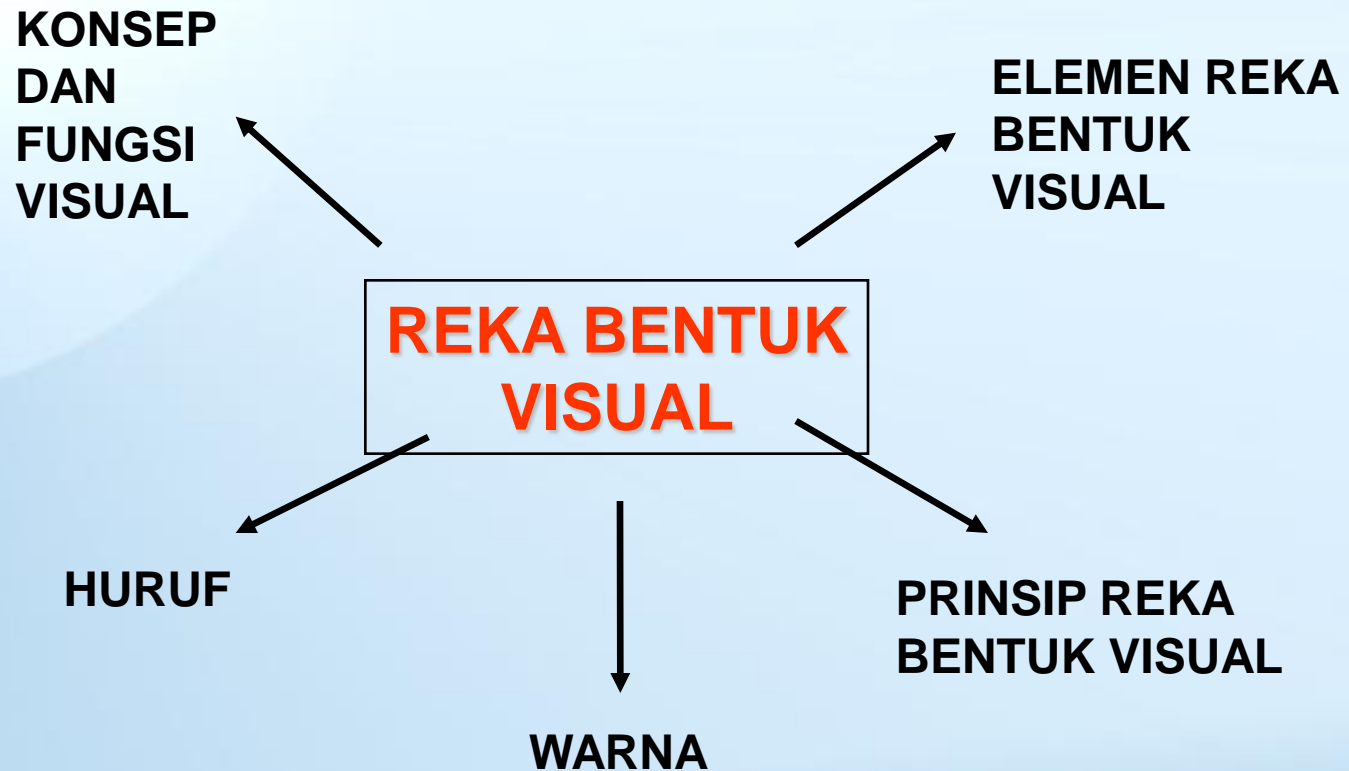
Komunikasi dalam kelas

Sarana untuk melakukan kerja kelompok

Sistem ujian dan pengumpulan feedback

Interaktifitas

Strategi Pengembangan *Cont.)*



Strategi Pengembangan *Cont.)*

**KONSEP MEDIA
DAN MEDIA
PENGAJARAN**

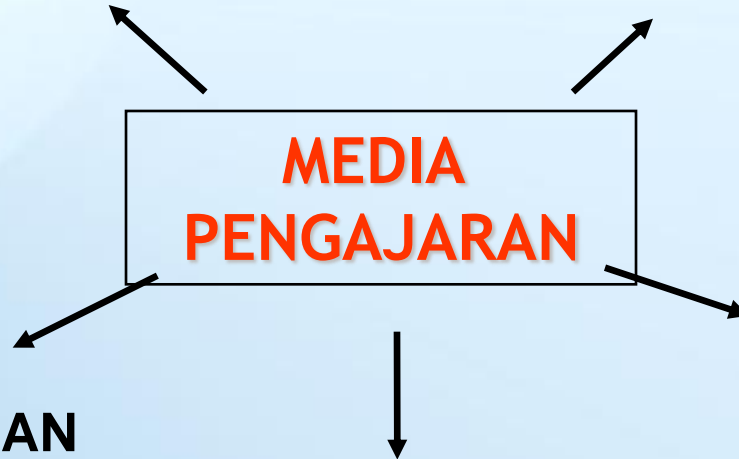
**FUNGSI MEDIA
PENGAJARAN**

**MEDIA
PENGAJARAN**

**PENGGELASAN
MEDIA
PENGAJARAN**

**PENYEDIAAN
MEDIA
PENGAJARAN**

**PEMILIHAN
MEDIA
PENGAJARAN**



Siapa saja yang terlibat?

Management Team:

- Producer
- Production Manager
- Team Leader
- Unit Manager

Expert Team:

- Curriculum Expert
- Instructional Design Expert
- Media Specialist
- Subject Matter Expert (SMEs)

A TEAM

Creative Team:

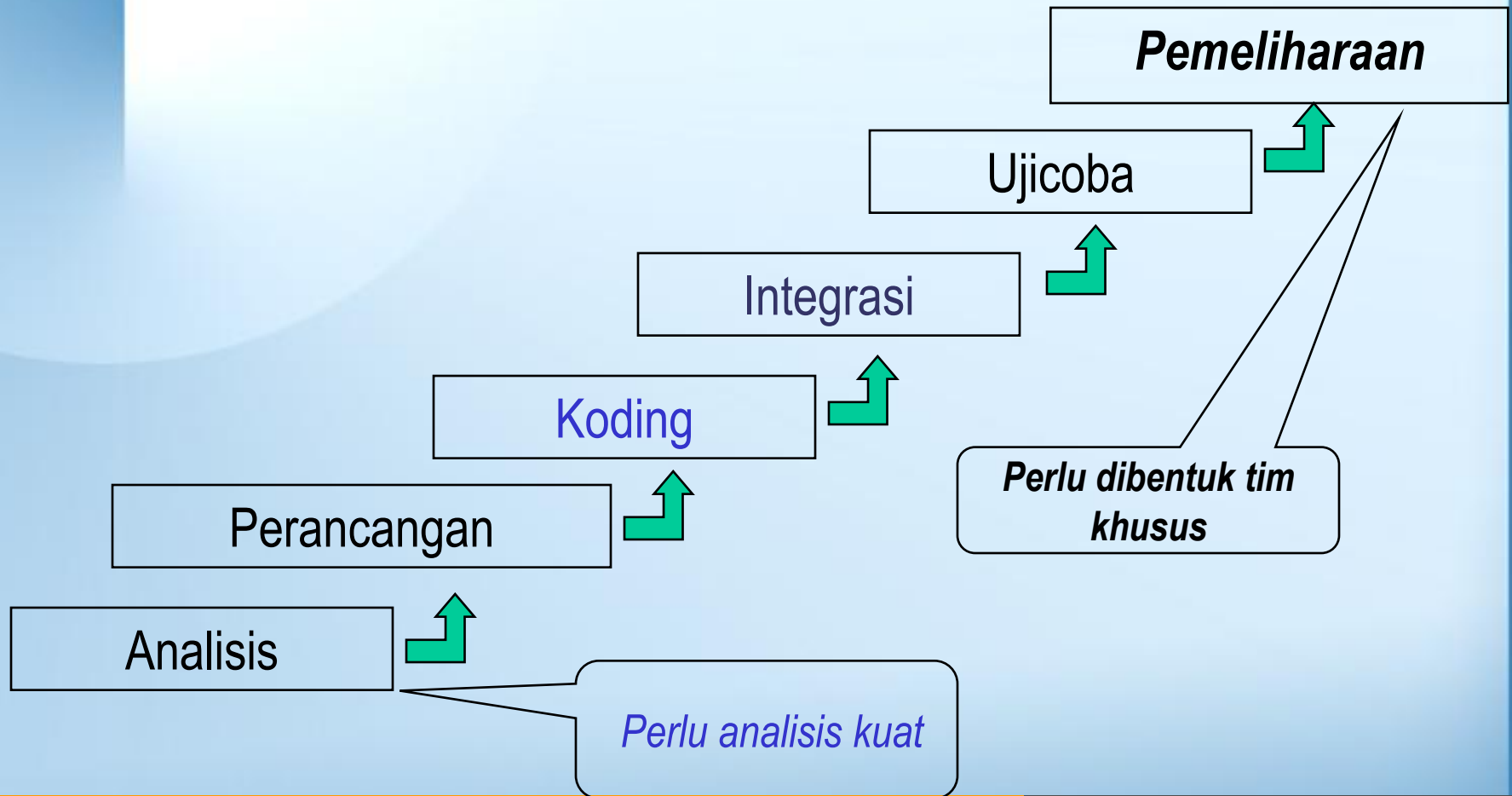
- **Script Writer**
- Program Director (TL)
- Programmer
- Graphic Designer
- Animator
- Media Production Crew

Aide/Operator:

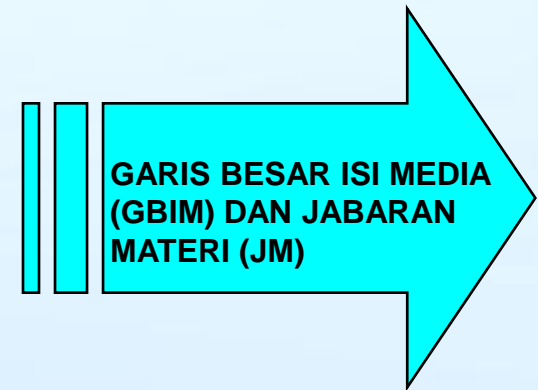
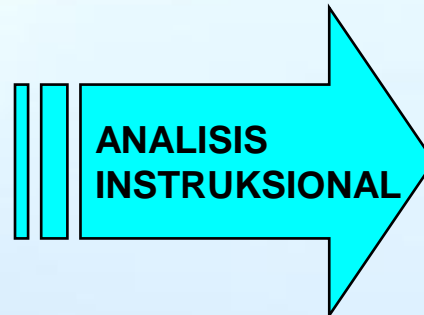
- Media Provider
- Digitizer
- Typist
- etc.

Strategi Pengembangan

Prinsip-Prinsip RPL



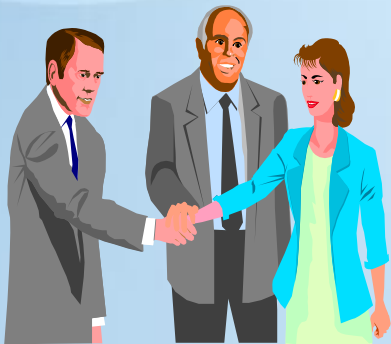
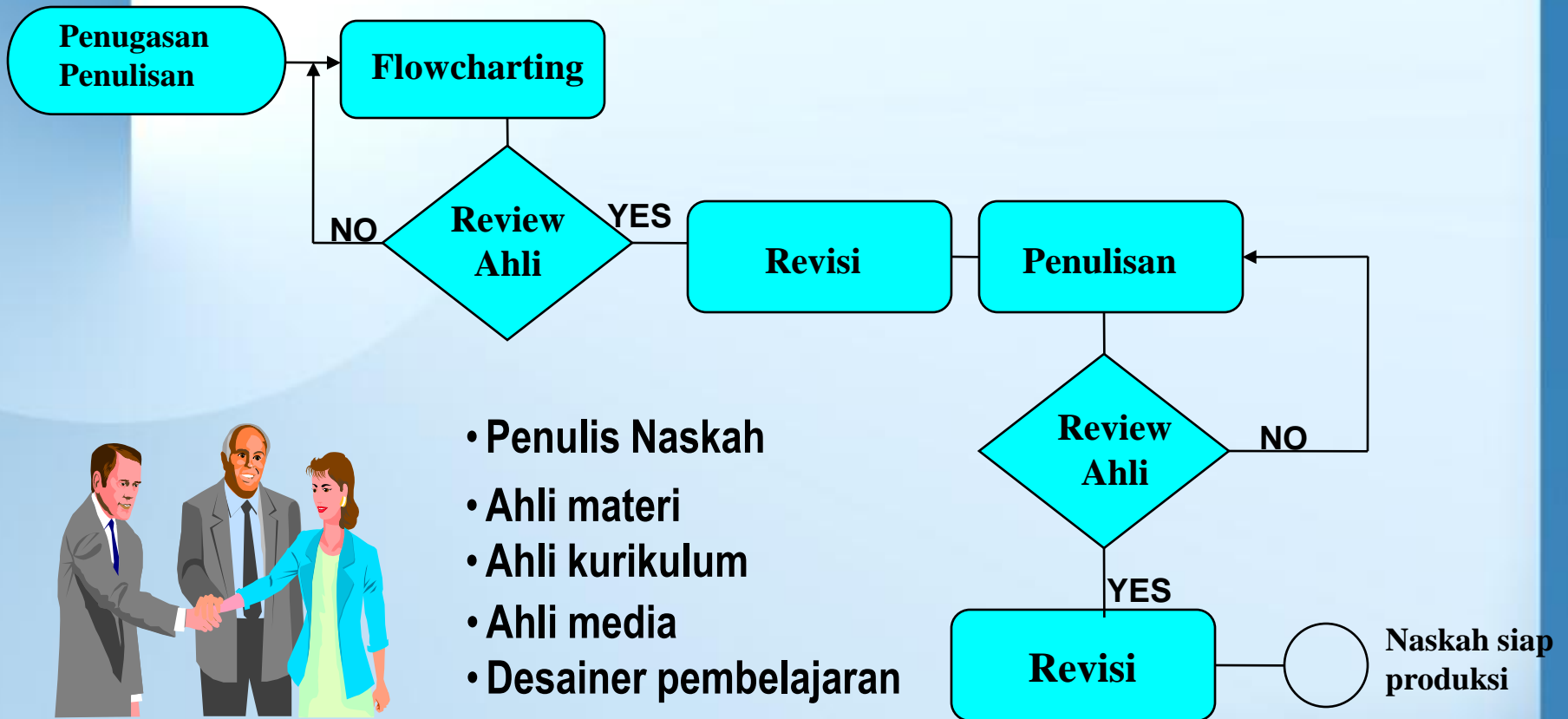
TAHAP ANALISIS



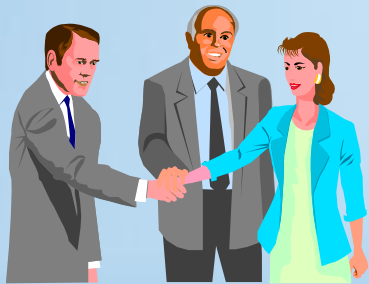
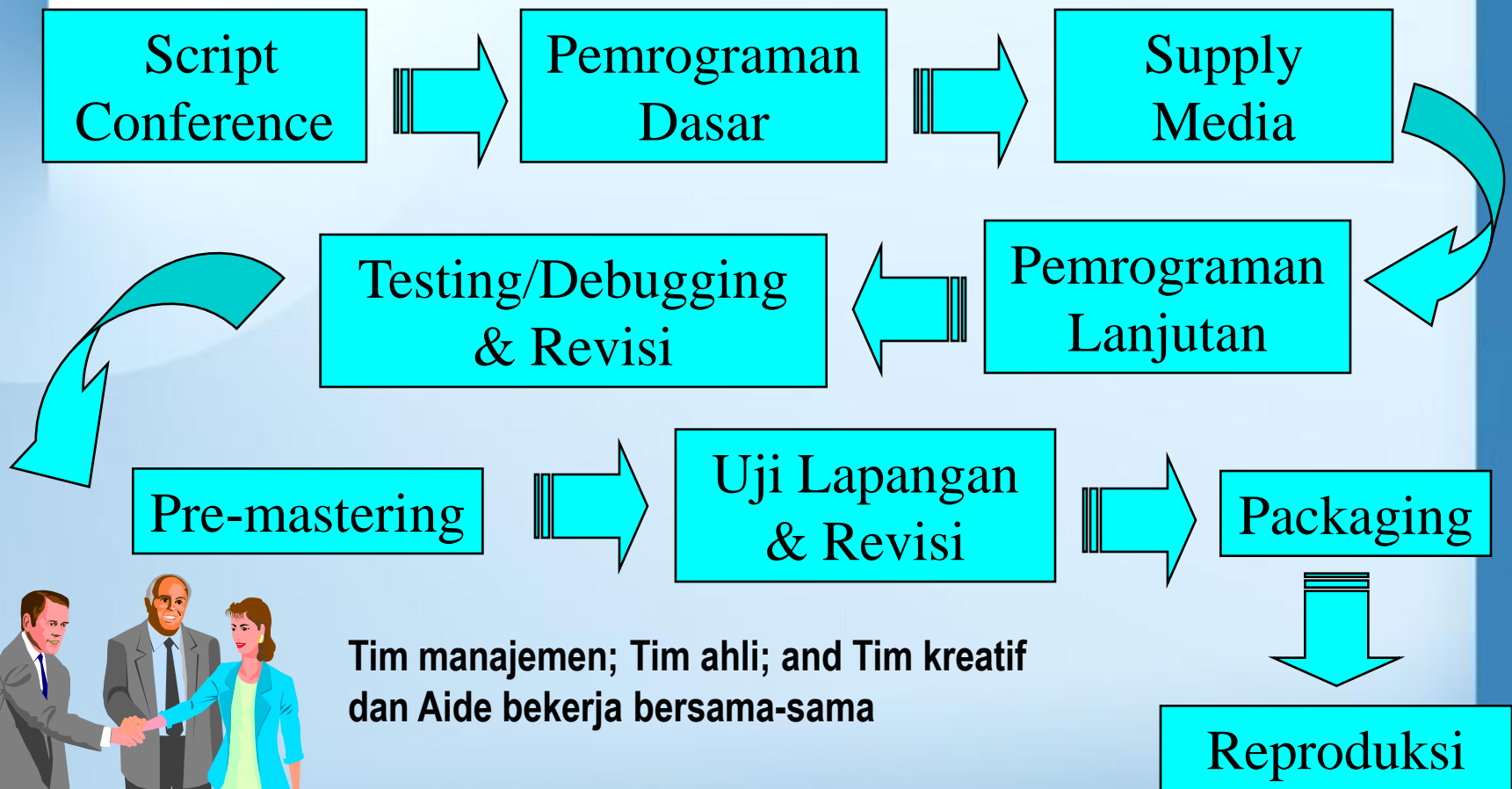
- Penulis Naskah
- Ahli materi
- Ahli kurikulum
- Ahli media
- Ahli desain pembelajaran

Bersama-sama bekerja sebagai team

TAHAP DESAIN

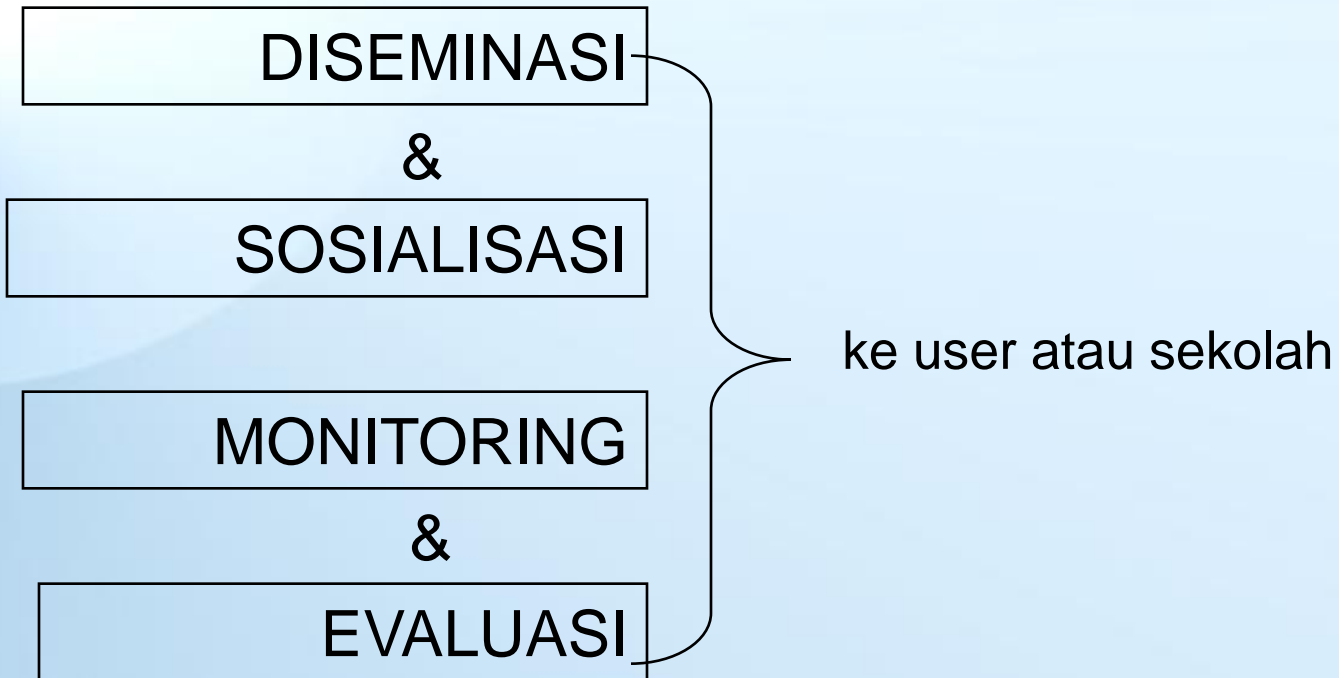


TAHAP PENGEMBANGAN/PRODUKSI



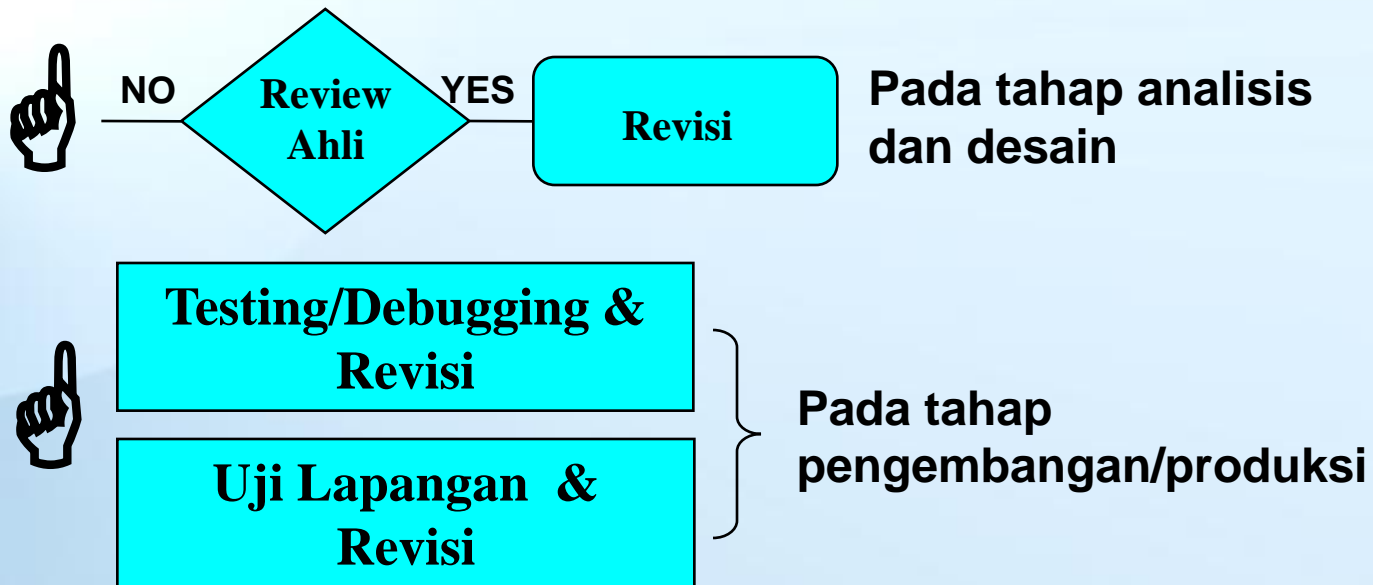
Tim manajemen; Tim ahli; and Tim kreatif dan Aide bekerja bersama-sama

TAHAP IMPLEMENTASI



TAHAP EVALUASI

Secara formatif terjadi pada setiap tahap:



atau

Monitoring dan evaluasi sumatif untuk mengukur dampak pemanfaatan media di lapangan pada tahap implementasi