

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN



Oleh :

SUNARYO SOENARTO

PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO- UNY



KOMPETENSI

- MENGETAHUI PENGERTIAN MPI
- MENGIDENTIFIKASI KARAKTERISTIK MPI
- MENGANALISIS KOMPONEN MULTIMEDIA DALAM MENGEMBANGKAN MPI



PENGETAHUAN ANDA ?

KUANTITAS	INDRA
75 %	MELIHAT
13 %	MENDENGAR
12 %	MERASA, MENCIUM & MERABA



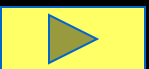
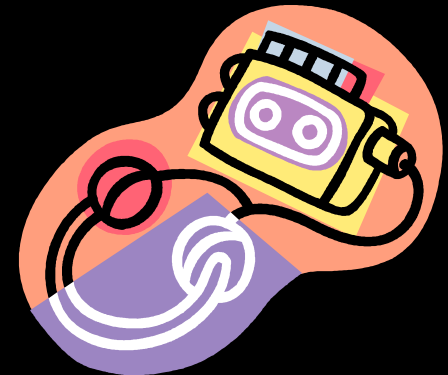
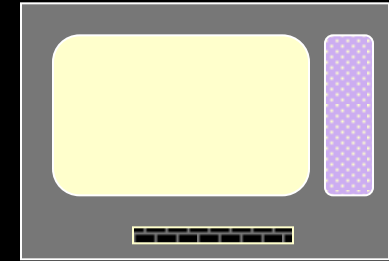
TINGKAT PEMAHAMAN

**MENDENGAR &
MELIHAT (50%)**

MELIHAT (30%)

MENDENGAR (20%)

(DEUTSCHE WELLE)



MEDIA PRESENTASI

PRESENTASI	RETENSI
VERBAL	1 KALI
VISUAL, GAMBAR	3,5 KALI
VERBAL + VISUAL	6 KALI



MULTI MEDIA ?

KUMPULAN DARI BERBAGAI
PERALATAN MEDIA BERBEDA
YANG DIGUNAKAN UNTUK
PRESENTASI (BARKER & TUKER)

MULTIMEDIA (I) ?

- BENTUK TRANSMISI TEKS, AUDIO DAN GRAFIK DALAM PERIODE BERSAMAAN (SIMONSON dan THOMPSON, 1994).
- SISTEM KOMUNIKASI INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER YANG MAMPU MENCIPTAKAN, MENYIMPAN, MENYAJIKAN DAN MENGAKSES KEMBALI INFORMASI TEKS, GRAFIK, SUARA, VIDEO ATAU ANIMASI (GAYESTIK, 1992)

MULTIMEDIA (2)?

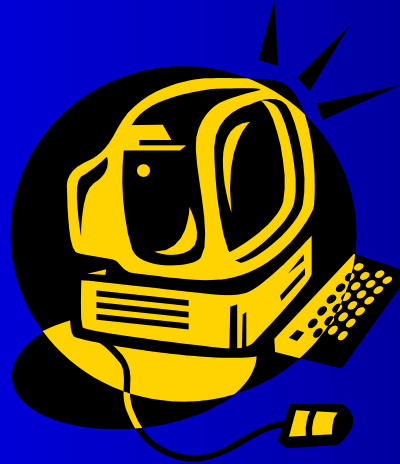
- THE COMBINING OF VISUAL, AUDIO, GRAPHICS, AND TEXTUAL INFORMATION BY USING SIMPLE TECHNOLOGY (M. E. FABRIS, 1997)
- KARAKTERISASI DARI TAMPILAN TEKS, GAMBAR, SUARA, ANIMASI DAN VIDEO YANG DIORGANISASI DALAM SUATU PROGRAM YANG TERINTEGRASI (ROB PHILLIPS, 1997)

UNSUR PROGRAM MULTIMEDIA

TEKS

GRAFIS

AUDIO



INTERAKSI

GAME

VIDEO

ANIMASI

INTERAKTIVITAS

- Proses pemberdayaan MAHASISWA untuk mengendalikan sumber belajar.
- Klasifikasi interaktif dalam lingkup multimedia pembelajaran bukan terletak pada sistem *hardware*, tapi lebih mengacu pada karakteristik belajar MAHASISWA dalam merespon stimulus yang ditampilkan layar monitor komputer.

FUNGSI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

- Melatih ketrampilan (*skill builder*),
- Mendalami pengetahuan (*knowledge explorer*), dan
- Memperkaya proses belajar (*reference works*)

MANFAAT

- **MEMUNGKINKAN DIALOG**
- **MENINGKATKAN KREATIVITAS**
- **MEMPERKAYA PENGALAMAN**
- **MENINGKATKAN KETRAMPILAN**
- **MEMPERKUAT RESPON**

KARAKTERISTIK

- FLEKSIBEL
- SELF - PACING
- CONTENT – RICH
- INTERAKTIF
- MANDIRI

PENDEKATAN BELAJAR DALAM PENGEMBANGAN MPI

- PROSES BELAJAR DIBUAT PENDEK-PENDEK
- MEMBERI GANJARAN ATAS RESPON MAHASISWA
- PENGUATAN DIBERIKAN SECEPAT MUNGKIN

KOMPONEN PENGEMBANGAN MPI

- ❖ UMPAN BALIK
- ❖ PERCABANGAN
- ❖ PENILAIAN
- ❖ MENITORING KEMAJUAN
- ❖ PETUNJUK
- ❖ TAMPILAN

KOMPONEN UMPAN BALIK

- **DIBERIKAN SECEPATNYA SETELAH MAHASISWA MEMBERI RESPON**
- **FORMAT : KOMENTAR, PUJIAN, PERINGATAN, PERINTAH, PEMBETULAN**
- **INFORMASI KEMAJUAN BELAJAR**
- **LEBIH MENARIK DISERTAI ILUSTRASI, SUARA & GAMBAR**

KOMPONEN PERCABANGAN

- ❖ TERSEDIA ALTERNATIF MATERI YANG HARUS DITEMPUH MAHASISWA SETELAH MERESPON
- ❖ BERDASARKAN RESPON ATAU HASIL BELAJAR
- ❖ MODEL PERCABANGAN OTOMATIS DAN MANUAL

KOMPONEN PENILAIAN

- ❑ **UNTUK MENGETAHUI PEMAHAMAN MATERI**
- ❑ **BERUPA SOAL / LATIHAN BENTUK PILIHAN GANDA, ISIAN, BENAR-SALAH, DLL.**
- ❑ **ADA DOKUMENTASI NILAI, SEHINGGA KEMAJUAN BELAJAR BISA DILACAK**

KOMPONEN MONITORING KEMAJUAN

- PEMBELAJARAN PADA AWAL MATERI**
- INFORMASI TOPIK YANG TELAH DIPELAJARI MAHASISWA**
- PENYAMPAIAN KESIMPULAN PADA AKHIR TOPIK**

KOMPONEN PETUNJUK

- PETUNJUK / ARAHAN ATAS RESPON MAHASISWA
- PETUNJUK PEMAKAIAN PROGRAM, SEHINGGA DAPAT DIGUNAKAN SECARA INDIVIDUAL
- FASILITAS HELP

KOMPONEN TAMPILAN

- ❑ PESAN DISAJIKAN DALAM BENTUK : TEKS, GAMBAR, SUARA, ANIMASI
- ❑ ABTRAKSI DAN WARNA DISESUAIKAN DENGAN USIA ANAK
- ❑ UNSUR TAMPILAN : IDENTIFIKASI, JUDUL DAN PERINTAH
- ❑ UKURAN HURUF/GAMBAR/GRAFIK MUDAH DIMENGERTI

FORMAT SAJIAN MPI

- TUTORIAL
- SIMULASI
- PERMAINAN
- DRILL AND PRACTICE



METODE TUTORIAL

Program Multimedia Tutorial merupakan suatu program yang dirancang untuk bertindak sebagai tutor atau dosen.

Multimedia tutorial menyajikan informasi atau konsep baru melalui monitor, dan mahasiswa diberi kesempatan untuk berinteraksi dengan informasi atau konsep baru tersebut.

METODE TUTORIAL

- ❑ KOMPUTER BERPERAN SEBAGAI DOSEN
- ❑ MATERI DISAJIKAN TERLEBIH DAHULU
- ❑ MAHASISWA BERINTERAKSI SECARA AKTIF
- ❑ DIBERIKAN LATIHAN / SOAL-SOAL
- ❑ UMPAN BALIK SEGERA DIBERIKAN
- ❑ HASIL PENILAIAN DISAMPAIKAN
- ❑ TERSEDIA ALTERNATIF PERCABANGAN

METODE SIMULASI

- ❑ MODEL DARI SITUASI, OBYEK ATAU KEJADIAN SEBENARNYA
- ❑ MAHASISWA MEMANIPULASI BERBAGAI ASPEK TANPA MENANGGUNG RESIKO YANG TIDAK MENYENANGKAN
- ❑ MAHASISWA BERPARTISIPASI DAN SEOLAH-OLAH TERLIBAT DALAM KEJADIAN SEBENARNYA
- ❑ DIBERIKAN UMPAN BALIK

METODE PERMAINAN

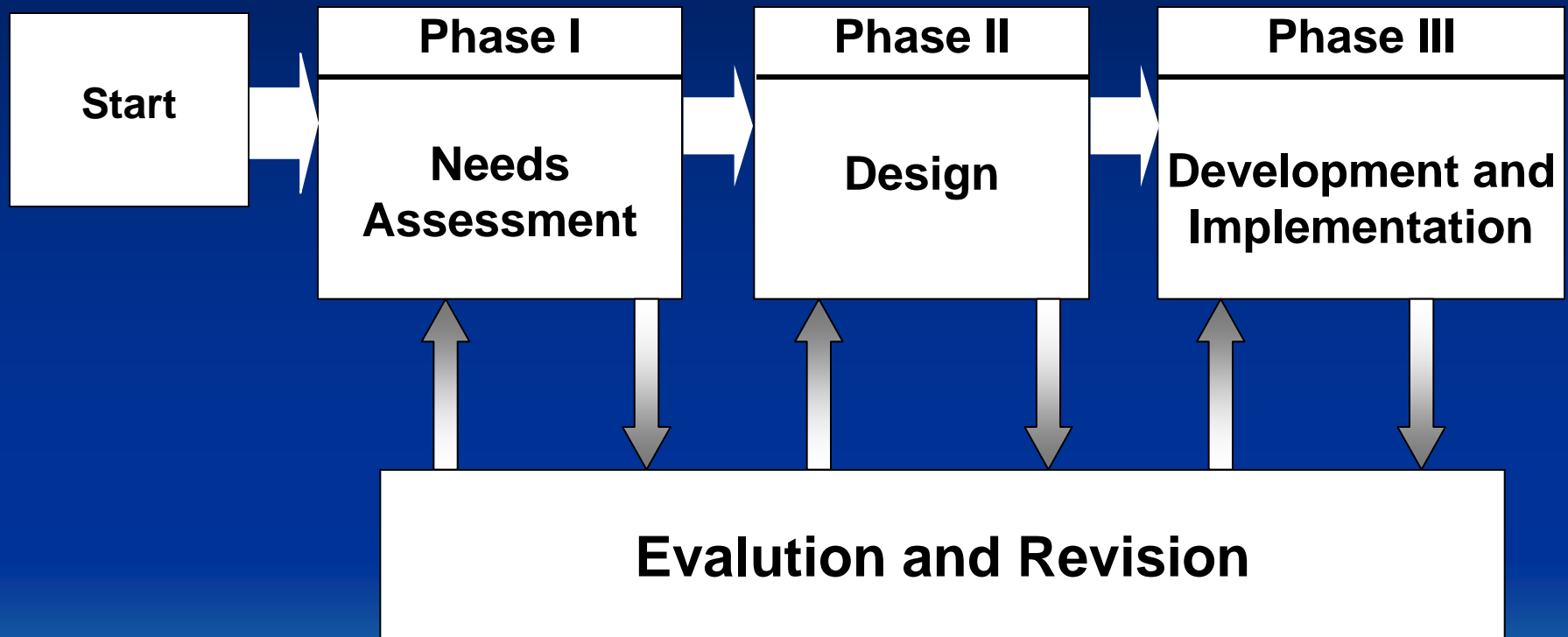
- ❑ MEMBERI MOTIVASI TINGGI
- ❑ KOMPETISI
- ❑ *EDUTAINMENT*
- ❑ GRAFIK, SUARA & GERAK SECARA SIMULTAN
- ❑ MEMANCIING PERKEMBANGAN KETRAMPILAN TERTENTU



METODE DRILL AND PRACTICE

- ❑ RANGKAIAN SOAL-SOAL GUNA MENINGKATKAN KETRAMPILAN DAN KECEPATAN BERPIKIR
- ❑ MAHASISWA DIASUMSIKAN TELAH MEMAHAMI MATERI
- ❑ ADA PENILAIAN DAN UMPAN BALIK
- ❑ BENTUK SOAL : PILIHAN GANDA, MENGISI DAN BENAR - SALAH

MODEL PENGEMBANGAN MPI



PROSEDUR PRODUKSI MPI



TIM PENGEMBANGAN MPI



Produser
Manager Produksi
Team Leader
Unit manager

Kurikulum
Pembelajaran
Media Pembelajaran
Materi

Penulis Naskah
Program Director
Programmer
Graptic Designer
Animator
Kerabat Kerja Prod.

Penyedia Media
Digitizer
Pengetik

HASIL PENELITIAN

- ❑ PEMBELAJARAN LEBIH EFEKTIF
- ❑ MAHASISWA BELAJAR LEBIH BANYAK DAN LEBIH EFEKTIF
- ❑ MAHASISWA BELAJAR LEBIH CEPAT
- ❑ MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN RASA PERCAYA DIRI
- ❑ LEBIH SESUAI UNTUK MAHASISWA YANG LAMBAT BELAJAR

SEKIAN

*TERIMA KASIH
ATAS PERHATIANNYA*