



MODUL

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Disusun Oleh:

Ade Gunawan



MODUL PERTEMUAN 5 MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Modul ini disusun untuk memfasilitasi
pembelajaran daring prodi PGSD FKIP Universitas
Muhammadiyah Metro
pada mata kuliah TIK Pembelajaran



Dosen Pengampu
ADE GUNAWAN
NIDN. 0203018902

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUA DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH METRO
TAHUN 2024**

Bab 1: Konsep Dasar Multimedia Pembelajaran

Pendahuluan

Multimedia pembelajaran merupakan salah satu metode yang efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Dengan memanfaatkan teknologi digital, multimedia pembelajaran dapat menyajikan materi secara interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman peserta didik.

1.1. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Multimedia pembelajaran adalah metode pembelajaran yang menggabungkan beberapa jenis media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi untuk menyampaikan materi pelajaran. Keuntungan dari multimedia pembelajaran adalah ia dapat meningkatkan motivasi siswa, meningkatkan pemahaman konsep, dan mempermudah pembelajaran bagi siswa dengan kebutuhan khusus.



Gambar 1: Multimedia Pembelajaran
Sumber: <https://kopiabc.co.id/>

Multimedia pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai jenis pembelajaran, seperti pembelajaran online, pembelajaran jarak jauh, atau pembelajaran tatap muka. Dalam pembelajaran online atau jarak jauh, multimedia dapat digunakan untuk memberikan materi pelajaran secara

daring, serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri. Dalam pembelajaran tatap muka, multimedia dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran secara interaktif dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Multimedia pembelajaran dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran, seperti matematika, sains, bahasa, dan sejarah. Dalam matematika, misalnya, multimedia dapat digunakan untuk menyajikan contoh-contoh soal yang dapat diinteraksikan dengan siswa, sehingga mempermudah pemahaman konsep.

Dalam sains, multimedia dapat digunakan untuk menyajikan simulasi atau animasi yang menjelaskan proses-proses alamiah, sehingga mempermudah pemahaman konsep. Dalam bahasa, multimedia dapat digunakan untuk menyajikan audio atau video yang menampilkan percakapan dalam bahasa asing, sehingga mempermudah pemahaman kosakata dan tata bahasa.

Secara umum multimedia pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman konsep, motivasi siswa, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Namun, perlu diingat bahwa multimedia pembelajaran hanya efektif jika digunakan dengan tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Oleh karena itu, perlu adanya perencanaan dan pengembangan multimedia yang baik dan tepat sasaran agar dapat memberikan dampak yang positif bagi proses pembelajaran.

1.2. Komponen Multimedia

- a. **Teks:** Memberikan informasi secara verbal dan dapat digunakan untuk menjelaskan konsep yang lebih kompleks.
- b. **Gambar:** Mempermudah pemahaman materi melalui visualisasi.
- c. **Audio:** Menambah dimensi suara yang dapat berupa narasi atau efek suara.
- d. **Video:** Menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis dan interaktif.

- e. **Animasi:** Memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami melalui gambar statis.

1.3. Manfaat Multimedia dalam Pembelajaran

- a. Meningkatkan daya tarik dan minat belajar siswa.
- b. Mempermudah pemahaman konsep yang sulit.
- c. Meningkatkan interaktivitas antara siswa dengan materi pembelajaran.
- d. Menyediakan pengalaman belajar yang lebih kaya dan bervariasi.

1.4. Ciri Ciri Multimedia Pembelajaran

Ciri-ciri umum dari multimedia pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. **Interaktif:** multimedia pembelajaran memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pelajaran melalui berbagai jenis media, seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi.
- b. **Menyenangkan:** multimedia pembelajaran dapat menyajikan materi pelajaran dengan cara yang menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa.
- c. **Kaya akan konten:** multimedia pembelajaran dapat menyajikan konten yang beragam dan kaya akan informasi, sehingga dapat membantu siswa untuk memahami konsep dengan lebih baik.
- d. **Fleksibel:** multimedia pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai jenis pembelajaran, seperti pembelajaran online, pembelajaran jarak jauh, atau pembelajaran tatap muka.
- e. **Dapat diakses secara online:** multimedia pembelajaran dapat diakses secara online, sehingga dapat digunakan oleh siswa dimana saja dan kapan saja.
- f. **Dapat diadaptasi** sesuai dengan kebutuhan siswa: multimedia pembelajaran dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti siswa dengan kebutuhan khusus atau siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda.

- g. **Menyediakan umpan balik:** multimedia pembelajaran dapat memberikan umpan balik yang cepat dan efektif bagi siswa, sehingga dapat membantu siswa untuk mengevaluasi kemajuan belajarnya.
- h. **Dapat meningkatkan keterampilan siswa:** multimedia pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan siswa, seperti keterampilan teknologi, keterampilan komunikasi, dan keterampilan kolaborasi.

Bab 2: Proses Pengembangan Multimedia Pembelajaran

2.1. Pengembangan Multimedia Pembelajaran

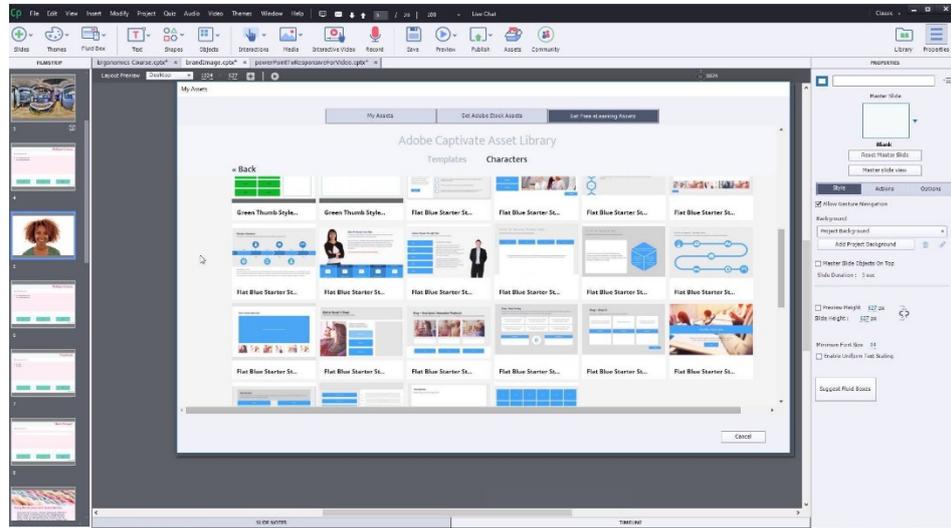
Tahapan cara membuat multimedia pembelajaran adalah:

- a. **Perencanaan:** perencanaan merupakan tahap yang paling penting dalam pembuatan multimedia pembelajaran. Dalam tahap ini, perencana harus menentukan tujuan, sasaran, konten, dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Perencana juga harus menentukan jenis media yang akan digunakan dan menyusun skenario pembelajaran.
- b. **Pengembangan konten:** setelah perencanaan, tahap selanjutnya adalah pengembangan konten. Dalam tahap ini, pengembang harus menyusun konten yang akan digunakan dalam multimedia pembelajaran, seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi.
- c. **Desain:** tahap desain merupakan tahap dimana konten yang telah dikembangkan dikemas dalam bentuk multimedia yang menarik dan interaktif. Desainer harus menentukan layout, warna, font, dan efek visual yang akan digunakan dalam multimedia pembelajaran.
- d. **Produksi:** setelah desain selesai, tahap selanjutnya adalah produksi. Dalam tahap ini, pengembang harus mengintegrasikan konten dan desain menjadi satu kesatuan multimedia pembelajaran yang utuh.
- e. **Uji coba:** sebelum multimedia pembelajaran diimplementasikan, perlu dilakukan uji coba untuk mengetahui apakah multimedia pembelajaran telah sesuai dengan tujuan dan sasaran yang telah ditentukan.
- f. **Implementasi:** setelah uji coba selesai, multimedia pembelajaran dapat diimplementasikan dan digunakan dalam proses pembelajaran.
- g. **Evaluasi:** tahap akhir dari pembuatan multimedia pembelajaran adalah evaluasi. Dalam tahap ini, perlu dilakukan evaluasi terhadap

keefektifan multimedia pembelajaran dalam mencapai tujuan dan sasaran yang telah ditentukan.

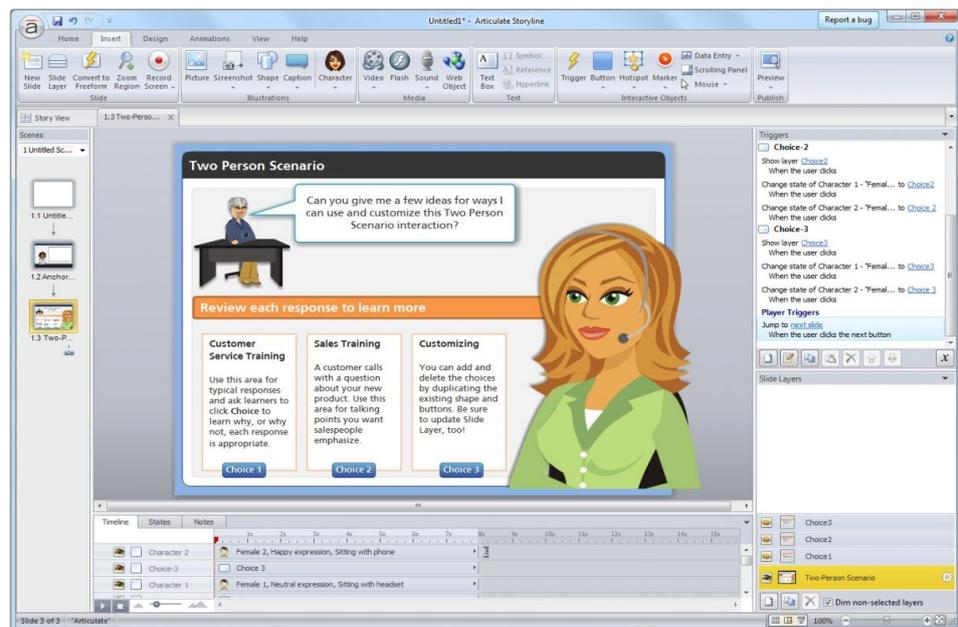
2.2. Alat dan Teknologi yang Digunakan

- a. **Adobe Captivate:** Digunakan untuk membuat eLearning yang interaktif.



Gambar 2 : Tampilan Adobe Creative

- b. **Articulate Storyline:** Memungkinkan pengembangan multimedia pembelajaran yang responsif.



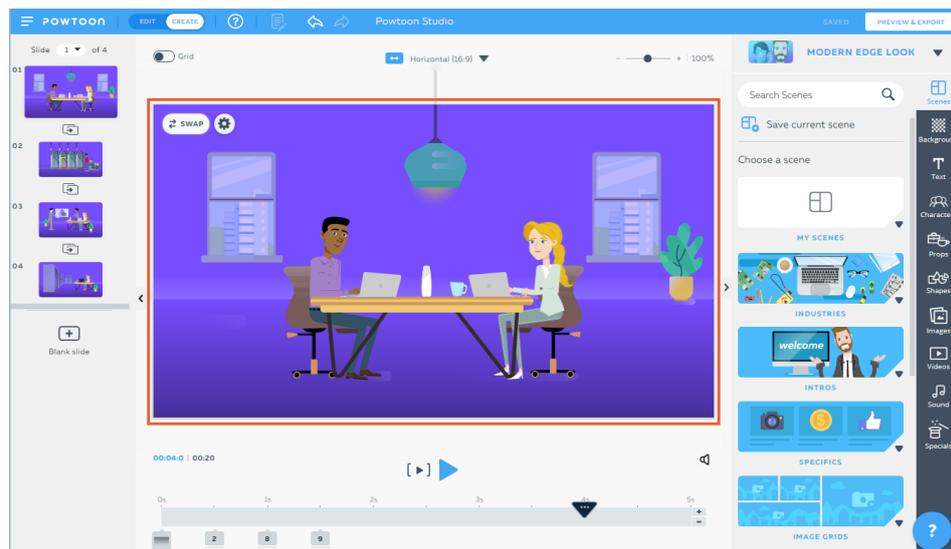
Gambar 3 : Tampilan Articulate Storyline

- c. **Camtasia:** Digunakan untuk merekam layar dan membuat video tutorial.



Gambar 4 : Tampilan Camtasia

- d. **Powtoon:** Membuat animasi yang dapat digunakan dalam multimedia pembelajaran.



Gambar 5 : Tampilan Powtoon

2.3. Prinsip-Prinsip Desain Multimedia Pembelajaran

- a. Kesesuaian Konten:** Materi harus relevan dengan tujuan pembelajaran.
- b. Interaktivitas:** Multimedia harus memungkinkan interaksi antara siswa dan konten.
- c. Keterlibatan Pengguna:** Desain harus menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif.
- d. Konsistensi:** Desain dan navigasi multimedia harus konsisten agar mudah dipahami.

Bab 3: Implementasi dan Evaluasi Multimedia Pembelajaran

3.1. Metode Implementasi

- a. **Blended Learning:** Menggabungkan multimedia dengan metode pengajaran tradisional.
- b. **e-Learning:** Menggunakan multimedia sebagai platform utama dalam pembelajaran online.

3.2 Teknik Evaluasi Multimedia Pembelajaran

- a. **Evaluasi Formatif:** Dilakukan selama proses pengembangan untuk mengidentifikasi dan memperbaiki kekurangan.
- b. **Evaluasi Sumatif:** Dilakukan setelah implementasi untuk menilai efektivitas multimedia dalam mencapai tujuan pembelajaran.

3.3 Studi Kasus Penggunaan Multimedia Pembelajaran

- a. Implementasi multimedia dalam pembelajaran sains untuk meningkatkan pemahaman konsep fisika.
- b. Penggunaan video interaktif dalam pembelajaran bahasa untuk memperbaiki keterampilan mendengarkan.

Bab 4: Tantangan dan Solusi dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran

4.1. Penggunaan Multimedia Pembelajaran

Dalam menggunakan multimedia pembelajaran, beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah:

- a. Konten harus sesuai dengan tujuan pembelajaran: multimedia pembelajaran harus menyajikan konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, sehingga dapat membantu siswa dalam memahami konsep dengan lebih baik.
- b. Konten harus sesuai dengan sasaran siswa: multimedia pembelajaran harus dibuat sesuai dengan sasaran siswa, seperti usia, tingkat pemahaman, dan kebutuhan khusus siswa.
- c. Konten harus dikemas dengan cara yang menyenangkan: multimedia pembelajaran harus dikemas dengan cara yang menyenangkan dan menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa.
- d. Konten harus diintegrasikan dengan baik: multimedia pembelajaran harus diintegrasikan dengan baik, sehingga dapat menyajikan konten yang utuh dan mudah dipahami oleh siswa.
- e. Konten harus dapat diakses secara online: multimedia pembelajaran harus dapat diakses secara online, sehingga dapat digunakan oleh siswa dimana saja dan kapan saja.
- f. Konten harus dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan siswa: multimedia pembelajaran harus dapat diadaptasi sesuai dengan kebutuhan siswa, seperti siswa dengan kebutuhan khusus atau siswa dengan tingkat pemahaman yang berbeda.
- g. Konten harus memberikan umpan balik: multimedia pembelajaran harus memberikan umpan balik yang cepat dan efektif bagi siswa, sehingga dapat membantu siswa untuk mengevaluasi kemajuan belajarnya.
- h. Konten harus dapat meningkatkan keterampilan siswa: multimedia pembelajaran harus dapat meningkatkan keterampilan siswa,

seperti keterampilan teknologi, keterampilan komunikasi, dan keterampilan kolaborasi.

4.2. Tantangan dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran

- a. **Keterbatasan Teknologi:** Masalah infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah.
- b. **Keterampilan Guru:** Guru harus memiliki kemampuan teknologi untuk mengembangkan dan mengimplementasikan multimedia pembelajaran.
- c. **Anggaran:** Pengembangan multimedia memerlukan biaya yang tidak sedikit.

4.3. Solusi Mengatasi Tantangan

- a. **Pelatihan dan Pengembangan Profesional:** Memberikan pelatihan kepada guru mengenai teknologi multimedia.
- b. **Kerjasama dengan Pihak Ketiga:** Bekerjasama dengan pengembang teknologi untuk mengatasi keterbatasan teknis.
- c. **Penggunaan Alat Gratis:** Memanfaatkan perangkat lunak open-source untuk mengurangi biaya.

Bab 5: Penugasan Perkuliahan Pertemuan 5

Tugas Mahasiswa

- a. Carilah 5 artikel di <https://scholar.google.com/> yang membahas tentang peran dan/atau penggunaan Multimedia dalam pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar
- b. Analisis artikel tersebut dengan ketentuan
 - Judul artikel
 - Metodologi yang digunakan
 - Multimedia yang digunakan
 - Hasil Penelitian
 - Kesimpulan artikel
- c. Tuliskan Kesimpulan kalian berdasarkan analisis artikel yang dilakukan
- d. Kumpulkan hasil analisis kalian di SPADA INDONESIA dengan format Microsoft word
- e. Tugas ini dikerjakan secara Kelompok (*satu kelompok maksimal 4 orang*)

Referensi

- Apriyanti, D. (2017). Penerapan model pembelajaran multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 45-56.
- Santoso, B., & Wijaya, A. (2019). Pengaruh penggunaan multimedia dalam pembelajaran terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 16(1), 21-30.
- Hasanah, S., & Rohmah, L. (2020). Penggunaan media digital interaktif pada pembelajaran di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 12(3), 102-115.
- Yulianto, D., & Saputro, B. (2018). Pengembangan multimedia interaktif berbasis web untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(4), 33-45.
- Maulana, R. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Sains*, 10(2), 80-92.
- Wulandari, S., & Prasetyo, H. (2022). Pengaruh penggunaan teknologi multimedia terhadap pemahaman konsep pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 54-63.
- Pratama, E. R. (2020). Analisis penggunaan media pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(3), 89-97.
- Zainudin, A., & Hidayat, M. (2017). Pembelajaran berbasis multimedia: Pengaruh terhadap motivasi dan keterampilan siswa dalam pembelajaran biologi. *Jurnal Biologi Indonesia*, 15(2), 22-30.