



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN GANESHA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
**JURUSAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

*Alamat : Jalan Udayana (Kampus Tengah) Universitas Pendidikan Ganesha Telp. 25571 Kode Pos 81116*

---

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN**

**Jurusan** : Teknologi Pendidikan  
**Nama Mata Kuliah** : Multimedia Pembelajaran  
**SKS/JS** : 3/3  
**Kode** : TPD1254  
**Semester** : VII (Tujuh)  
**Prasyarat** : Pengenalan Komputer, Aplikasi Komputer, Video Pembelajaran  
**Pengasuh** : I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

**Mengetahui**  
**Ketua Jurusan,**

**Drs. I Dewa Kade Tastra, M.Pd.**  
**NIP. 195212301983031001**

**Singaraja, September 2015**  
**Dosen,**

**I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.**  
**NIP. 198104142006041001**

## SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

**Jurusan** : Teknologi Pendidikan  
**Nama Mata Kuliah** : Multimedia Pembelajaran  
**SKS/JS** : 3/3  
**Kode** : TPD1254  
**Semester** : VII (Tujuh)  
**Prasyarat** : Pengenalan Komputer, Aplikasi Komputer, Video Pembelajaran  
**Pengasuh** : I Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.

**Standar Kompetensi :**

Mahasiswa memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam rekayasa multimedia dalam konteks pembelajaran. Secara khusus mahasiswa ditargetkan memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam bidang desain, pengembangan, pemanfaatan, evaluasi dan kajian multimedia dalam pembelajaran sehingga melahirkan sebuah produk kreatif inovatif multimedia/integrated

Prt.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Media dan Sumber
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memahami tujuan mata kuliah, peta kompetensi mata kuliah, strategi dan metode pembelajaran, dan evaluasi perkuliahan	1. Mahasiswa memahami tentang tujuan mata kuliah 2. Mahasiswa mengerti bagaimana cara mencapai kompetensi 3. Mahasiswa dapat mengatur jadwal mandiri	Penyampaian silabus perkuliahan yang berisi tentang tujuan mata kuliah, peta kompetensi mata kuliah, strategi dan metode pembelajaran, dan evaluasi perkuliahan	Ceramah	Proses : 1. Tanya jawab	3 x 50 menit	Media : 1. LCD dan laptop  Sumber : 1. Silabus

		penyelenggara n mata perkuliahan 4. Mahasiswa memahami tentang cara penilaian perkuliahan					
2	Mahasiswa memahami konsep dasar media pembelajaran	1. Mahasiswa dapat menjelaskan kedudukan media dalam pembelajaran 2. Mahasiswa dapat menjelaskan berbagai definisi media pembelajaran 3. Mahasiswa dapat menyebutkan klasifikasi media pembelajaran	Pengantar media pembelajaran: 1. Kedudukan media pembelajaran 2. Definisi media pembelajaran 3. Klasifikasi media pembelajaran	Ceramah dan diskusi	Proses : 1. Tanya Jawab 2. Diskusi kelas (cek list frekuensi bertanya dan kemampuan menjawab)	3 x 50 menit	Media : 1. LCD dan laptop  Sumber : 1. Sadiman, A.S. 2002. Media Pendidikan. Bandung: PT Remadja Rosdakarya
3-4	Mahasiswa memahami definisi, jenis, peranan, dan prinsip multimedia	1. Mahasiswa dapat menjelaskan berbagai definisi	1. Berbagai Pemaknaan Multimedia 2. Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran 3. Peranan Multimedia	Ceramah dan diskusi	Proses : 1. Tanya Jawab 2. Diskusi kelas (cek list frekuensi	6 x 50 menit	Media : 1. LCD dan laptop  Sumber :

	pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>multimedia</li> <li>2. Mahasiswa dapat menyebutkan jenis-jenis multimedia pembelajaran</li> <li>3. Mahasiswa dapat memberikan contoh peranan multimedia dalam pembelajaran</li> <li>4. Mahasiswa dapat menelaskan prinsip-prinsip multimedia pembelajaran</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dalam Pembelajaran</li> <li>4. Prinsip-Prinsip Multimedia Pembelajaran</li> </ul>		bertanya dan kemampuan menjawab)		<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Deni Darmawan. 2011. Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya</li> <li>2. Mayer, Richard E. 2009. Multimedia learning: Prinsip-prinsip dan aplikasi. Penerjemah: Teguh Wahyu utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar</li> </ul>
5-6	Mahasiswa memahami desain multimedia, model dan prosedur pengembangan multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa dapat memaparkan desain multimedia</li> <li>2. Mahasiswa dapat menjelaskan model dan prosedur pengembangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Desain multimedia,</li> <li>2. Model dan prosedur pengemangan multimedia,</li> <li>3. Evaluasi multimedia pembelajaran</li> </ul>	Ceramah dan diskusi	Proses : <ul style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya Jawab</li> <li>2. Diskusi kelas (cek list frekuensi bertanya dan kemampuan menjawab)</li> </ul>	6 x 50 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. Deni Darmawan. 2011. Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya</li> <li>2. Mayer, Richard E. 2009. Multimedia</li> </ul>

		multimedia					<p>learning: Prinsip-prinsip dan aplikasi. Penerjemah: Teguh Wahyu utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar</p> <p>3. Vaughan, T. 2006. Multimedia: making it work. Terjemahan Theresia Arie Prabawati &amp; Agnes Heni Triyuliana. McGraw: Hill Company. Inc.</p>
7	UTS						
8-9	Mahasiswa memahami teknik penulisan skrip dan teknik pengembangan flowchat dan storyboard	Mahasiswa dapat membuat skrip, flowchart dan storyboard dalam pengembangan multimedia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Teknik penulisan skrip</li> <li>2. Teknik pengembangan flowchat dan storyboard</li> </ol>	Praktik	Penilaian Produk (Portofolio)	6 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Deni Darmawan. 2011. Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya</li> <li>2. Mayer, Richard E. 2009.</li> </ol>

							<p>Multimedia learning: Prinsip-prinsip dan aplikasi. Penerjemah: Teguh Wahyu utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar</p> <p>3. Vaughan, T. 2006. Multimedia: making it work. Terjemahan Theresia Arie Prabawati &amp; Agnes Heni Triyuliana. McGraw: Hill Company. Inc.</p>
10-11	Mahasiswa memahami evaluasi multimedia pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa dapat menjelaskan langkah evaluasi multimedia pembelajaran</li> <li>2. Mahasiswa dapat memaparkan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Langkah Evaluasi multimedia pembelajaran</li> <li>2. Kriteria kualitas multimedia pembelajaran</li> </ol>	Praktik	<p>Proses :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tanya Jawab</li> <li>2. Diskusi kelas (cek list frekuensi bertanya dan kemampuan menjawab)</li> </ol>	6 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Winarno, dkk. 2009. Tehnik evaluasi multimedia pembelajaran: Panduan lengkap untuk para pendidik dan praktisi pendidikan.</li> </ol>

		kriteria kualitas multimedia pembelajaran					Genius Prima Media.
12-13	Mahasiswa memahami teknik produksi desain dan konten multimedia dengan software aplikasi authorware	Mahasiswa dapat mengaplikasikan berbagai teknik produksi desain dan konten multimedia dengan software aplikasi authorware	Membuat proyek aplikasi pembelajaran interaktif dengan Authorware (Proyek 1) 1. Mengetahui authoring program Authorware 2. Membuat aplikasi pembelajaran dengan Authorware	Praktik	Penilaian Produk (Portofolio)	6 x 50 menit	1. Macromedia, Inc 2003. Using Authorware 7. San Francisco, CA: Macromedia, Inc
14-15	Mahasiswa memahami teknik produksi desain dan konten multimedia dengan software aplikasi flash	Mahasiswa dapat mengaplikasikan berbagai teknik produksi desain dan konten multimedia dengan software aplikasi flash	Membuat proyek aplikasi pembelajaran interaktif dengan Flash (Proyek 2) 1. Mengetahui lingkungan program Flash 2. Membuat dan mengolah object grafis 3. Membuat object teks 4. Membuat animasi dengan Flash 5. Memasukkan resource multimedia dalam Flash 6. Membuat quiz dengan Flash 7. Menggunakan Actionscript	Praktik dan penugasan	Penilaian Produk (Portofolio)	6 x 50 menit	1. Unruh, D. 2005. Creating e-Learning with Macromedia Flash MX 2004. Seattle, WA: David Unruh Consulting 2. Oktaviani. 2008. Adobe Flash CS3 Profesional. Yogyakarta: Andi

	UAS						