



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

DESKRIPSI DAN SILABUS MATA KULIAH

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

DESKRIPSI MATA KULIAH

1. Standar Kompetensi : Standar kompetensi mata kuliah multimedia adalah agar mahasiswa memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam rekayasa multimedia dalam konteks pembelajaran. Secara khusus mahasiswa ditargetkan agar memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam bidang desain, pengembangan, pemanfaatan, evaluasi dan kajian multimedia dalam pembelajaran sehingga melahirkan sebuah produk kreatif inovatif multimedia/integrated
2. Materi Pokok : Untuk mencapai standar kompetensi seperti disebutkan diatas maka perkuliahan multimedia pembelajaran materi dikemas dalam kesatuan (unity) materi yang sistemik, adaptif, relevan untuk menghasilkan lulusan yang berkompeten. Oleh karena itu sajian materi untuk perkuliahan ini adalah 1) Pengantar Media dan pembelajaran, 2) Pengertian Media, 3) Definisi Multimedia, 4) Peranan Multimedia, 5) Prinsip-prinsip Multimedia 6) Desain multimedia, 7) Pengembangan Multimedia, 8) Evaluasi Multimedia, 9) Teknik Produksi desain dan konten multimedia
3. Referensi :
 1. Deni Darmawan. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
 2. Mayer, Richard E. 2009. *Multimedia learning: Prinsip-prinsip dan aplikasi*. Penerjemah: Teguh Wahyu utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
 3. Oktaviani. 2008. *Adobe Flash CS3 Profesional*. Yogyakarta: Andi
 4. Unruh, D. 2005. *Creating e-Learning with Macromedia Flash MX 2004*. Seattle, WA: David Unruh Consulting
 5. Vaughan, T. 2006. *Multimedia: making it work*. Terjemahan Theresia Arie Prabawati & Agnes Heni Triyuliana. McGraw: Hill Company. Inc.
 6. Winarno, dkk. 2009. *Teknik evaluasi multimedia pembelajaran: Panduan lengkap untuk para pendidik dan praktisi pendidikan*. Genius Prima Media.
 7. Macromedia, Inc 2003. *Using Authorware 7*. San Francisco, CA: Macromedia, Inc
 8. Sadiman, A.S. 2002. *Media Pendidikan*. Bandung: PT Remadja Rosdakarya

S I L A B U S

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. (1)	Kompetensi Dasar (2)	Indikator Pencapaian (3)	Materi Pokok (4)	Penilaian (5)	Alokasi Waktu (6)	Media dan Sumber (7)
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 penyelenggaraan mata perkuliahan 4. Mahasiswa memahami tentang cara penilaian	Penyampaian silabus perkuliahan yang berisi tentang tujuan mata kuliah, peta kompetensi mata kuliah, strategi dan metode pembelajaran, dan evaluasi perkuliahan	Proses : 1. Tanya jawab	3 x 50 menit	Media : 1. LCD dan laptop Sumber : 1. Silabus

		perkuliahan				
2	Mahasiswa memahami konsep dasar media pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 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: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kedudukan media pembelajaran 2. Definisi media pembelajaran 3. Klasifikasi media pembelajaran 	Proses : <ol style="list-style-type: none"> 1. Tanya Jawab 2. Diskusi kelas (cek list frekuensi bertanya dan kemampuan menjawab) 	3 x 50 menit	Media : <ol style="list-style-type: none"> 1. LCD dan laptop Sumber : <ol style="list-style-type: none"> 1. Sadiman, A.S. 2002. Media Pendidikan. Bandung: PT Remadja Rosdakarya
3-4	Mahasiswa memahami definisi, jenis, peranan, dan prinsip multimedia pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat menjelaskan berbagai definisi multimedia 2. Mahasiswa dapat menyebutkan jenis-jenis multimedia pembelajaran 3. Mahasiswa dapat memberikan contoh peranan multimedia dalam pembelajaran 4. Mahasiswa dapat menjelaskan prinsip-prinsip multimedia pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berbagai Pemaknaan Multimedia 2. Jenis-jenis Multimedia Pembelajaran 3. Peranan Multimedia dalam Pembelajaran 4. Prinsip-Prinsip Multimedia Pembelajaran 	Proses : <ol style="list-style-type: none"> 1. Tanya Jawab 2. Diskusi kelas (cek list frekuensi bertanya dan kemampuan menjawab) 	6 x 50 menit	Media : <ol style="list-style-type: none"> 1. LCD dan laptop Sumber : <ol style="list-style-type: none"> 1. Deni Darmawan. 2011. Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2. Mayer, Richard E. 2009. Multimedia learning: Prinsip-prinsip dan aplikasi. Penerjemah: Teguh Wahyu utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
5-6	Mahasiswa memahami desain multimedia,	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa dapat memaparkan desain 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain multimedia, 2. Model dan prosedur 	Proses : <ol style="list-style-type: none"> 1. Tanya Jawab 	6 x 50 menit	<ol style="list-style-type: none"> 1. Deni Darmawan. 2011. Teknologi Pembelajaran.

	model dan prosedur pengembangan multimedia	multimedia 2. Mahasiswa dapat menjelaskan model dan prosedur pengembangan multimedia	pengembangan multimedia, 3. Evaluasi multimedia pembelajaran	2. Diskusi kelas (cek list frekuensi bertanya dan kemampuan menjawab)		Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2. Mayer, Richard E. 2009. Multimedia learning: Prinsip-prinsip dan aplikasi. Penerjemah: Teguh Wahyu utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar 3. Vaughan, T. 2006. Multimedia:making it work. Terjemahan Theresia Arie Prabawati & Agnes Heni Triyuliana. McGraw: Hill Company. Inc.
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	1. Teknik penulisan skrip 2. Teknik pengembangan flowchat dan storyboard	Penilaian Produk (Portofolio)	6 x 50 menit	1. Deni Darmawan. 2011. Teknologi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2. Mayer, Richard E. 2009. Multimedia learning: Prinsip-prinsip dan aplikasi. Penerjemah: Teguh Wahyu utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar 3. Vaughan, T. 2006. Multimedia:making it

						work. Terjemahan Theresia Arie Prabawati & Agnes Heni Triyuliana. McGraw: Hill Company. Inc.
10-11	Mahasiswa memahami evaluasi multimedia pembelajaran	1. Mahasiswa dapat menjelaskan langkah evaluasi multimedia pembelajaran 2. Mahasiswa dapat memaparkan kriteria kualitas multimedia pembelajaran	1. Langkah Evaluasi multimedia pembelajaran 2. Kriteria kualitas multimedia pembelajaran	Proses : 1. Tanya Jawab 2. Diskusi kelas (cek list frekuensi bertanya dan kemampuan menjawab)	6 x 50 menit	1. Winarno, dkk. 2009. Teknik evaluasi multimedia pembelajaran: Panduan lengkap untuk para pendidik dan praktisi pendidikan. 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	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	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

			<ul style="list-style-type: none">4. Membuat animasi dengan Flash5. Memasukkan resource multimedia dalam Flash6. Membuat quiz dengan Flash7. Menggunakan Actionscript			
UAS						