



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

SILABUS PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA

No. SIL/EKA/PTI 271/01

Revisi : 03

Tgl: 11 Sep 2011

3 Halaman

Mata Kuliah : Teori Pembelajaran Berbasis Multimedia

Kode Mata Kuliah : PTI271

Semester : 3

Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika

Dosen : Dr. Putu Sudira, MP.

Konsultasi/Diskusi : e-mail: putupanji@uny.ac.id

blog : <http://blog.uny.ac.id/putupanji>

Facebook: <http://www.facebook.com/putupanji>

A. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini membahas prinsip-prinsip multimedia dalam pembelajaran, tujuan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran. Metoda perancangan dan evaluasi program pembelajaran berbasis multimedia. Karakteristik dan metodologi software pembelajaran serta model-model pembelajaran berbasis multimedia juga dibahas.

B. KOMPETENSI MATA KULIAH

Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa memiliki kompetensi (pengetahuan, keterampilan, dan perilaku):

1. Memahami prinsip-prinsip multimedia dalam pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan (PAIKEM).
2. Memahami tujuan pemanfaatan multimedia dalam PAIKEM.
3. Memahami karakteristik dan metodologi software PAIKEM
4. Memahami langkah pengembangan program pembelajaran berbasis multimedia
5. Melakukan analisis dan perancangan software pembelajaran
6. Membuat storyboard untuk software pembelajaran
7. Memahami implementasi dan evaluasi software pembelajaran
8. Berperilaku gemar belajar, disiplin, aktif, inovatif, kreatif, efektif dalam menjalani perkuliahan

C. SUMBER/BAHAN KAJIAN

1. Clark, Ruth Colvin and Mayer, Richard E. (2008). E-learning and the science of instruction: proven guidelines for consumers and designers of multimedia learning, 2nd ed. San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc (file bisa dicopy)
2. Alessi and Trolip. (2001). Multimedia for learning: Methods and development. Boston Allyn and Bacon (buku bisa dicopy)
3. Lee, William W and Owens, Diana L. (2004). Multimedia-based instructional design: computer-based training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solutions, 2nd ed. San Francisco, CA: John Wiley & Sons, Inc (file bisa dicopy)

D. STRATEGI PERKULIAHAN

Tatap muka berupa pemaparan cakupan sistem dan permasalahan pembelajaran, prinsip-prinsip pemanfaatan multimedia, tujuan pemanfaatan multimedia, diskusi kelas dengan penekanan partisipasi aktif serta kontribusi langsung para mahasiswa terhadap permasalahan pembelajaran berbasis multimedia, pembahasan, dan pengayaan wawasan pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran.

Tugas mandiri berupa kajian satu buah karya ilmiah (jurnal/makalah ilmiah internasional) pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran.

Tugas kelompok berupa pengkajian aplikasi pembelajaran berbasis multimedia (atau CD Pembelajaran) hasil karya tugas akhir mahasiswa (S1 atau S2).

E. SISTEM PENILAIAN

1. Partisipasi kehadiran dalam tatap muka	5	TOTAL= 100
2. Partisipasi dan kontribusi dalam diskusi	15	
3. Presentasi tugas kelompok	15	
4. Makalah tugas Individu	20	
5. Mid Semester	15	
6. Ujian Akhir Semester	25	
7. Ketepatan waktu penyelesaian tugas-tugas	5	

F. KEGIATAN PERKULIAHAN

Mg	Hari/Tanggal	KD	Bahan Kajian	Strategi & Sumber	Keterangan
1	Kelas F: Senin 5 Sept 2011 Kelas G: Kamis 8 Sept 2011	1 2 8	<ul style="list-style-type: none"> Pendahuluan dan pengantar pembelajaran berbasis multimedia Permasalahan-permasalahan pembelajaran pendidikan kejuruan 	Ceramah tanya jawab <ul style="list-style-type: none"> Silabus Slide PP-01 1: CH 2 	semua mahasiswa memiliki kontrak kuliah program silabus dan sumber bahan kuliah
2	Kelas F: Senin 12 Sept 2011 Kelas G: Kamis 15 Sept 2011	1 2 8	<ul style="list-style-type: none"> Multimedia Pembelajaran Penerapan prinsip multimedia dalam pembelajaran (PAIKEM) 	Diskusi <ul style="list-style-type: none"> 1: CH 3 s/d CH 9 PP-03 	copy sumber dan baca sebelum kuliah berlangsung
3	Kelas F: Senin 19 Sept 2011 Kelas G: Kamis 22 Sept 2011	1 2 8	<ul style="list-style-type: none"> Multimedia Pembelajaran Penerapan prinsip multimedia dalam pembelajaran (PAIKEM) 	Diskusi <ul style="list-style-type: none"> 1: CH 3 s/d CH 9 PP-03 	copy sumber dan baca sebelum kuliah berlangsung
4	Kelas F: Senin 26 Sept 2011 Kelas G: Kamis 29 Sept 2011	3 8	Karakteristik Software Pembelajaran	Ceramah Diskusi <ul style="list-style-type: none"> PP-02 2:CH 1 2:CH 3 	mahasiswa siap dan aktif berdiskusi
5	Kelas F: Senin 3 Okt 2011 Kelas G: Kamis 6 Okt 2011	1,2	Prinsip teori belajar dalam software pembelajaran	Diskusi <ul style="list-style-type: none"> 2: CH 2 PP-03 	mahasiswa siap dan aktif berdiskusi
6	Kelas F: Senin 10 Okt 2011 Kelas G: Kamis 13 Okt 2011	1 2 3 8	Proses instruksional dan metodologi pembelajaran berbasis multimedia	Review dan Diskusi <ul style="list-style-type: none"> 3: semua Bab 	mahasiswa siap dan aktif berdiskusi JATUH TEMPO Tugas Individu 1
7	Kelas F: Senin 17 Okt 2011 Kelas G: Kamis 20 Okt 2011	1, 2,3 ,8	Ujian Mid Semester	TEST	

Mg	Hari/Tanggal	KD	Bahan Kajian	Strategi & Sumber	Keterangan
8	Kelas F: Senin 24 Okt 2011 Kelas G: Kamis 27 Okt 2011	4 8	Langkah pengembangan CAI	Review dan Diskusi 3: semua bab	
9	Kelas F: Senin 31 Okt 2011 Kelas G: Kamis 3 Nov 2011	3 4 5	Metodologi software pembelajaran Tutorial Drill, Simulasi, Games	Ceramah tanyajawab 2:CH 2 s/d CH 8	
10	Kelas F: Senin 7 Nov 2011 Kelas G: Kamis 10 Nov 2011	3 4 5	Metodologi software pembelajaran Tutorial Drill, Simulasi, Games	Ceramah tanyajawab 2:CH 2 s/d CH 8	
11	Kelas F: Senin 14 Nov 2011 Kelas G: Kamis 17 Nov 2011	3 4 5	Analisis dan perancangan aplikasi pembelajaran multimedia	Diskusi 3: CH 1-11 2: CH 12,13	JATUH TEMPO Tugas Kelompok
12	Kelas F: Senin 21 Nov 2011 Kelas G: Kamis 24 Nov 2011	6	Pembuatan storyboard untuk software pembelajaran	Diskusi 3: CH 23 2: CH 14	
13	Kelas F: Senin 28 Nov 2011 Kelas G: Kamis 1 Des 2011	6	HCI dalam Multimedia Pembelajaran		
14	Kelas F: Senin 5 Des 2011 Kelas G: Kamis 8 Des 2011	7	Implementasi software pembelajaran	Diskusi 2: CH 15	
15	Kelas F: Senin 12 Des 2011 Kelas G: Kamis 15 Des 2011	7	Evaluasi software pembelajaran	Diskusi 2: CH 15	
16	Kelas F: Senin 19 Des 2011 Kelas G: Kamis 22 Des 2011	7 8	Web based multimedia learning		JATUH TEMPO Tugas Individu-2

G. TUGAS PERKULIAHAN

Tugas Kelompok: dalam satu kelompok tiga orang mahasiswa melakukan **Eksplorasi dan evaluasi Aplikasi PBM** dengan langkah:

1. Carilah sebuah aplikasi pembelajaran berbasis multimedia (atau CD Pembelajaran) hasil karya tugas akhir mahasiswa (S1 atau S2) dengan ketentuan: (a) bebas dari berbagai bidang studi, jurusan, fakultas, atau PT; (b) bukan hasil tugas/proyek suatu mata kuliah; (c) diutamakan berisi content yang dinamis (bisa dimodifikasi oleh user)
2. Eksplorlah aplikasi tersebut dan amati berbagai aspek/fitur multimedia yang menarik.
3. Buatlah laporan hasil eksplorasi anda, yang berisi DESKRIPSI (identitas program, screenshot title page dan salah satu isi), KELEBIHAN dan KEKURANGAN nya (cukup 2 halaman A4)
4. Presentasikan CD Pembelajaran yang telah anda eksplora di depan kelas.

Tugas Individu-1: Carilah sebuah artikel ilmiah (jurnal internasional) hasil penelitian penerapan multimedia dalam pembelajaran. Review jurnal tersebut dan beri komentar KELEBIHAN dan KEKURANGAN dalam narasi A4 maksimal sebanyak 3 halaman.

Tugas Individu-2: Buat ringkasan 3 buku sumber : Clark, Ruth Colvin and Mayer, Richard E. (2008). Alessi and Trolip. (2001). Lee, William W and Owens, Diana L. (2004).