

Multimedia Pembelajaran

Model Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Novem B. Uly, M.Kom

Garis Besar Pertemuan

Multimedia Pembelajaran

- ✓ Mendefinisikan Gol dan Tujuan Pembelajaran
- ✓ Me-review dan menyelidiki opsi yang sudah ada
- ✓ Menentukan format, anggaran dan timeline
- ✓ Menentukan konten, aktivitas, strategi penyampaian dan penilaian

Mendefenisikan Gol dan Tujuan Pembelajaran

Gol pembelajaran

mendefenisikan apa yang peserta didik harus pelajari dan pahami.

Tujuan Pembelajaran

menjelaskan apa yang peserta didik akan mampu lakukan setelah menyelesaikan pembelajaran dengan hasil yang terukur.

Mendefenisikan Gol dan Tujuan Pembelajaran

Pertanyaan yang relevan dan dapat membantu memfasilitasi langkah ini antara lain:

1. Apa yang harus peserta didik dapat lakukan atau kuasai setelah mereka menyelesaikan aktivitas pembelajaran?
2. Adakah prasyarat untuk bisa mempelajari kecapakan/skill atau pengetahuan ini?
3. Haruskah prasyarat dicatat atau dimasukkan dalam aktivitas ini?
4. Siapa target peserta didik/pengguna untuk proyek ini?
5. Adakah kendala fisik atau kognitif peserta didik/pengguna yang perlu dipertimbangkan?
6. Adakah konektivitas yang khas dan tingkat pengalaman komputer grup peserta didik/pengguna ini?

Me-review dan menyelidiki opsi yang sudah ada

Dengan me-review dan menyelidiki keberadaan aplikasi serupa yang sudah ada kita sudah menghemat waktu dan dana dalam menciptakan sebuah proyek multimedia.

Pertanyaan yang dapat memfasilitasi langkah ini:

1. Adakah proyek serupa/sama yang telah dibuat?
2. Adakah sumber yang perlu diperlukan tersedia di sebuah toko buku atau penerbit?
3. Adakah objek-objek belajar lain yang telah dibuat?

Menentukan format, anggaran, dan timeline

Terdapat 3 cara proyek pengembangan multimedia pembelajaran dapat diproduksi, yaitu: diproduksi dengan **cepat, murah, dan baik**.

Modul Multimedia pembelajaran yang dapat dibangun/
dikembangkan antara lain:

1. Simulasi
2. Permainan
3. Teka-teki
4. Kegiatan berbasis masalah
5. Tutorial
6. Presentasi
7. Animasi
8. Studi kasus
9. Penilaian asismen

Menentukan format, anggaran, dan timeline

Dalam penyusunan anggaran proyek/produksi perlu memadukan unsur pengetahuan, pengalaman dan kreativitas.

Hal-hal yang perlu dipertimbangkan dalam penyusunan anggaran meliputi:

1. Perkiraan biaya per jam untuk tim produksi
2. Kemungkinan penginkatan biaya pengembangan
3. Persaingan dengan proyek berprioritas tinggi
4. Adanya perubahan personalia dan tim anggota
5. Modernisasi alat dan sumber daya.

Menentukan format, anggaran, dan timeline

Pertanyaan yang dapat memberikan kontribusi untuk justifikasi anggaran yang realistis:

1. Apakah proyek sesuai dengan anggaran dan kerangka waktu?
2. Siapa yang diperlukan untuk duduk dan berada dalam tim produksi?
3. Berapa banyak waktu yang diperlukan masing-masing anggota tim dalam menyelesaikan domain/area tertentu dari aplikasi
4. Apa domain risiko dimana anggaran cenderung menghadapi masalah tak terduga?
5. Apa aplikasi, peralatan, teknologi, atau ruang server yang diperlukan dalam membangun proyek?
6. Akankah muncul proyek pengembangan multimedia pembelajaran berupa kegiatan tatap muka, format/halaman web, DVD, video, CD-ROM, atau format digital lainnya?
7. Jika biaya proyek membengkak dari anggaran multimedia pembelajaran yang semestinya, bagaimana tim dapat merekonsiliasikannya?

Menentukan konten, aktivitas, strategi penyampaian dan penilaian

1. Analisis dan perancangan konten

Terdapat 3 pendekatan dalam analisis & perancangan konten (Commonwealth of learning, 2005):

- a. Berorientasi pada topik
- b. Berorientasi pada konsep
- c. Berorientasi pada tugas atau tujuan

Menentukan konten, aktivitas, strategi penyampaian dan penilaian

2. Menata atau mengurutkan konten

Prinsip dasar dalam melakukan sekuensi materi, unit ataupun topik belajar:

- a. Urutkan dari materi/topik yang sederhana ke kompleks
- b. Urutkan dari materi yang sudah diketahui ke yang belum diketahui
- c. Urutkan dari materi, unit belajar ataupun topik yang khusus ke yang umum
- d. Urutkan dari materi yang konkret ke yang abstrak

Menentukan konten, aktivitas, strategi penyampaian dan penilaian

3. Pedoman penyajian konten pembelajaran

Konten pembelajaran via multimedia dalam menyajikannya duharapkan memuat hal-hal sebagai berikut:

- a. Berikan overview tentang isi konten
- b. Informasikan tujuan pembelajaran
- c. Informasikan skill atau pengetahuan prasyarat untuk bias mempelajari konten pembelajaran
- d. Informasikan daftar konten pembelajaran
- e. Jelaskan perkiraan durasi waktu dalam menyelesaikan pembelajaran
- f. Jelaskan bagaimana aktivitas pembelajaran terjadi via modul multimedia pembelajaran
- g. Jelaskan tipe, format, jadwal tes, penyelesaian tugas, serta tes akhir.

Menentukan konten, aktivitas, strategi penyampaian dan penilaian

4. Strategi menyampaikan isi maupun konten pembelajaran

Teori belajar/pembelajaran menurut (direktoral pembelajaran & kemahasiswaan-dirjen dikti, 2014):

- a. Teori behaviorisme untuk mengajarkan fakta dan konsep (what)
- b. Teori kognitivisme untuk mengajarkan prosedur (how)
- c. Teori konstruktivisme untuk mengajarkan penalaran tingkat tinggi atau prinsip (why).

Menentukan konten, aktivitas, strategi penyampaian dan penilaian

Strategi Penilaian

Pada tahap ini, beberapa pertanyaan perlu dipertimbangkan:

- a. Bagaimana tim dapat menyelaraskan kegiatan dan penilaian dengan tujuan pembelajaran?
- b. Akankah pengembang memberikan beberapa contoh konsep utama?
- c. Bagaimana menerapkan prinsip mayer's dalam pengembangan modul multimedia?
- d. Adakah pengembang memasukkan unsur pengenalan, bimbingan, praktik, umpan balik dan penilaian?

TUGAS

1. Definisikan gol dan tujuan pembelajaran
2. Selediki dan review media pembelajaran yang sudah ada
3. Tentukan format, anggaran dan timeline media pembelajaran
4. Tentukan konten, aktivitas, strategi penyampaian dan penilaian

THKZ