

DESAIN KURIKULUM
PELATIHAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF

Mohammad Muhyidin Nurzaelani
Universitas Ibn Khaldun Bogor
Jl. KH. Sholeh Iskandar Km. 2, Bogor.
chruizy@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk Mempersiapkan, mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) terutama tenaga pendidik (guru, dosen dan sebagainya), agar terampil dalam pembuatan sebuah produk multimedia interaktif yang siap pakai dan siap didistribusikan serta sebagai pedoman bagi penyelenggara, dan pendidik dalam menyelenggarakan dan melaksanakan pendidikan pada lembaga kursus/training agar dapat menghasilkan sumber daya manusia yang terampil dan kompeten dibidang pengembangan multimedia interaktif.

Kata Kunci: *Desain Kurikulum, Pengembangan Multimedia Interaktif.*

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komputer telah memberikan pengaruh yang sangat signifikan dalam perkembangan media pembelajaran (learning media), karena kehadiran teknologi ini telah mampu mengintegrasikan berbagai jenis media ke dalam satu model pembelajaran, yang disebut dengan computer aided instructional (CAI). Berbagai model pembelajaran berbasis komputer berkembang seiring dengan perjalanan perkembangan teknologi komputer itu sendiri, seperti CAL (computer aided learning), CBT/L (computer-based training/learning), MBL (Multimedia-

based learning), WBT/L (web-based training/learning), dan kajian tentang online learning dan elearning, dari berbagai istilah tersebut di atas, pada dasarnya mempunyai satu konsep dasar yang sama yaitu memanfaatkan teknologi komputer sebagai basis teknologi multimedia dalam pengembangan model media pengajaran.

Hasil pengamatan yang dilakukan tidak semua mata pelajaran dapat dipelajari dengan baik dan optimal karena kurangnya bahan, alat dan perlengkapan yang diperlukan untuk menunjang kebutuhan pembelajaran atau karena memang media pembelajarannya tidak dapat

dihadirkan ditempat, sehingga Guru lebih banyak menggunakan metode ceramah secara klasikal.

Berdasarkan hal tersebut di atas, baik guru maupun peserta didik memerlukan adanya inovasi media pembelajaran. Inovasi media pembelajaran tersebut digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah multimedia interaktif.

B. Tujuan

1) Tujuan Umum

Mempersiapkan, mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) terutama tenaga pendidik (guru, dosen dan sebagainya), agar terampil dalam pembuatan sebuah produk multimedia interaktif yang siap pakai dan siap didistribusikan.

2) Tujuan Khusus

Sebagai pedoman bagi penyelenggara, dan pendidik dalam menyelenggarakan dan melaksanakan pendidikan pada lembaga kursus/training agar dapat menghasilkan sumber daya manusia yang terampil dan kompeten dibidang

pengembangan multimedia interaktif. Adapun pengembangan multimedia interaktif itu sendiri terdiri dari beberapa unit kompetensi sebagai berikut:

- a. Merancang Multimedia Project;
- b. Mengoperasikan piranti keras dan piranti lunak Digitising Media;
- c. Mengoperasikan piranti lunak Graphic and Animation;
- d. Mengoperasikan piranti lunak editing video;
- e. Mengoperasikan piranti lunak editing audio;
- f. Mendesain sistem multimedia;
- g. Mengoperasikan Authoring tools pembuatan multimedia interaktif;
- h. Memproduksi/membuat pengemasan multimedia interaktif.

3) Sasaran

Sasaran pelatihan/training ini yaitu:

- a. Tenaga Pendidik/Pengajar (Guru, Dosen, Trainer, dan sebagainya);
- b. Mahasiswa keguruan dan ilmu pendidikan;
- c. Masyarakat umum.

4) Ruang Lingkup Training pengembangan multimedia interaktif pada dasarnya menumbuh kembangkan kemampuan/kompetensi dalam pembuatan multimedia interaktif dengan menggunakan authoring tools yang dirinci dalam cakupan sebagai berikut:

- a. Pemahaman tentang pengetahuan mengenai hal-hal yang berkaitan dengan prinsip-prinsip dan elemen-elemen kompetensi yang dibutuhkan untuk menjadi seorang pengembang multimedia interaktif.
- b. Pengetahuan Ilmu dan perkembangan komputer kekinian.
- c. Kemampuan-kemampuan dalam lingkup pekerjaan yang berkaitan dengan pemanfaatan komputer (ICT) dalam berbagai cabang kegiatan terutama dalam bidang pendidikan.

2. KONSEP DASAR

A. Landasan Teori

Pada tanggal 15 Juli 2013, Peluncuran Pelaksanaan Kurikulum 2013 secara resmi dilakukan oleh Bapak Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan Republik Indonesia, Prof. Dr. Ir. Mohammad Nuh, DEA, di SMA Negeri 1 Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY).

Struktur kurikulum 2013 tidak mencantumkan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai mata pelajaran di sekolah dasar dan menengah. Berkenaan dengan diterapkannya kurikulum 2013, mata pelajaran TIK terintegrasi pada semua mata pelajaran. Artinya, meskipun tidak dicantumkan mata pelajaran TIK namun keterampilan menggunakan peralatan TIK mutlak digunakan untuk kelancaran proses pembelajaran. Keterampilan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dibutuhkan untuk melakukan individualisasi pembelajaran pada semua mata pelajaran.

Pembelajaran merupakan proses belajar yang berupa interaksi antara peserta didik, guru dan sumber belajar. Pembelajaran merupakan suatu kombinasi yang tersusun atas berbagai sumber belajar, meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran (Malik, 2007).

Manusia yang terlibat dalam sistem pengajaran terdiri dari peserta didik, guru, dan tenaga lainnya, misalnya tenaga laboratorium. Material meliputi buku-buku, papan tulis, dan kapur, fotografi, slide dan film, audio, dan video tape. Fasilitas dan perlengkapan, terdiri dari ruang kelas, perlengkapan audiovisual, juga komputer. Prosedur meliputi jadwal dan metode penyampaian informasi, praktek, belajar, ujian dan sebagainya (Malik, 2007).

Proses belajar-mengajar sebagai interaksi antara guru dan peserta didik sering terjadi hambatan-hambatan komunikasi. Adapun hambatan-hambatan komunikasi tersebut antara lain verbalisme (yaitu guru menerangkan pelajaran hanya dengan kata-kata), perhatian murid yang bercabang, kecacauan penafsiran dari murid karena perbedaan daya tangkap, murid kurang perhatian karena sikap pasif dan lain sebagainya.

Untuk itulah agar komunikasi antara guru dan peserta didik berlangsung dengan baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima peserta didik, maka guru perlu menggunakan media pembelajaran. Selain berfungsi sebagai penghubung

komunikasi antara guru dan peserta didik, media juga mampu menghilangkan kejenuhan dalam belajar peserta didik. Komputer adalah hasil teknologi modern yang membuka kemungkinan-kemungkinan besar alat pendidikan (Nasution, 1994).

Dewasa ini komputer memiliki fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan. Komputer berperan sebagai manager dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI). Ada pula peran komputer sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran dan latihan atau keduanya. Modus ini dikenal sebagai Computer Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pengajaran dan pelatihan akan tetapi bukanlah penyaji utama materi pelajaran (Arsyad, 2007).

Media pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbantuan komputer diharapkan dapat memudahkan dalam penyampaian materi, meningkatkan motivasi peserta didik, peserta didik

menjadi aktif dalam proses pembelajaran, mempercepat pemahaman dan pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik, komputer memiliki potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Banyak hal yang abstrak yang sulit di pikirkan peserta didik dapat dipresentasikan melalui simulasi komputer. Penggunaan media pembelajaran yang menggunakan komputer memiliki berbagai kelebihan dibandingkan dengan media pembelajaran lainnya. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari pembelajaran berbasis multimedia adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan dimana dan kapan saja, serta sikap belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

Manfaat diatas akan diperoleh mengingat keunggulan dari sebuah multimedia pembelajaran yaitu (Arsyad, 2007):

1) Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata, seperti kuman, bakteri, dan sebagainya;

2) Memperkecil benda yang sangat besar yang tidak mungkin dihadirkan kesekolah, seperti gajah, rumah, gunung dan sebagainya;

3) Menyajikan benda atau peristiwa yang kompleks, rumit dan berlangsung cepat atau lambat, seperti sistem tubuh manusia, bekerjanya suatu mesin, beredarnya planet mars, berkembangnya bunga dan sebagainya;

4) Menyajikan benda atau peristiwa yang berbahaya, seperti letusan gunung berapi, harimau, racun dan sebagainya; dan

5) Meningkatkan daya tarik dan perhatian peserta didik.

Pembelajaran menggunakan komputer merupakan suatu kemasan materi pelajaran yang dijabarkan dengan memanfaatkan komputer sebagai alat pembelajaran. Mengingat asas kebermaknaan multimedia pembelajaran, ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam pembuatannya. Aspek-aspek yang perlu diperhatikan adalah:

1) Sesuai dengan kurikulum

Menurut Purwanto, multimedia pembelajaran yang dinilai baik harus memenuhi berbagai criteria, antara lain isinya sesuai dengan kurikulum, penyajiannya sistematis, menarik, dan benar-benar bisa membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Sadiman, 1990).

2) Materi sesuai dengan kompetensi dasar dan standar kompetensi yang ingin dicapai

Menurut H.W. Fowler yang dikutip dalam Pandoyo (1997), seorang guru dituntut kemampuannya untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental peserta didik. Untuk itu diperlukan model dan media yang dapat membantu peserta didik untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator pembelajaran.

3) Dapat membangkitkan minat

Pembelajaran adalah upaya menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik. Sesuai dengan salah satu tujuan

pembelajaran diatas yaitu untuk menciptakan minat peserta didik maka aspek membangkitkan minat peserta didik perlu diperhatikan. Untuk itu software pembelajaran yang akan dikembangkan harus dapat meningkatkan minat peserta didik. Menurut Tommy Soerapto, bentuk yang aneh, asing dan lucu dapat membangkitkan minat peserta didik. Oleh karena itu didalam software pembelajaran ini ada bentuk yang aneh, asing dan lucu sehingga dapat membangkitkan minat peserta didik (Sadiman, 2007).

4) Mudah dibaca dan dimengerti

Inti dari produksi multimedia adalah komunikasi. Oleh karena itu salah satu prinsip dasar dalam pembuatannya adalah sifat mudah dibaca. Software-software sekarang ini banyak memberikan bentuk tulisan yang simple memudahkan kita dalam membacanya sehingga apa yang terkandung mudah dimengerti. Dalam penulisannya lebih baik menggabungkan uppercase dan lowercase, karena dengan adanya penggabungan ini, tulisan akan lebih mudah dibaca daripada huruf kapital semua. Selain itu, perlu diperhatikan

pola ukuran tulisan dan variasi gaya penulisan seperti bold, italic, dan warna tulisan.

Agar sesuai dengan tujuan pembuatan media pembelajaran, maka media pembelajaran tersebut harus dibuat semenarik mungkin agar mudah dibaca dan dimengerti. Jika media pembelajaran tidak dibuat menarik, maka tujuan utama media pembelajaran sebagai perantara informasi tidak dapat tercapai.

5) Interaktivitas

Menurut Azhar Arsyad (2007) kegiatan belajar dengan bantuan komputer yang dapat memenuhi keperluan interaktivitas dalam pembelajaran sebaiknya mempertimbangkan unsur-unsur berikut:

a. Dukungan Komputer yang Dinamis

Program pengajaran dengan bantuan komputer itu harus mengambil inisiatif awal untuk tugas-tugas yang harus dikuasai oleh peserta didik, disamping memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memikul tanggung jawab sejalan dengan kemajuan yang diperolehnya dalam tingkat penguasaan tugas-tugas.

b. Dukungan Sosial yang Dinamis
Program pengajaran dengan bantuan komputer tersebut harus mampu mendorong dan memungkinkan terjadinya interaksi dan saling membantu antara rekan peserta didik atau antar peserta didik yang awam dengan mereka yang menguasai.

c. Aktif dan Interaktif

Peserta didik harus berperan aktif dalam kegiatan selama pembelajaran dengan bantuan komputer.

d. Keleluasaan

Peserta didik harus memperoleh berbagai ragam jenis dunia latihan pembelajaran dengan bantuan komputer.

6) Menggunakan efek suara atau musik

Menurut Bobbi Depoter (Depoter et al, 2000) musik membantu pelajar bekerja lebih baik dan mengingat lebih banyak. Musik merangsang, meremajakan, dan memperkuat belajar, baik secara sadar maupun tidak sadar. Musik dapat digunakan beragam cara dalam pendidikan, yaitu: (a) Dapat menata suasana hati; (b) meningkatkan hasil

belajar yang diinginkan; (c) menyoroti hal-hal yang penting.

7) Ada latihan soal

Dengan adanya latihan soal diharapkan mampu meningkatkan kemahiran peserta didik atau meningkatkan pemahaman konsep yang telah diberikan sebelumnya. Melalui latihan ini peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengaplikasikan konsep atau informasi yang telah diperolehnya dalam situasi yang baru. Latihan ini sifatnya untuk menguatkan pemahaman peserta didik disamping menguji apakah peserta didik sudah menguasai konsep yang baru saja disampaikan.

8) Dilengkapi permainan

Menurut Elanor L Criswell (Yasmar, 2011), model permainan ini dikembangkan berdasarkan atas “pembelajaran yang menyenangkan”, peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan. Program permainan yang dirancang dengan baik dapat memotivasi peserta didik dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.

9) Memperhatikan prinsip-prinsip desain gambar

Gambar merupakan alat visual yang penting dan mudah diperoleh, sebab dapat memberikan penggambaran visual yang nyata tentang masalah yang digambarkannya. Gambar membuat orang dapat menangkap ide atau informasi yang terkandung di dalamnya secara jelas, lebih jelas daripada yang dapat ditangkap oleh kata-kata, baik yang ditulis maupun diucapkan. Kemp dan Smillie (1989) mengemukakan agar gambar itu menarik dan dapat dipahami harus diperhatikan prinsip-prinsip desain tertentu antara lain, prinsip kesederhanaan, penekanaan, dan keseimbangan.

B. Struktur Kurikulum

Program kegiatan belajar untuk pengembangan multimedia interaktif meliputi:

No.	Kode	Standar Kompetensi (SK)	Waktu (@ 45 Menit)
1.	PMI.01	Merancang <i>Multimedia Project</i> ;	10 Jam
2.	PMI.02	Mengoperasikan piranti keras dan piranti lunak <i>Digitising Media</i> ;	8 Jam
3.	PMI.03	Mengoperasikan piranti lunak <i>Graphic and Animation</i> ;	11 Jam
4.	PMI.04	Mengoperasikan piranti lunak <i>audio editing</i> ;	8 Jam
5.	PMI.05	Mengoperasikan piranti lunak <i>video editing</i> ;	9 Jam

6.	PMI.06	Mendesain sistem multimedia;	7 Jam
7.	PMI.07	Mengoperasikan <i>Authoring Tools</i> pengembangan multimedia interaktif;	10 Jam
8.	PMI.08	Memproduksi/membuat pengemasan multimedia interaktif.	7 Jam
Total Waktu			70 Jam

C. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kode Unit : PMI.01
Standar Kompetensi : **Merancang Multimedia Project**
Waktu : **10 Jam @ 45 Menit**
Deskripsi Unit : Perancangan multimedia project ini meliputi pemahaman tentang apa itu multimedia, pembuatan rencana proyek multimedia, menentukan sasaran peserta, menentukan sasaran penyampaian, pemahaman tentang multimedia hardware dan software, pembuatan storyboard dan pembuatan prototipe dari multimedia interaktif yang akan dikembangkan.

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
1.	Memahami Konsep Multimedia	1.1 Mengidentifikasi dan menjelaskan konsep dasar Multimedia	What is multimedia?
2.	Merencanakan proyek multimedia	2.1 Membuat rencana proyek multimedia 2.2 Menentukan sasaran peserta 2.3 Menentukan cara penyampaian 2.4 Mengetahui macam-macam perangkat keras multimedia dan menentukan	<ul style="list-style-type: none"> • Planning multimedia Projects • Target audience • Delivery options • Multimedia hardware • Multimedia software

		hardware yang akan dipakai dalam pengembangan dan penyampaian multimedia interaktif 2.5 Mengetahui macam-macam perangkat lunak multimedia dan menentukan software yang akan dipakai dalam pengembangan dan penyampaian multimedia interaktif	
3.	Membuat storyboard multimedia interaktif	3.1 Membuat storyboard multimedia interaktif yang akan dikembangkan	Storyboarding
4.	Membuat prototype multimedia interaktif	4.1 Membuat prototype multimedia interaktif yang akan dikembangkan	Developing prototypes

Kode Unit : PMI.02
Standar Kompetensi : **Mengoperasikan piranti keras dan piranti lunak Digitising Media**
Waktu : **8 Jam @ 45 Menit**
Deskripsi Unit : Mengoperasikan piranti keras dan piranti lunak *digitising media* meliputi pemahaman tentang media analog dan digital, serta pengoperasian piranti keras dan piranti lunak untuk melakukan digitasi media baik itu informasi, gambar, video maupun suara.

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
1.	Memahami Konsep Media analog dan digital	1.1 Membedakan media analog dan digital	<ul style="list-style-type: none"> • Digital and analogue media

2.	Mengoperasikan perangkat untuk digitasi informasi	2.1 Melakukan digitasi informasi	• Digitising information
3.	Mengoperasikan perangkat untuk digitasi gambar	3.1 Melakukan digitasi gambar	• Digitising image
4.	Mengoperasikan perangkat untuk digitasi video	4.1 Melakukan digitasi video	• Digitising video
5.	Mengoperasikan perangkat untuk digitasi sound	4.1 Melakukan digitasi suara	• Digitising sound

	ya	dan vector	
--	----	------------	--

Kode Unit : PMI.04
Standar Kompetensi : Mengoperasikan piranti lunak *audio editing*
Waktu : 8 Jam @ 45 Menit
Deskripsi Unit : Mengoperasikan piranti lunak *audio editing* meliputi pemahaman konsep format audio digital, kualitas suara serta mengoperasikan perangkat lunak untuk editing audio,

Kode Unit : PMI.03
Standar Kompetensi : Mengoperasikan piranti lunak *Graphic and Animation*
Waktu : 11 Jam @ 45 Menit
Deskripsi Unit : Mengoperasikan piranti lunak *Graphic and Animation* meliputi pengoperasian beberapa piranti lunak untuk membuat grafik dan animasi, pemahaman tentang konsep resolusi gambar dan format file serta pemahaman tentang format gambar bitmap dan vector.

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
1.	Memahami konsep format audio digital	1.1 Mengidentifikasi dan menjelaskan format audio digital	• Digital audio formats
2.	Mengoperasikan piranti lunak audio editing	2.1 Melakukan editing audio 2.2 Memahami kualitas suara 2.3 Menguji kualitas suara 2.4 Meningkatkan kualitas suara	• Music & Sound Background • Audio Capturing & Converting • Editing digital audio • Sound quality

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
1.	Mengoperasikan piranti lunak graphic and animation	1.1 Membuat grafik tingkat dasar 1.2 Membuat animasi tingkat dasar 1.3 Membuat icon dan logo	• Corel Draw Basic • Adobe Photoshop Basic • Adobe Flash Basic • Making Icon & Logo
2.	Memahami konsep resolusi gambar dan format file	2.1 Mengidentifikasi dan menjelaskan konsep resolusi gambar dan format file	• Image resolutions & File formats
3.	Memahami format bitmap dan vector serta perbedaannya	3.1 Mengidentifikasi dan menjelaskan format bitmap	• Bitmap and vector images

Kode Unit : PMI.05
Standar : Mengoperasikan piranti lunak *video editing*
Kompetensi
Waktu : 9 Jam @ 45 Menit
Deskripsi Unit : Mengoperasikan piranti lunak *video editing* meliputi pemahaman konsep format video digital, editing video, memahami frame rate dan size serta melakukan converting video.

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
1.	Memahami konsep format video digital	1.1 Mengidentifikasi dan menjelaskan format audio digital	• Digital video formats
2.	Mengoperasikan piranti lunak video editing	2.1 Melakukan editing video 2.2 Memahami dan menjelaskan apa itu codec dan fungsinya 2.3 Memahami dan menjelaskan apa itu frame rate dan frame size 2.4 Mengubah tipe file video dengan software video converter	• Corel Video Studio Basic • Editing digital video • Overview of codecs • Frame rate and frame size • Converting Video

		media yang cocok	media
2.	Memahami konsep warna	2.1 Mengidentifikasi dan menjelaskan konsep warna 2.2 Menggunakan warna dengan baik dan benar	• Working with colour
3.	Memahami konsep huruf	3.1 Mengidentifikasi dan menjelaskan konsep warna 3.2 Menggunakan warna dengan baik dan benar	• Working with fonts

Kode Unit : PMI.07
Standar : Mengoperasikan *Authoring Tools* pembuatan multimedia interaktif
Kompetensi
Waktu : 10 Jam @ 45 Menit
Deskripsi Unit : Mengoperasikan *Authoring Tools* pengembangan multimedia interaktif meliputi pemahaman konsep desain antarmuka, konsep interaktifitas, pengoperasian *authoring tools* untuk pengembangan multimedia interaktif serta presentasi hasil multimedia interaktif yang dikembangkan.

Kode Unit : PMI.06
Standar : Mendesain sistem multimedia
Kompetensi
Waktu : 7 Jam @ 45 Menit
Deskripsi Unit : Mendesain sistem multimedia meliputi pembuatan desain sistem multimedia, pemahaman konsep warna dan huruf.

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
1.	Membuat desain sistem multimedia	1.1 Membuat desain sistem multimedia 1.2 Menentukan/memilih	• Designing multimedia systems • Choosing suitable

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
1.	Memahami konsep desain antarmuka	1.1 Menjelaskan konsep desain antarmuka 1.2 Membuat desain antarmuka	Interface design concepts
2.	Memahami konsep interaktifitas	2.1 Mengidentifikasi dan menjelaskan konsep Interaktifitas	Interactivity

3.	Mengoperasikan Authoring Tools pengembangan multimedia interaktif	3.1 Membuat multimedia interaktif	Authoring Tools (Matchware Mediator 9)
4.	Mampu mempresentasikan hasil pengembangan multimedia interaktif	4.1 Mempresentasikan multimedia interaktif yang telah dibuat	Live presentations

1	untuk mendesain dan membuat buku manual penggunaan multimedia interaktif	buku manual Membuat buku manual Mencetak buku manual	and Printing Manual Book
---	--	--	--------------------------------

Kode Unit : PMI.08
Standar Kompetensi : **Memproduksi/membuat pengemasan multimedia interaktif**
Waktu : **8 Jam @ 45 Menit**
Deskripsi Unit : Memproduksi/membuat pengemasan multimedia interaktif meliputi pemahaman konsep penggunaan media CD, mendesain dan mencetak paket CD (Cover CD Box dan CD Label) serta mendesain, membuat dan mencetak manual book penggunaan multimedia interaktif yang telah dibuat.

No	Kompetensi Dasar	Indikator	Materi Pokok
1.	Memahami konsep penggunaan media CD	1. Menjelaskan konsep penggunaan CD 2. Menjelaskan perbedaan jenis-jenis CD dan fungsinya	CD-ROM and DVD Media
2.	Mengoperasikan piranti lunak dan keras untuk mendesain dan mencetak Paket CD Multimedia interaktif	1. Mendesain CD Box Cover 2. Mencetak CD Box Cover 3. Mendesain CD Label 4. Mencetak CD Label	Designing and printing CD Box Cover Designing and printing CD Label
3.	Mengoperasikan piranti lunak	1. Mendesain	Creating

D. Pendekatan Pembelajaran Dan Penilaian

1) Pendekatan Pembelajaran

Peserta akan diberikan semangat untuk mengembangkan kemampuan belajar mandiri demi memenuhi tujuan program ini. Presentasi audio visual digunakan untuk melengkapi proses belajar mengajar, dan diskusi interaktif pun dianjurkan di dalam kelas.

Metode proses belajar mengajar yang digunakan seperti: latihan praktik, demonstrasi, dan penugasan berupa kasus yang bersesuaian dengan unit kompetensi yang diikuti. Peserta didik diuji secara pengetahuan dan praktik.

Setiap akhir pertemuan dilakukan evaluasi untuk mengukur sejauh mana peserta didik dapat menyerap materi yang disampaikan, adapun evaluasi berupa penugasan praktik. Hasil dari evaluasi yang dilakukan Pendidik dapat menilai sejauh mana peserta didik menguasai materi yang disampaikan. Dari hasil penilaian yang dilakukan, pendidik

dapat menentukan langkah yang harus diambil untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang digunakan pada pelatihan/training ini yaitu model asesmen portofolio berbasis produksi. Portofolio diartikan sebagai sekumpulan upaya, kemajuan atau prestasi peserta didik yang terencana pada area tertentu, selain itu diartikan sebagai koleksi yang dikhususkan dari setiap pekerjaan peserta didik yang mengalami perkembangan dan memungkinkan pendidik dan peserta didik menentukan tingkat kemajuan yang sudah dicapai oleh peserta didik. Mereka dapat memperbaiki pekerjaannya berdasarkan hasil self assessment nya, sehingga peserta didik bisa menilai kemampuan dan kemajuan mereka sendiri.

Pada umumnya portofolio berbentuk produk dokumen seperti tulisan karya ilmiah, rancangan dan gambar desain, dan yang lainnya. Satu hal yang penting adalah terjadinya suatu proses komunikasi yang inovatif

terjadi antara pendidik dan peserta didik (Nuryani Rustaman, 2003).

Pendekatan asesmen portofolio yang dilaksanakan menekankan pada kerja sama antara pendidik dan peserta didik, dimana mereka bekerja sebagai sebuah tim. Pendekatan ini memusatkan perhatian pada peserta didik sebagai pusat atau sentral dalam proses pembelajaran, pendidik hanya memberi bantuan arahan dan bimbingan. Peserta didik diberi peluang untuk aktif menggunakan waktu belajar dan berlatih serta bertukar pikiran dengan berpedoman pada konsep pembelajaran pengetahuan bidang studi yang dipelajari.

3) Evaluasi

a. Evaluasi Kelas

Evaluasi yang dilakukan di dalam kelas yaitu sebagai berikut:

- (1) Evaluasi dilakukan per pertemuan, dengan melakukan tinjauan proses mempraktikkan materi dengan contoh berupa studi kasus. Dapat pula dilakukan self assessment dengan instrumen yang telah ditetapkan bersama.

- (2) Evaluasi akhir berupa portofolio CD Pembelajaran Multimedia Interaktif.

Berikut beberapa aspek evaluasi yang dapat digunakan, meliputi:

- (1) Rekayasa Perangkat Lunak;
- (2) Kegunaan;
- (3) Kualitas Audio Visual;
- (4) Kemudahan Penggunaan Multimedia Interaktif;
- (5) Interaktifitas;
- (6) Penyajian Materi;
- (7) Pengemasan paket CD Pembelajaran Multimedia Interaktif;
- (8) Kejelasan buku panduan (manual book).

Aspek-aspek tersebut dapat dibuat sub-sub penilaiannya serta dapat ditambah sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan multimedia interaktif. Kriteria penilaian juga dapat dirumuskan bersama antara pendidik dan peserta didik.

b. Evaluasi Program

Untuk memastikan materi dalam program, kelas dan apa yang diberikan memenuhi sasaran dan tujuan.

- 1) Untuk menentukan apakah peserta memenuhi standard yang

diharapkan dengan cara pengerjaan.

- 2) Untuk menentukan tingkat keberhasilan dan ingatan seorang peserta didik.
- 3) Untuk Menetapkan apakah program cukup baik untuk memenuhi kebutuhan dunia pendidikan.
- 4) Untuk mengkritik metode penyampaian materi dalam kelas dan metode cara mengajar yang efektif.
- 5) Untuk memastikan keabsahan dan dapat diandalkan atau tidaknya penilaian yang diberikan.

3. Daftar Pustaka

Arsyad, Azhar. 2007. Media Pembelajaran. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Deporter, Bobbi, Reardon, Mark & Nourie, Sarah Singer. 2000. Quantum Teaching (Memperaktekkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas). Bandung : Mizan Media Utama.

- Kemp, J.E & Smellie, D. 1989. Planning, Producing and Using Instructional Media. New York : harper & row.
- Malik, Oemar. 2007. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Nasution, S. 1994. Teknologi Pendidikan, Jakarta: Bumi Aksara.
- Pandoyo. 1997. Strategi Belajar Mengajar. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Sadiman, Arif. 1990. Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya Jakarta: CV Rajawali.
- Yasmar, Renti. 2011. Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran Bahasa Arab Untuk Siswa Madrasah Aliyah. (Tesis, UIN Yogyakarta, Tidak Diterbitkan).