



**BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
(BPM)**

**KARAKTERISTIK MPI – PAUD
DAN PENGEMBANGANNYA**

Oleh
Dr. H. MUKMINAN
Prodi Dik. Geografi/PPs. FIS-UNY
mukminan@yahoo.co.id
HP: 0815 795 6800



Dalam Rangka
**PENYUSUNAN PETA KOMPETENSI; GPIM;
dan JABARAN MATERI MPI PAUD**
BPM Semarang

Semarang, 28 Maret 2012

BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA
(BPM)

**KARAKTERISTIK MPI – PAUD
DAN PENGEMBANGANNYA**

Oleh
Dr. H. MUKMINAN
Prodi Dik. Geografi/PPs. FIS-UNY
mukminan@yahoo.co.id
HP: 0815 795 6800

Dalam Rangka
**PENYUSUNAN PETA KOMPETENSI;
GPIM; dan JABARAN MATERI MPI
PAUD**
BPM Semarang

Semarang, 28 Maret 2012

FACULTY OF SOCIAL SCIENCE /
POST GRADUATE PROGRAMME
YOGYAKARTA STATE UNIVERSITY

Dr. MUKMINAN

FIS Building 3rd Floor
Yogyakarta State University
Karangmalang Yogyakarta 55281

Contact:
Cell Phone: +62 815 795 6800
E-mail: mukminan@yahoo.co.id

Mukminan, FISPPs-UNY

PENDAHULUAN

- Kemajuan di bidang Teknologi Pembelajaran (*Instructional Technology*)
- Kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju semakin banyak digunakannya berbagai jenis/bentuk media.
- PAUD, membutuhkan sarana komunikasi berupa penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)
- Karakteristik MPI-PAUD dan Pengembangannya menjadi penting untuk diketahui

Mukminan, FISPPs-UNY

**PROSES KOMUNIKASI
DALAM PEMBELAJARAN**

Mukminan, FISPPs-UNY

FUNGSI MEDIA

Kelebihan media dalam proses pembelajaran:

1. **Fiksatif**, yakni dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian.
2. **Manipulatif**, yakni dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai macam perubahan (manipulasi) sesuai keperluan,
3. **Distributif**, yakni mampu menjangkau peserta didik dalam jumlah besar

Mukminan, FISPPs-UNY



Perencanaan Sistematis Untuk Pengembangan Media

Model *ASSURE* untuk menjamin penggunaan yang efektif media pembelajaran, meliputi 6 langkah:

- *Analyze Learner Characteristics*
- *State Objectives*
- *Select, Modify Or Design Materials*
- *Utilize Materials*
- *Require Learner Response*
- *Evaluate*

(Heinich, dlk. , 1996)

Sekelumit Tentang PAUD (Hakikat dan Karakteristik Belajar Anak Usia Dini)

UU Sisdiknas :

Bab-I Pasal 1 Ayat 14, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun.

Beberapa karakteristik belajar anak usia dini di antaranya:

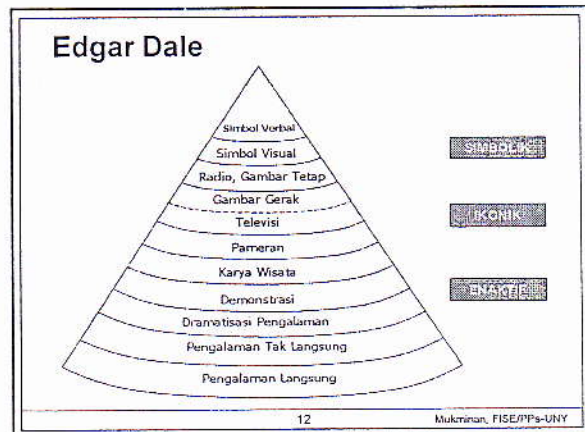
1. Anak belajar melalui bermain.
2. Anak belajar dengan cara membangun pengetahuannya.
3. Anak belajar secara alamiah.
4. Anak belajar paling baik jika apa yang dipelajarinya mempertimbangkan keseluruhan aspek pengembangan, bermakna, menarik, dan fungsional.

(Kuntjojo, 2010).

1. Landasan Psikologis

Adalah alasan atau rasional mengapa media pembelajaran dipergunakan ditinjau dari kondisi pembelajar dan bagaimana proses belajar itu terjadi.

Menurut Piaget seseorang memiliki tingkatan berfikir sesuai dengan perkembangan usianya.



2. Historis

Adalah rasional penggunaan media pembelajaran ditinjau dari sejarah konsep istilah media yang digunakan dalam pembelajaran.

3. Teknologis

Tujuan dari pemanfaatan teknologi pembelajaran adalah membantu memudahkan proses belajar.

4. Empirik

Berbagai temuan penelitian menunjukkan adanya interaksi antara penggunaan media pembelajaran dan karakteristik pembelajar dalam menentukan hasil belajar siswa.

13

Mukminan, FISE/PPs-UNY

Aspek-aspek yang perlu diperhatikan dalam penyiapan Program MPI untuk PAUD

- Aspek visual
- Aspek audio
- Aspek audio visual
- Aspek multimedia

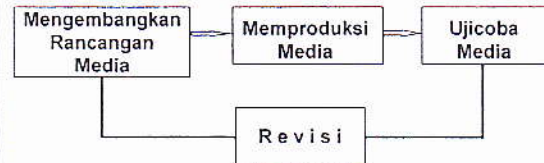
Mukminan, FISE/PPs-UNY

14

Prinsip Pemediaan

V	isible	: Mudah dilihat
I	nteresting	: Menarik
S	imple	: Sederhana
U	seful	: Isinya berguna/bermanfaat
A	ccurate	: Benar (dapat dipertanggungjawabkan)
L	egitimate	: Masuk akal/sah
S	tructured	: Terstruktur/tersusun dengan baik

Pengembangan dan Produksi Media



MENGEMBANGKAN RANCANGAN Media

- ❑ Yang harus diingat: *kembangkan Media dari seluruh kompetensi serta materi, bukan mengajarkan materi dari Media*
- ❑ Mempersiapkan bahan-bahan yang diperlukan
- ❑ Rancangan mudah dibaca, sederhana dan jelas
- ❑ Lebih diutamakan penggunaan gambar, draft, bagan atau foto

Mukminan

17

VISUALISASI

Konsep	Visual yang Dipakai
■ Proses, prosedur, siklus	■ Bagan alur (<i>flowchart</i>)
■ Fakta, data	■ Tabel, matriks, daftar
■ Data perbandingan	■ Grafik (balok, cakram, koordinat, kurva)
■ Hubungan ruang	■ Peta
■ Hubungan dalam struktur	■ Bagan, skema, diagram
■ Hubungan waktu	■ Jadwal, Gantt chart
■ Hubungan keluarga	■ Bagan silsilah

Model ARCS

- Perhatian (*Attention*)
- Relevansi (*Relevance*)
- Kepercayaan Diri (*Confidence*)
- Kepuasan (*Satisfaction*)

Muhammad,

19

Perhatian (*Attention*)

- Baru
- Aneh/unik
- Kontradiktif
- Kompleks

Muhammad,

20

RELEVANSI (*Relevance*)

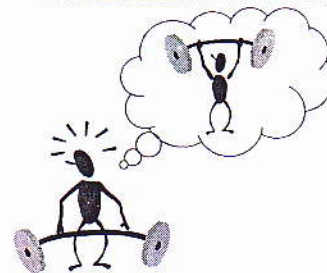
- Sesuai kebutuhan:
 - Berprestasi
 - Memiliki kekuasaan
 - Afiliasi
- Bermanfaat



Muhammad,

21

Kepercayaan Diri (*Confidence*)



Muhammad,

22

Kepuasan (*Satisfaction*)



Muhammad,

23

UJI COBA MEDIA

Apakah **MEDIA** yang dibuat

- Mudah dilihat
- Menarik
- Sederhana
- Bermanfaat
- Benar
- Terstruktur

Muhammad,

24

MULTIMEDIA (MPI)

Mukminan, FISE/PPs-UNY

25

MULTIMEDIA / MPI

- Kombinasi berbagai media yang digunakan untuk mempresentasikan ide atau gagasan (Barker dan Tucker)
- Bentuk transmisi teks, audio dan grafik dalam periode bersamaan (Simonson dan Thompson, 1994)
- Sistem komunikasi interaktif berbasis komputer yang mampu menciptakan, menyimpan, menyajikan, dan mengakses kembali informasi, teks, grafik, suara, video, atau animasi (Gayestik, 1992)
- Karakterisasi dari tampilan teks, gambar, suara, animasi, dan video yang diorganisasikan dalam suatu program yang terintegrasi (Rob Phillips, 1997)

Mukminan, FISE/PPs-UNY

26

Prinsip Dasar MPI

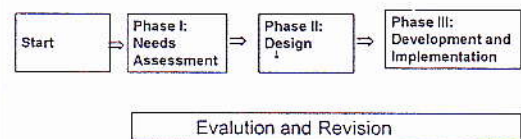
27

Adalah kombinasi dari media dasar audio ~~visual~~ dan visual yang dipergunakan untuk tujuan pembelajaran.

Mukminan, FISE/PPs-UNY

MODEL PENGEMBANGAN MPI

28



Mukminan, FISE/PPs-UNY

Pengembangan MPI

29

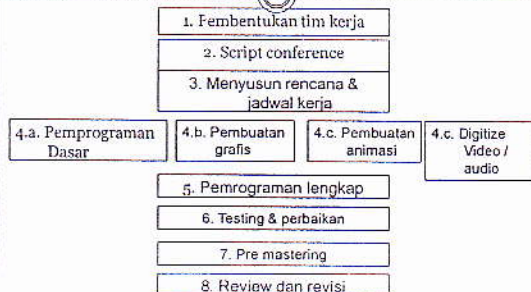
Langkah – langkah dalam pengembangan program multimedia;

1. Analisis kebutuhan;
2. Mendesain program Multimedia pembelajaran;
3. Mengembangkan hasil disain
4. Menerapkan dalam bentuk uji coba
5. Memvalidasi hasil pengembangan program Multimedia pembelajaran

Mukminan, FISE/PPs-UNY

PROSEDUR PRODUKSI MPI

30



Mukminan, FISE/PPs-UNY

c. Karakteristik Pembelajaran Dengan Multimedia

Integrasi berbagai bentuk materi seperti: teks, gambar, grafis, dan suara yang dioperasikan dengan komputer.

Karakteristik utamanya:

- o interaktif,
- o berbasis komputer, dan
- o didesain untuk keperluan belajar secara individual.

KELEBIHAN DAN KEKURANGAN MPI

Kelebihan:

1. Memungkinkan terjadinya interaksi siswa/mhs dengan materi pembelajaran
2. Memungkinkan proses belajar secara individual sesuai kemampuan mhs
3. Menampilkan unsur audiovisual
4. Langsung memberikan umpan balik
5. Menciptakan proses belajar secara berkesinambungan

Kekurangan:

1. Peralatan penunjangnya mahal
2. Perlu keterampilan khusus untuk mengoperasikannya

Memilih Konten untuk MPI

Dalam konteks pemilihan konten MPI untuk PAUD, beberapa pertimbangan perlu diperhatikan di antaranya:

1. Disesuaikan dengan kebutuhan pemakai (anak usia dini) yang dilayani
2. Berposisi ganda baik berada pada sudut pandang pemakai (guru, anak) maupun dari kepentingan lembaga.
3. Didasarkan pada kajian edukatif
4. Memenuhi persyaratan kualitas.

Memilih Konten untuk MPI

5. Memperhatikan keseimbangan koleksi (*well rounded collection*)
6. Menyertakan alat bantu penelusuran informasi
7. Konten serta aplikasinya, dalam arti apakah konten dapat dipilih dengan memanfaatkan kearifan serta keunggulan local yang ada dengan memegang teguh prinsip *think globally, but act locally*.

Konten untuk MPI

Konten MPI untuk PAUD di antaranya:

1. Sikap dan perilaku terpuji
2. Ketahanan diri, adaptasi sosial, sehat mental, dan sehat social.
3. Pendidikan karakter bangsa berdasarkan nilai-nilai Pancasila termasuk di dalamnya pendidikan anti korupsi, pendidikan budi pekerti, dan pencegahan penyalahgunaan napza.
4. HAM dan kesetaraan jender.
5. Kerukunan intern umat dan antarumat beragama.
6. Pencegahan narkoba, psikotropika, dan zat adiktif lainnya (napza).
7. Perubahan iklim dan kebencanaan.

PENGEMBANGAN MPI (Multimedia Pembelajaran Interaktif)

UNSUR MPI

1. Teks
2. Grafis
3. Audio
4. Interaksi
5. Game
6. Video
7. Animasi

Mukminan, FISE/PPs-UNY 37

PENDEKATAN BELAJAR DALAM PENGEMBANGAN MPI

38

- Proses Belajar Dibuat Pendek-pendek
- Memberi Ganjaran Atas Respon Mahasiswa
- Penguatan Diberikan Secepat Mungkin

Mukminan, FISE/PPs-UNY

Aspek-aspek Dalam Pengembangan MPI

- I. Aspek Isi
- II. Aspek Pembelajaran
- III. Aspek Teknis Pemediaan

ASPEK ISI/MATERI

1. Standar Kompetensi sesuai dengan Kurikulum yang berlaku
2. Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar
3. Kedalaman materi cukup
4. Penyajian materi berurut
5. Penilaian/tes sesuai dengan indikator
6. Bahasa mudah dipahami

Mukminan, FISE/PPs-UNY

40

ASPEK PEMBELAJARAN / INSTRUKSIONAL

7. Kejelasan petunjuk belajar
8. Kejelasan pemahaman materi
9. Pemberian contoh sesuai dengan materi
10. Pemberian umpan balik memberi motivasi
11. Kecukupan latihan
12. Kecukupan Waktu Penyajian

Mukminan, FISE/PPs-UNY

41

ASPEK TEKNIS/PEMEDIAAN

13. Keterbacaan teks
14. Kualitas tampilan gambar
15. Sajian animasi
16. Pemilihan komposisi warna
17. Kejelasan suara/narasi
18. Daya dukung musik
19. Tampilan layar
20. Pemilihan jenis dan ukuran fon

Mukminan, FISE/PPs-UNY

42