



**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 : **Praktik Pembelajaran Berbasis Multimedia**
Kode Mata Kuliah : **PTI225**
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 mengajak mahasiswa untuk menerapkan prinsip dan konsep multimedia dalam berbagai aplikasi pembelajaran terutama yang berbasis CD. Mahasiswa memulai dengan mengeksplor berbagai contoh pembelajaran berbasis multimedia dan dilanjutkan dengan mengembangkan sendiri aplikasi pembelajaran dengan Flash dan Authorware

B. KOMPETENSI MATA KULIAH

Setelah mengiktui mata kuliah ini, mahasiswa memiliki kemampuan:

1. Mengeksplor dan mengevaluasi berbagai contoh aplikasi pembelajaran multimedia baik yang berbasis CD.
2. Menerapkan prinsip dan konsep multimedia dalam aplikasi pembelajaran.
3. Menguasai program Flash untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia.
4. Menguasai program Authorware untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia.
5. Berperilaku gemar belajar, disiplin, aktif, inovatif, kreatif, efektif dalam menjalani perkuliahan

C. SUMBER/BAHAN KAJIAN

1. Unruh, D. (2005). Creating e-Learning with Macromedia Flash MX 2004. Seattle, WA: David Unruh Consulting (file bisa dicopy)
2. Macromedia, Inc (2003). Using Authorware 7. San Francisco, CA: Macromedia, Inc. (file bisa dicopy)

D. STRATEGI PERKULIAHAN

Tatap muka berupa kegiatan praktikum di Lab menggunakan sumber-sumber internet, berlatih menggunakan program aplikasi Flash, membuat disain multimedia, aplikasi dinamis database XML, authoware.

Tugas mandiri berupa pengembangan media aplikasi pembelajaran dengan multimedia berbasis flash, pengembangan media aplikasi pembelajaran multimedia berbasis authoware.

E. SISTEM PENILAIAN

1. Partisipasi kehadiran dalam tatap muka	5	TOTAL= 100
2. Partisipasi dan kontribusi dalam diskusi	10	
3. Presentasi tugas kelompok	10	
4. Media Tugas Individu I	35	
5. Media Tugas Individu II	35	
6. Ketepatan waktu penyelesaian tugas-tugas	5	

F. KEGIATAN PERKULIAHAN

Mg	Hari/Tanggal	KD	Bahan Kajian	Strategi & Sumber	Keterangan
1	Kelas F2: Senin 5 Sept 2011 Kelas F1: Rabo 7 Sept 2011 Kelas G1: Selasa 6 Sept 2011 Kelas G2: Selasa 6 Sept 2011	1 2 5	Eksplorasi berbagai contoh aplikasi pembelajaran multimedia berbasis CD	Ceramah tanya jawab Akses Internet • Internet	semua mahasiswa memiliki kontrak kuliah program silabus dan sumber bahan kuliah
2	Kelas F2: Senin 12 Sept 2011 Kelas F1: Rabo 14 Sept 2011 Kelas G1: Selasa 13 Sept 2011 Kelas G2: Selasa 13 Sept 2011	1 2 5	Presentasi hasil eksplorasi dan evaluasi aplikasi pembelajaran • multimedia	Diskusi Akses internet • Internet	copy sumber dan baca sebelum kuliah berlangsung
3	Kelas F2: Senin 19 Sept 2011 Kelas F1: Rabo 21 Sept 2011 Kelas G1: Selasa 20 Sept 2011 Kelas G2: Selasa 20 Sept 2011	1 2 5	• Pengenalan Flash • Gambar dengan Flash • Teks dengan Flash • Organisasi movie	Praktikum Diskusi A: CH 1, 2, 3, 4	copy sumber dan baca sebelum kuliah berlangsung
4	Kelas F2: Senin 26 Sept 2011 Kelas F1: Rabo 28 Sept 2011 Kelas G1: Selasa 27 Sept 2011 Kelas G2: Selasa 27 Sept 2011	1 2 3 5	• Animasi • Symbol • Multimedia	Praktikum Diskusi A: CH 5, 6, 7	mahasiswa siap dan aktif berdiskusi
5	Kelas F2: Senin 3 Okt 2011 Kelas F1: Rabo 5 Okt 2011 Kelas G1: Selasa 4 Okt 2011 Kelas G2: Selasa 4 Okt 2011	1 2 3 5	• Quiz dengan Flash • Kustomisasi Quiz	Praktikum Diskusi A: CH 8, 11	mahasiswa siap dan aktif berdiskusi
6	Kelas F2: Senin 10 Okt 2011 Kelas F1: Rabo 12 Okt 2011 Kelas G1: Selasa 11 Okt 2011 Kelas G2: Selasa 11 Okt 2011	1 2 3 5	• Pengenalan Actionscript • Lanjutan Actionscript	Praktikum Review dan Diskusi A: CH 9, 10	mahasiswa siap dan aktif berdiskusi
7	Kelas F2: Senin 17 Okt 2011 Kelas F1:	1 2 3	Hypermedia Maps • Preloader	Praktikum Diskusi A: CH 12,	

Mg	Hari/Tanggal	KD	Bahan Kajian	Strategi & Sumber	Keterangan
	Rabo 19 Okt 2011 Kelas G1: Selasa 18 Okt 2011 Kelas G2: Selasa 18 Okt 2011	5		15	
8	Kelas F2: Senin 24 Okt 2011 Kelas F1: Rabo 26 Okt 2011 Kelas G1: Selasa 25 Okt 2011 Kelas G2: Selasa 25 Okt 2011	1 2 3 5	Aplikasi dinamis dengan database dan XML		JATUH TEMPO Tugas Individu 1
9	Kelas F2: Senin 31 Okt 2011 Kelas F1: Rabo 2 Nov 2011 Kelas G1: Selasa 1 Nov 2011 Kelas G2: Selasa 1 Nov 2011	1 2 3 5	Penilaian Proyek 1 (mahasiswa mempertanggung jawabkan hasil pengembangan aplikasi pembelajaran multimedia berbasis Flash)		
10	Kelas F2: Senin 7 Nov 2011 Kelas F1: Rabo 9 Nov 2011 Kelas G1: Selasa 8 Nov 2011 Kelas G2: Selasa 8 Nov 2011	3 4 5	Penilaian Proyek 1 (mahasiswa mempertanggung jawabkan hasil pengembangan aplikasi pembelajaran multimedia berbasis Flash)		
11	Kelas F2: Senin 14 Nov 2011 Kelas F1: Rabo 16 Nov 2011 Kelas G1: Selasa 15 Nov 2011 Kelas G2: Selasa 15 Nov 2011	4 5	Pengenalan Authorware I	Review dan Diskusi B dan Handout	
12	Kelas F2: Senin 21 Nov 2011 Kelas F1: Rabo 23 Nov 2011 Kelas G1: Selasa 22 Nov 2011 Kelas G2: Selasa 22 Nov 2011	4 5	Pengenalan Authorware II	Ceramah tanya jawab B dan Handout	
13	Kelas F2: Senin 28 Nov 2011 Kelas F1: Rabo 30 Nov 2011 Kelas G1: Selasa 29 Nov 2011 Kelas G2: Selasa 29 Nov 2011	4 5	Pengembangan aplikasi pembelajaran	Ceramah tanya jawab B dan Handout	
14	Kelas F2: Senin 5 Des 2011 Kelas F1: Rabo 7 Des 2011 Kelas G1: Selasa 6 Des 2011 Kelas G2: Selasa 6 Des 2011	4 5	Pembuatan Quiz	Diskusi B dan Handout	JATUH TEMPO Tugas Individu-2
15	Kelas F2: Senin 12 Des 2011	4	Penilaian Proyek 2 (mahasiswa		

Mg	Hari/Tanggal	KD	Bahan Kajian	Strategi & Sumber	Keterangan
	Kelas F1: Rabo 14 Des 2011 Kelas G1: Selasa 13 Des 2011 Kelas G2: Selasa 13 Des 2011	5	mempertanggung jawabkan hasil pengembangan aplikasi pembelajaran multimedia berbasis Authorware)		
16	Kelas F2: Senin 19 Des 2011 Kelas F1: Rabo 21 Des 2011 Kelas G1: Selasa 20 Des 2011 Kelas G2: Selasa 20 Des 2011	4 5	Penilaian Proyek 2 (mahasiswa mempertanggung jawabkan hasil pengembangan aplikasi pembelajaran multimedia berbasis Authorware)		

G. TUGAS PERKULIAHAN

Tugas Individu-1: Buatlah media pembelajaran berbasis multimedia untuk pembelajaran satu Kompetensi Dasar. Gunakan program aplikasi Flash. Pilih salah satu Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dari salah satu kompetensi keahlian Multimedia, Rekayasa Perangkat Lunak, atau Teknik Jaringan Komputer.

Tugas Individu-2: Buatlah media pembelajaran berbasis multimedia untuk pembelajaran satu Kompetensi Dasar. Gunakan program aplikasi Authoware. Pilih salah satu Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar dari salah satu kompetensi keahlian Multimedia, Rekayasa Perangkat Lunak, atau Teknik Jaringan Komputer.