

**DIKTAT KULIAH**  
**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN**



**Oleh:**  
**ESTU MIYARSO, M.Pd.**

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN**  
**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2011**

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*Katakanlah: "Jika kamu (benar-benar) mencintai Allah, ikutilah Aku, niscaya Allah mengasihi dan mengampuni dosa-dosamu." Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.*  
**(QS, Ali Imran: 31)**

*Dari Abu Hamzah, Anas bin Malik RA. (Pembantu Rosulullah SAW.) dari Nabi SAW. Bahwasannya beliau bersabda: "Tidak sempurna iman salah seorang dari kalian hingga dia mencintai untuk saudaranya apa yang dia cintai untuk dirinya."*  
**(HR. Imam Al Bukhari dan Muslim)**

*Hal yang tidak akan berubah dalam hidup selain perubahan itu sendiri adalah pilihan dan prinsip.*

*Berkatalah dengan benar, niscaya Allah akan mempermudah segala urusan kita dan kita dimenangkan atas berbagai persoalan dalam hidup ini, Barrokallahu fiik*

**Estu Miyarso**

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga Diktat berjudul **PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN** telah terselesaikan dengan baik.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada yang terhormat:

1. Dekan FIP dan Ketua Jurusan KTP FIP Universitas Negeri Yogyakarta, beserta staf yang telah banyak membantu penulis hingga diktat ini tersusun.
2. Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan serta teman-teman di Jurusan KTP FIP UNY yang telah memberikan dukungan material maupun non materil selama penyusunan Diktat ini.
3. Bapak, ibu, dan saudara tercinta yang selalu sabar memberikan bantuan dan dorongan untuk segera menyelesaikan Diktat ini.
4. Teman-teman di Jurusan KTP FIP Universitas Negeri Yogyakarta dan berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Semoga amal dan kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah SWT. Meskipun masih jauh dari kesempurnaan, penulis berharap Diktat ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya

Yogyakarta, September 2011

**ESTU MIYARSO**

## DAFTAR ISI

	halaman
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	i
KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	vii
<b>BAB I MULTIMEDIA DAN KOMPONENNYA .....</b>	<b>1</b>
A. Sejarah Perkembangan Komputer.....	1
B. Komponen-komponen Hardware .....	3
1. CPU ( <i>Central Processing Unit</i> ).....	3
2. <i>Motherboard</i> .....	4
3. <i>RAM (Random Acces Memory)</i> .....	5
4. <i>VGA (Video Graphic Adapter)</i> .....	5
5. <i>Casing</i> .....	6
6. <i>CD/DVD ROM</i> .....	6
7. <i>Keyboard</i> .....	6
8. <i>Mouse</i> .....	8
9. <i>Monitor</i> .....	10
10. <i>Printer</i> .....	11
11. Perangkat penyimpan data.....	12
a. <i>Hard Disk</i> .....	12
b. <i>Floopy Disk</i> .....	12
c. <i>Compact Disk</i> .....	12
d. <i>Flash Disk</i> .....	12
C. Komponen-komponen Software .....	12
1. Sistem operasi .....	13

2. Bahasa pemrograman .....	13
a. <i>Fortran</i> .....	13
b. <i>Assembly</i> .....	13
c. <i>Basic</i> .....	13
d. <i>Pascal</i> .....	14
e. COBOL.....	14
f. Bahasa C .....	14
g. Paket program .....	14
3. Objek-objek Multimedia .....	15
a. Teks (Tulisan).....	15
b. Grafis .....	17
c. Video.....	19
d. Suara .....	20
e. Animasi.....	21

## **BAB II DESAIN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA**

<b>PEMBELAJARAN</b> .....	23
A. Desain Instruksional .....	24
B. Desain Pengembangan Multimedia .....	28
1. Siklus Pengembangan Multimedia .....	28
2. Mendefinisikan Masalah Aplikasi Multimedia.....	30
3. Merancang Konsep Multimedia.....	31
4. Merancang Isi Aplikasi Multimedia .....	32
5. Merancang Naskah Pada Aplikasi Multimedia.....	32
6. Merancang Grafik Pada Aplikasi Multimedia .....	33
7. Memproduksi Aplikasi Multimedia .....	37
8. Mengetes, Menggunakan dan Memelihara Aplikasi Multimedia .....	37

<b>BAB III PROSES PRODUKSI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN .....</b>	<b>39</b>
A. Pengertian Multimedia .....	40
B. Tahapan dalam Proses Produksi Multimedia Pembelajaran .....	40
1. Pembuatan naskah skenario .....	40
2. Pembuatan Garis Besar Program Multimedia (GBPM).....	40
3. Pembuatan jabaran materi program (JMP) .....	41
4. Skenario JMP dan GBPM yang telah dibuat ditanyakan kepada ahli.....	41
5. Menyusun <i>flowchart</i> .....	41
6. Membuat <i>storyboard</i> .....	46
7. Pengumpulan Bahan.....	47
8. Menyusun tahap eksekusi .....	48
<b>BAB IV EVALUASI PENGEMBANGAN PRODUK MULTIMEDIA ...</b>	<b>49</b>
A. Fungsi dan Tujuan Evaluasi .....	49
B. Tingkat dan Tahapan Evaluasi Multimedia Pembelajaran.....	50
1. Tahap Evaluasi Dokumen .....	51
2. Tahap Evaluasi Formatif .....	52
3. Tahap Evaluasi Sumatif .....	54
4. Tahap Evaluasi Dampak Jangka Panjang .....	54
C. Strategi Evaluasi .....	54
D. Komponen Evaluasi.....	56
1. Pengukuran Validitas .....	56
2. Pengembangan Instrumen .....	56
3. Mengumpulkan dan Menganalisa Data .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>58</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1	Format GBPM.....	41
Tabel 2	Storyboard Model Halas 1991 .....	46
Tabel 3	Storyboard Model Luther 1994.....	46
Tabel 4	Evaluasi Multimedia Memiliki Tujuan Sesuai dengan Variable Pengukuran.....	50
Tabel 5	Komponen dan Kriteria Evaluasi Formatif.....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Model Dalam Pengembangan Instruksional Dick and Carry (1990).....	25
Gambar 2.	Model PPSI .....	26
Gambar 3.	AT&T Instructional Development Model (1985) .....	26
Gambar 4.	Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia .....	28
Gambar 5.	Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	29
Gambar 6.	Penyederhanaan Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia ....	30
Gambar 7.	Model Simbol Flowchart (1).....	42
Gambar 8.	Model Simbol Flowchart (2).....	43
Gambar 9.	Model Simbol Flowchart (3).....	44
Gambar 10.	Navigasi Linear .....	45
Gambar 11.	Navigasi Hierarkis.....	45
Gambar 12.	Navigasi Non-Linear .....	45
Gambar 13.	Navigasi Komposit.....	46