

# **MULTIMEDIA** DALAM **HYBRID LEARNING** **INTERAKTIF**

**Dr. Cipi Riyana, M.Pd.**

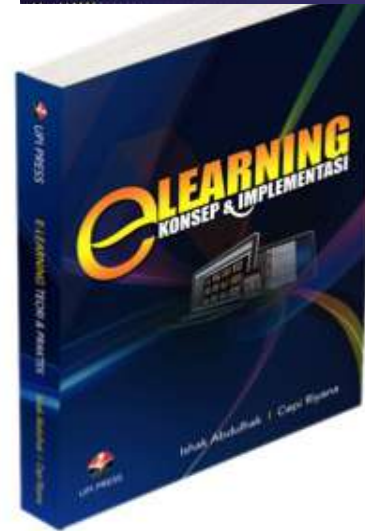
**Direktur Sistem & Teknologi Informasi**  
Universitas Pendidikan Indonesia



# PROFIL PEMBICARA

## Dr. Cipi Riyana, M.Pd

DOSEN JURUSAN KURIKULUM & TEKNOLOGI PENDIDIKAN UPI



(UZZ) 2013163

HP. 08156057496

Email : [cepi@upi.edu](mailto:cepi@upi.edu)

<http://cepiriyana.staf.upi.edu>

Google Scholar **6775** Sitasi

SCOPUS ID : 57201977374

BUKU MATERI POKOK  
TPEN4401/4 SKS/MODUL 1 : 12



Produksi Bahan Pembelajaran  
Berbasis Online  
Cipi Riyana

PENERBIT UNIVERSITAS TERBUKA

## ORGANISASI

1. Sekretaris Umum Himpunan Pengembang Kurikulum Indonesia (HIPKIN)
2. Pengurus Pusat Asosiasi Program Studi Teknologi Pendidikan (APS-TPI)
3. Anggota Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia (IPTPI)
4. Asesor BAN-PT
5. Asesor LSP UPI

# ***Apa Multimedia?***

*Multimedia is the combination of the following elements : Teks, Color, Graphic, Animation, Audio and Video*



**V  
A  
S  
T  
I**



# ***MENGAPA PEMBELAJARAN HARUS MULTIMEDIA?***



**AUDIO**



**VISUAL**



**KINESTETIK**

Multimedia dapat mengakomodir keberagaman Learning Style Siswa baik yang tipe Auditif, Visual & Kinestetik

# LEARNING MODES



1

**KELAS  
TRADISIONAL**

<80%  
Pembelajaran  
secara tatap muka  
langsung



**ICT Sebagai  
Support /  
Suplement**



4

**BLENDED  
LEARNING SYSTEM**

Kombinasi antara  
Pembelajaran Tatap  
Muka dengan  
Online (IT)



3

**VIRTUAL  
CLASS**

<80% Pembelajaran  
Dilakukan secara  
Online (Fully Online)

# HYBRID LEARNING ?



## Face to face

Memenuhi kebutuhan :  
Pendidikan nilai (roles models),  
demonstrasi langsung,  
Observasi langsung,  
Interaktivitas yg lebih tinggi,  
praktek / latihan, Performance  
Assessment, Soft Skills, dll.



## Online Learning

Memenuhi kebutuhan :  
Penguasaan Aspek kognitif (include  
HOTS), Efisiensi, Aaccessibility, Mastery  
Learning, Indevendency Learning,  
Online Collaboration, Pemerataan  
Pendidikan (Equites), Akses ke  
Sumber Belajar yang lebih luas, dll

***Trend ICT in Education***

***Hybrid Learning***



Esensi **Belajar** adalah melibatkan **Banyak Aktivitas** untuk memperoleh kebermaknaan dalam belajar (**meaningfull**)

# 5 KUNCI KEBERHASILAN HYBRID LEARNING



## Hybrid Learning



### 1 Kebijakan

*Jelas & Mengikat dan ada konsekwensi bagi yang tidak menjalankan*



### 2 Sistem/Apps

*Handal, aman, fungsional, memenuhi kebutuhan pembelajaran*



### 3 Infrastruktur

*Stabil, tersedia, Memadai, memenuhi spesifikasi teknis, security system yg baik*

### 5 ICT Literacy



*Kemampuan menggunakan, mengembangkan, mengkreasi, mengevaluasi*

### Multimedia

### 4 Content



*Variatif, multimedia, membelajarkan Dan Valid*



# PEMANFAATAN INTERNET

ByUTILIZE



Pembuatan  
**Media Interaktif** berbasis  
Software Multimedia untuk  
pembelajaran daring

PEMBUATAN  
**MEDIA**  
ByDESIGN

1



CARA MEMPEROLEH  
**MULTIMEDIA**

2

Memanfaatkan  
**Platform**  
Software yang ada di  
internet untuk  
meningkatkan  
**interaktivitas**  
dalam pembelajaran  
Daring

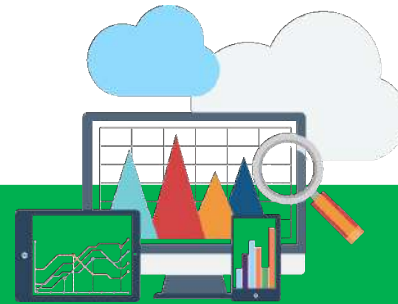
# PLATFORM UNTUK PEMBELAJARAN DARING



## LEARNING MANAGEMENT SYSTEM



## VIDEO CONFERENCE (SYNCHRONOUS)



## ASESSMENT TOOLS (QUIZ, DRILL, EXERCISE)



## PLATFORM MULTIMEDIA



# MULTIMEDIA PEMBELAJARAN



# Alternatif Multimedia

(1)



## Multimedia Interaktif

Bersumber dari konsep 'Computer Assisted Instruction (CAI). Pembelajaran berbantuan komputer (Tutorial, Drill, Simulasi & Game)

(2)



## Intellegent Tutorial System (ITS)

Merupakan sebuah aplikasi komputer yang dapat meniru mimik manusia ketika memberikan pengajaran (Sedlmeier, 2004; Ramachandran, 2000)

(3)



## Animasi 2D

Media yang memvisualkan konten/materi dalam bentuk **citra visual dalam format 2 Dimensi** (tanpa bayangan) Disukai anak pendiidkan dasar

# Alternatif Multimedia

(4)



**Animasi 3D**

Media yang memvisualkan konten/materi dalam bentuk citra visual dalam format 3 Dimensi (dengan bayangan) objek dapat dilihat tiga sisi

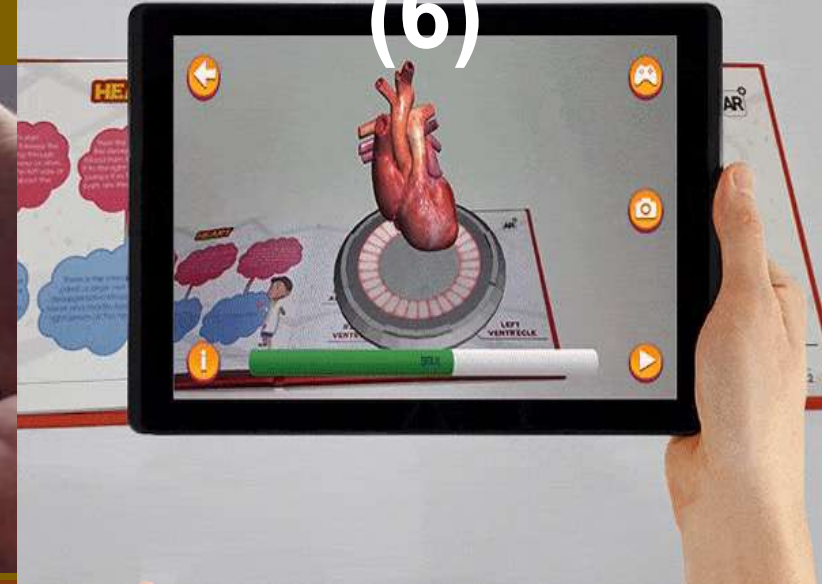
(5)



**Augmented Reality (AR)**

Teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata & memproyeksikan benda-benda maya tersebut dalam waktu nyata.

(6)



**Virtual Reality (VR)**

Teknologi yang membuat pengguna atau user dapat berinteraksi dengan lingkungan yang ada dalam dunia maya yang disimulasikan oleh komputer

# Alternatif Multimedia

(4)



## *Game Education*

Pembelajaran melalui permainan berbasis Komputer, Online atau Mobile Game dg prinsip Joyfull Learning

(5)



## *Digital Drill & Exercise*

Disebut juga dengan Computer Based Test (CBT). Belajar melalui latihan melalui komputer, disebut juga dengan Tryout berbasis Komputer

(6)



## *Digital Topography*

Belajar memahami konsep Topografi melalui digital yang interaktif dan melibatkan secara langsung siswa untuk mencobakan

# Trend MULTIMEDIA

Untuk Hybrid Learning



## Infografis

*Still Image* :kombinasi antara teks dengan gambar



## MotionGraphic

*Motion Picture*: Media animasi 2D perpaduan antara teks, gambar dan voice over



## Video

Dokumentasi pribadi dalam bentuk video yang diperbarui dan didistribusikan secara umum



## Podcast

Rekaman asli audio/video, atau rekaman siaran televisi/ program radio, kuliah, pertunjukan, atau acara lain



## Gamification

Media pembelajaran berbasis komputer atau mobile dengan format permainan



## Animasi

Media dengan format 3Dimensi, disertai music (FX), backsoud atau voice over



## Video Live Or Streaming

Melalui Youtube atau Media Sosial : Instagram & Facebook

---

*"Multimedia in learning is not  
the main goal, but a tool for  
meaningful learning"*

*cepiriyana*

---







- SHOW BUSINESS  
- NETWORK  
- MUSIC  
- CINEMA  
- BUSINESS/FINANCE  
- WORLD NEWS

NETWORK SEARCH

- PEOPLE
- FORUMS
- MAIL
- SHOP
- BUY
- SALE

**SEKIAN  
TERIMA KASIH**

WASSALAMUALAIKUM

