



Merancang PROGRAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF

With Macromedia Director Mx

Cepi Riyana, M.Pd

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FIP UPI

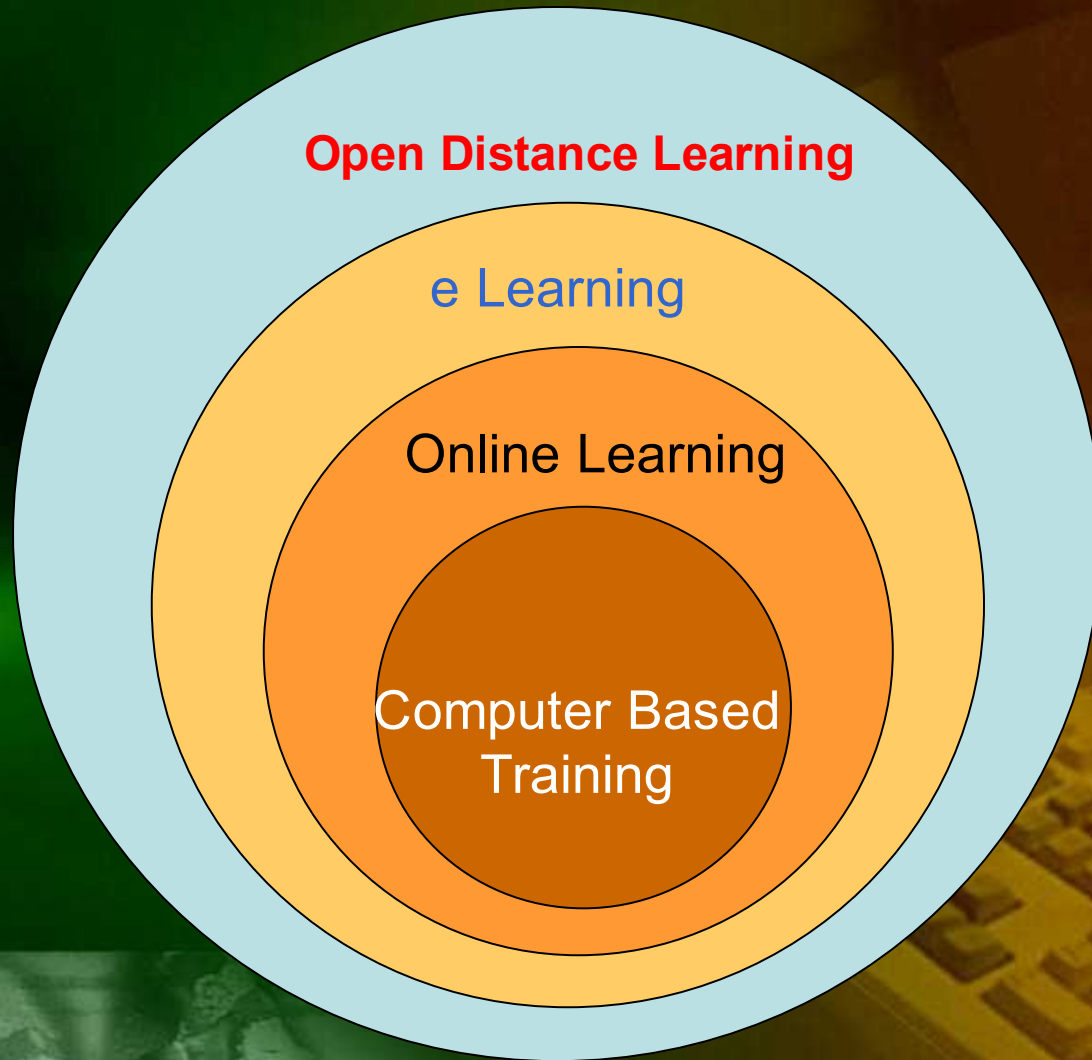




eLearning

- Pembelajaran jarak jauh
(*open distance learning*)
- Pengajaran berbasis Web
(*web based training*)
- Pengajaran berbantuan komputer
(*computer based training*)
- Pembelajaran berbasis teknologi
(*technology based learning*)
- Pembelajaran secara online
(*online learning*)







DEFINISI

eLearning

Pembelajaran baik secara formal maupun informal yang dilakukan melalui media elektronik, seperti Internet, Intranet, Ektranet, CDROM, video tape, DVD, TV, Handphone, PDA dll.





- Teleconference
- Videocoference
- Voicemail
- Chatting
- Browsing
- News Group
- Mailist
- Web page Learning



On-Line Learning

Berbasis Internet

eLearning

- CD
- VCD, DVD
- Flash Disc
- Hardisc
- PDA
- PC (off-line)
- NoteBook (off-line)
- dll

Stand-Alone

Berbasis Data Storage



ASUMSI TENTANG E-LEARNING

- Kegiatan pembelajaran mandiri, didesain guna membantu pencapaian tujuan pembelajaran.
- Pembelajaran yang bahan belajarnya dirancang secara terencana dan utuh.
- Pembelajaran yang menerapkan pendekatan sistem/teknologi instruksional.
- Hubungan antara pendidik dan peserta didik berjarak.



Tiga Revolusi Penting

1. Komputasi

2. Internet

3. Multimedia





Konsep MULTIMEDIA

Multimedia is the combination of the following elements: text, color, graphics, animations, audio, and video.





Konsep MULTIMEDIA

- Kombinasi antara komputer dan video (Rosch, 1996)
- Kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks (McCormick, 1996)
- Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin, Linda 2001)





Konsep MULTIMEDIA

Pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Hofstteter, 2001)



Istilah-istilah dalam Pembelajaran Berbasis Komputer

CAI = Computer Assistance Instruction (USA)

CAL = Computer Assistance Learning (UK)

CBI = Computer Based Instruction

CBT = Computer Based Training (penerapan CAI pada pegawai)

CML = Computer Mediated Learning (e-learning) dengan target audience mhs

CBE = Computer Based Education

Cal = Computer Aided Instruction

CaL = Computer Aided Learning

CMI = Computer Management Instruction

CSRL = Computer Supported Resource Learning





CAI

(Computer Assisted Instruction)
Pebelajaran yang berbantuan komputer / *as guide*

Co : CD interaktif matematika, Sain, Fisika, Biologi, dll.

CBI

(Computer Based Instruction)
Pebelajaran menggunakan perangkat komputer sebagai alat bantu / *as tools*

Co : Menggunakan program Kalkulator, Pain, Excel, Video player, ect.



Karakteristik **MMI**

Dapat digunakan Untuk Semua Materi Pembelajaran

Bersifat Multimedia

Menarik : Warna & Resolusi

Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi

Respon Pembelajaran dan Penguatan

Mengembangkan prinsip Self Evaluation

Dapat digunakan Dlm Pembelajaran klasikal atau individual





Ciri Interaktif **MMI**

Komunikasi Multi Arah (Networking community)

Aktivitas Fisik dan Mental

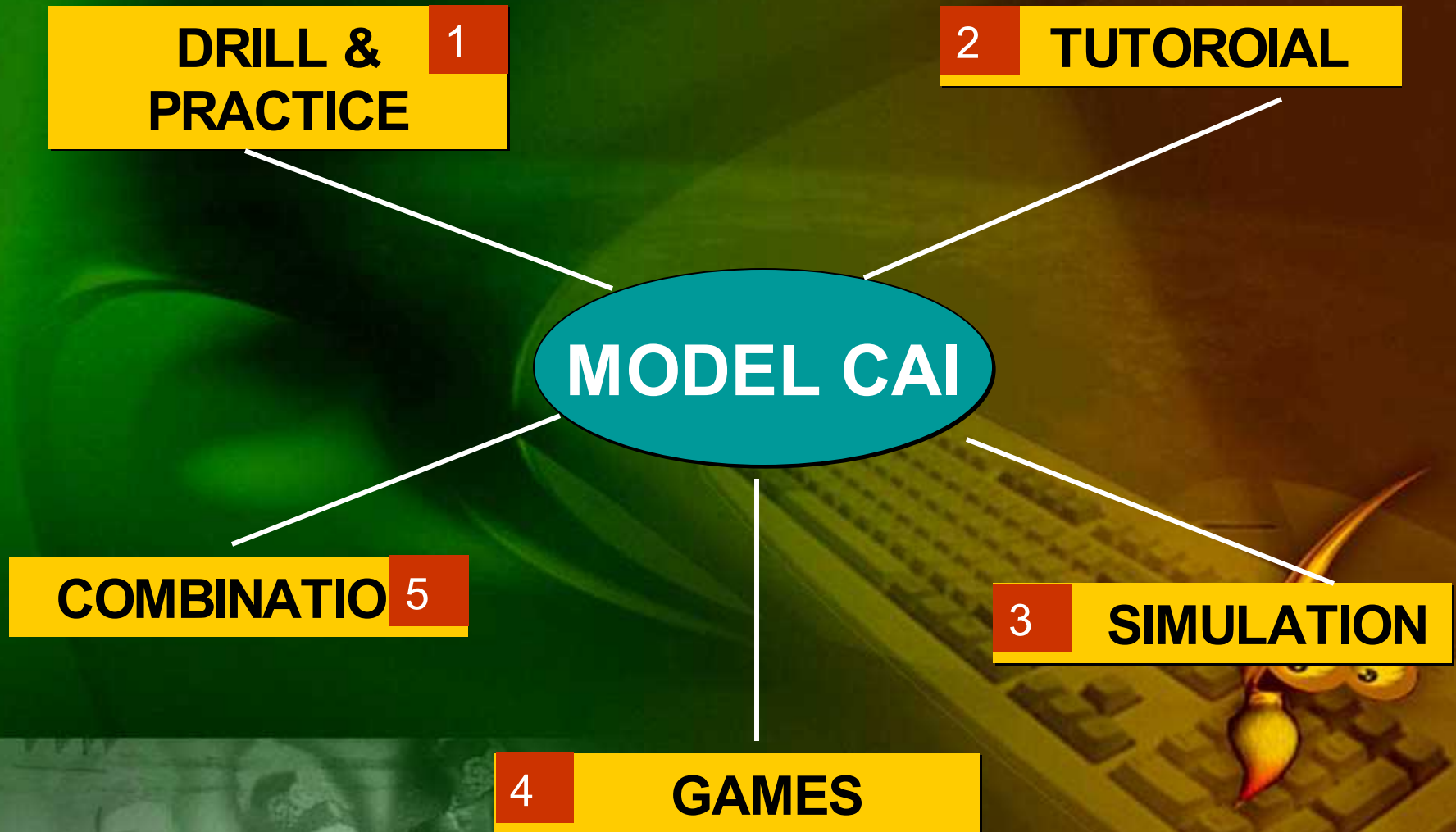
Feed Back Langsung

Drag and Drof

Input Data

Mouse Klik, Mouse Enter

Selection, drawing, masking



Bagaimana Prosedur Mengembangkan Multimedia Interaktif ?

1. IDENTIFIKASI PROGRAM :

Judul, Tujuan, Materi, Sasaran, Tujuan

2. MEMBUAT FLOW CHART :

Sesuai dengan Model yang ditentukan

3. MEMBUAT STORYBOARD

Uraian dari flowchart di rinci setiap frame / slide

4. MENGUMPULKAN BAHAN

Grafis, Animasi, Video, Audio

6. FINISHING

Uji coba program dan revisi

5. PEMROGRAMAN

Menggabungkan seluruh bahan (Grafis, Animasi, Video, Audio)

Macromedia Director



Software Multimedia

Software Vektor

Software Bitmap

Software html

Macromedia Flash
Swish Max
Borland Delphi
Basic
Macromedia Director
Authorware
Dreamwiver
ProntPage
Java, Php, dll



KARAKTERISTIK	BERBASIS <i>BITMEP</i> (DIRECTOR, AUTHORWARE)	BERBASIS <i>VEKTOR</i> (MACROMEDIA FLASH, SWISH,
SUPPORT WEB	X	X
VIDEO	√	X
ANIMASI 2D	√	√
ANIMASI 3D	√	X
IMAGE / GAMBAR	√	X
RESOLUSI	√	√
KAPASITAS FILE	√	√
SUARA / FX	√	X
DATA BASED	√	X
INTERAKTIFITAS	√	√



LANGKAH KERJA *Macromedia Director*

Siapkan Perencanaan

Flowchart & Storyboard

Sipkan Bahan (Resources)

(Animasi, Video & Grafis)

Atur Property

Resolusi, Warna Background

Import Bahan

Grafis, Animasi, Video (jpg, Psd, Gif, MPg, Avi, MP3, MoV, dll)

Mulai Bekerja :Atur Score Stage, Sript, Tools.

Lihat Hasil dengan Control

Create Projector



*Sekian, Semoga Bermanfaat
Terima Kasih....*



Website : <http://cepiriyana.blogspot.com>
Cheppy@upi.edu



FIP UPI

Merancang PROGRAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF

With Macromedia Director Mx

Cepi Riyana, M.Pd

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FIP UPI

PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN

eLearning

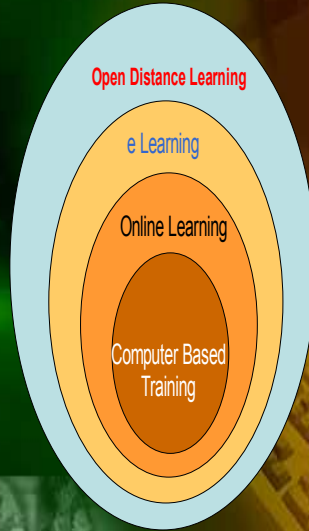
- Pembelajaran jarak jauh
(*open distance learning*)
- Pengajaran berbasis Web
(*web based training*)
- Pengajaran berbantuan komputer
(*computer based training*)
- Pembelajaran berbasis teknologi
(*technology based learning*)
- Pembelajaran secara online
(*online learning*)



PTM - PT 2020

R U A N G L I N G K U P

eLearning



DEFINISI

eLearning

Pembelajaran baik secara formal maupun informal yang dilakukan melalui media elektronik, seperti Internet, Intranet, Ektranet, CDROM, video tape, DVD, TV, Handphone, PDA dll.



• Teleconference • Browsing
• Videocoference • News Group
• Voicemail • Mailist
• Chatting • Web page Learning

On-Line Learning
Berbasis Internet

eLearning

Stand-Alone
Berbasis Data Storage

- CD
- VCD, DVD
- Flash Disc
- Hardisc
- PDA
- PC (off-line)
- NoteBook (off-line)
- dll

5

ASUMSI TENTANG E-LEARNING

- Kegiatan pembelajaran mandiri, didesain guna membantu pencapaian tujuan pembelajaran.
- Pembelajaran yang bahan belajarnya dirancang secara terencana dan utuh.
- Pembelajaran yang menerapkan pendekatan sistem/teknologi instruksional.
- Hubungan antara pendidik dan peserta didik berjarak.

Tiga Revolusi Penting

1. Komputasi

2. Internet

3. Multimedia



Konsep MULTIMEDIA

Multimedia is the combination of the following elements: text, color, graphics, animations, audio, and video.

Konsep MULTIMEDIA

- Kombinasi antara komputer dan video (Rosch, 1996)
- Kombinasi tiga elemen yaitu suara, gambar dan teks (McCormick, 1996)
- Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video (Robin, Linda 2001)

Konsep MULTIMEDIA

Pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi (Hofsteter, 2001)

Istilah-istilah dalam Pembelajaran Berbasis Komputer

CAI = Computer Assistance Instruction (USA)

CAL = Computer Assistance Learning (UK)

CBI = Computer Based Instruction

CBT = Computer Based Training (penerapan CAI pada pegawai)

CML = Computer Mediated Learning (e-learning) dengan target audience mhs

CBE = Computer Based Education

Cal = Computer Aided Instruction

CaL = Computer Aided Learning

CMI = Computer Management Instruction

CSRL = Computer Supported Resource Learning



CAI (Computer Assisted Instruction)
Pebelajaran yang berbantuan komputer / *as guide*

Co : CD interaktif matematika, Sain, Fisika, Biologi, dll.

CBI (Computer Based Instruction)
Pebelajaran menggunakan perangkat komputer sebagai alat bantu / *as tools*

Co : Menggunakan program Kalkulator, Pain, Excel, Video player, ect.



Karakteristik **MMI**

Dapat digunakan Untuk Semua Materi Pembelajaran

Bersifat Multimedia

Menarik : Warna & Resolusi

Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi

Respon Pembelajaran dan Penguatan

Mengembangkan prinsip Self Evaluation

Dapat digunakan Dlm Pembelajaran klasikal atau individual



Ciri Interaktif **MMI**

Komunikasi Multi Arah (Networking community)

Aktivitas Fisik dan Mental

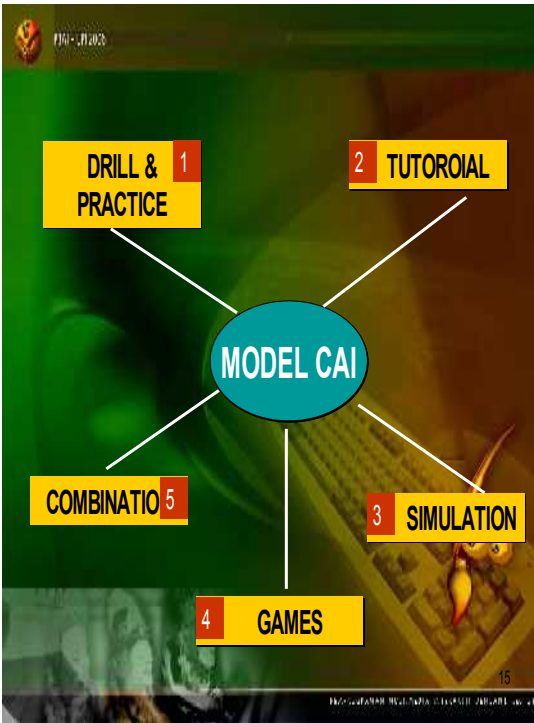
Feed Back Langsung

Drag and Drof

Input Data

Mouse Klik, Mouse Enter

Selection, drawing, masking





1741 - 17420

Software Multimedia

- Macromedia Flash
- Swish Max
- Borland Delphi
- Basic
- Macromedia Director
- Authorware
- Dreamwiver
- ProntPage
- Java, Php, dll

Software Vektor

Software Bitmap

Software html

17

1741 - 17420

KARAKTERISTIK	BERBASIS <i>BITMAP</i> (DIRECTOR, AUTHORWARE)	BERBASIS <i>VEKTOR</i> (MACROMEDIA FLASH, SWISH,
SUPPORT WEB	X	X
VIDEO	√	X
ANIMASI 2D	√	√
ANIMASI 3D	√	X
IMAGE / GAMBAR	√	X
RESOLUSI	√	√
KAPASITAS FILE	√	√
SUARA / FX	√	X
DATA BASED	√	X
INTERAKTIFITAS	√	√



Sekian, Semoga Bermanfaat
Terima Kasih....



Website : <http://cepiriyana.blogspot.com>
Cheppy@upi.edu