



Biodata Penulis

Ni Made Umi Kartika Dewi, lahir di Tarakan, 21 April 1988. Lulus pendidikan Diploma III Keperawatan di STIKES Katolik St. Vincentius a Paulo Surabaya, S1 dan S2 Ilmu Kesehatan Masyarakat di Universitas Udayana. Penulis saat ini merupakan tenaga pendidik di Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar dan sebelumnya merupakan tenaga pendidik di Universitas Bali Internasional (2016-2020) sekaligus sebagai tim editor jurnal di Bali International Scientific Forum dan tim editor penerbit buku di PT. Bali Internasional Press. Selain menjadi tenaga pendidik penulis juga memiliki pengalaman sebagai tenaga praktisi kesehatan di beberapa rumah sakit di Bali yaitu Kasih Ibu Hospital (2009-2010), Bali Royal Hospital (2010-2011) dan Siloam Hospitals Bali (2012-2017). Sebelum menulis buku ini, penulis sebelumnya juga telah menulis buku dengan judul Meningkatkan Kesehatan di Masa Pandemi Covid-19.



Alamat:
Graha Pandawa, Blok F2, Lemahdadi,
Bangunjiwo, Kasihan, Bantul,
Yogyakarta 55184
Email: thejournalpublishing@gmail.com
Website: thejournalist.com



PANDUAN MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF
BERBASIS TEKNOLOGI MULTIMEDIA



PANDUAN MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS TEKNOLOGI MULTIMEDIA

NI MADE UMI KARTIKA DEWI, A.Md.Kep., S.K.M., M.Kes



**PANDUAN
MENGEMBANGKAN MEDIA
PEMBELAJARAN
INOVATIF
BERBASIS TEKNOLOGI
MULTIMEDIA**

Sanksi pelanggaran Pasal 72:

Undang-undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

PANDUAN
MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN
INOVATIF
BERBASIS TEKNOLOGI MULTIMEDIA

Ni Made Umi Kartika Dewi



PANDUAN MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS TEKNOLOGI MULTIMEDIA

Penulis:

Ni Made Umi Kartika Dewi

ISBN:

978-623-6992-65-4

978-623-6992-66-1 (PDF)

Editor:

Iman Amanda Permatasari M.IP

Desain Sampul:

Awang Putra Dirgantara

Tata Letak:

Tim the Journal Publishing

Vi+188 Hlm; 15,5 Cm X 23 Cm.

Cetakan I, Oktober 2021

Penerbit:

THE JOURNAL PUBLISHING (Anggota IKAPI)

Graha Pandawa, Jl. Lemahdadi, Bangunjiwo,
Kasihan, Bantul, DIY. Cp. 0823-2679-6566

*Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
Dilarang Memperbanyak buku ini dalam bentuk dan
dengan cara apa pun tanpa izin tertulis dari
penerbit.*

KATA PENGANTAR

Pandemi covid-19 yang terjadi saat ini menyebabkan berbagai kegiatan pembelajaran tidak bisa dilakukan seperti biasa. Berbagai kebijakan dan aturan mendorong perubahan metode pembelajaran dengan tuntutan mempertahankan capaian pembelajaran dan kompetensi ditengah kondisi yang belum stabil ini. Tenaga pendidik sebagai ujung tombak penggerak pembelajaran daring haruslah melakukan modifikasi media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Seorang tenaga pendidik dituntut harus mampu beradaptasi dalam penggunaan teknologi multimedia guna memodifikasi media pembelajaran yang inovatif sehingga capaian pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dan berdampak pada kualitas pelayanan pembelajaran yang dirasakan oleh peserta didik.

Buku ini hadir untuk memberikan pemahaman bagi tenaga pendidik tentang pemanfaatan teknologi multimedia sebagai pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Buku ini juga menampilkan panduan-panduan sederhana penggunaan aplikasi teknologi multimedia yang dapat digunakan secara gratis dan mudah untuk membuat video pembelajaran, video animasi dan kuis interaktif. Penyajian buku yang sederhana diharapkan dapat menjadi referensi alternatif bagi rekan-rekan tenaga pendidik untuk mengembangkan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik.

Terbentuknya buku ini juga di dasari dengan adanya kegiatan pelatihan dasar (Latsar CPNS 2021) yang sedang penulis ikuti sehingga membuka pemikiran

penulis untuk memberikan pelayanan yang ber-ANEKA (Akuntabilitas, Nasionalisme, Etika Publik, Komitmen Mutu, Anti Korupsi) dalam pelayanan publik yaitu memberikan pembelajaran yang berkualitas kepada mahasiswa dalam kondisi dan situasi apapun. Serta mengajak rekan-rekan tenaga pendidik untuk mampu berkreasi, berinovasi dengan mengikuti perkembangan teknologi sehingga tugas utama seorang tenaga pendidik (dosen) sebagai seorang pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni salah satunya melalui pendidikan dapat tercapai dimasa ini.

Dalam setiap karya selalu ada orang-orang yang berjasa. Selain Puja dan Puji Syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Hyang Maha Esa karena berkat Rahmat dan RestuNya penulis bisa menyelesaikan buku ini dalam waktu yang singkat. Pada kesempatan ini juga penulis ucapkan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada suami (Gede Artha Aditya), anak-anak (Ni Luh Putu Alike & Made Arvinza), kedua orang tua, mertua, saudara, sahabat-sahabat serta seluruh keluarga besar yang selalu mensupport penulis untuk terus berkarya. Terbentuknya buku ini juga berkat adanya masukan dari Bp. Dr. Drs I Made Girinata, M.Ag selaku Dekan Fakultas Brahma Widya Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar, Ibu Jro Ayu Ningrat, S.AG., M.Ag selaku mentor, Bp. Dr. Made Dwitayasa selaku Ketua Program Studi Yoga dan Kesehatan, Bp. Drs. I Made Winarta, M.Pd.H selaku coach dan Bp. H. Ngapirin, S.Ag., MM, selaku penguji aktualisasi yang turut memberikan masukan untuk kesempurnaan buku ini. Ucapan terimakasih juga kepada seluruh keluarga besar Balai

Diklat Keagamaan Denpasar, Kementerian Agama Republik Indonesia yang turut membimbing dan menanamkan sikap nilai dasar PNS serta peran fungsi ASN dalam NKRI sehingga memunculkan ide pembentukan buku ini.

Tidak lupa juga penulis ucapan terimakasih kepada Bp. Prof. Dr. Drs. I Gusti Ngurah Sudiana, Msi selaku Rektor Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar beserta seluruh jajaran civitas akademika, rekan-rekan CPNS FBW, CPNS UHN Pursuers, keluarga besar FBW dan yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang turut memotivasi penulis untuk menyelesaikan buku ini. Ucapan terimakasih spesial penulis haturkan kepada Bp. Junior Hendri Wijaya selaku CEO TheJournalish dan tim editor "The Journal Publishing" yang bersedia memberikan masukan sekaligus editor dan bersedia menerbitkan karya-karya penulis.

Penulis menyadari bahwa tidak ada hasil karya manusia yang sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun akan penulis terima dengan tangan terbuka demi perbaikan dimasa yang akan datang.

Bali, September 2021
Ni Made Umi Kartika Dewi

DAFTAR ISI

<i>kata Pengantar</i>	v
<i>Daftar Isi</i>	viii
<i>Daftar Gambar</i>	x
<i>Bab 1 Pendahuluan</i>	1
1.1 Pengertian Pembelajaran Daring	2
1.2 Peran Tenaga Pendidik dalam Pembelajaran Daring	4
1.3 Strategi Pembelajaran Aktif dengan Daring	8
1.4 Pengertian Media Pembelajaran	10
1.5 Media - Media Pada Pembelajaran Daring	12
<i>Bab 2 Mengenal Teknologi Multimedia</i>	14
2.1 Pengertian Multimedia	14
2.2 Sejarah Multimedia	16
2.3 Pengertian Multimedia Pembelajaran	17
2.4 Manfaat Multimedia Pembelajaran	19
2.5 Kelebihan Pembelajaran Berbasis Multimedia	20
2.6 Aplikasi Multimedia dalam Pendidikan	22
<i>Bab 3 Panduan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Powerpoint</i>	25
<i>Bab 4 Panduan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Aplikasi Capcut</i>	42
<i>Bab 5 Panduan Pembuatan Video Pembelajaran dengan Aplikasi Kinemaster</i>	55
<i>Bab 6 Panduan Pembuatan Video Animasi dengan Aplikasi Powtoon</i>	73

Bab 7 Panduan Pembuatan Video Animasi dengan Aplikasi Animaker -----	94
Bab 8 Panduan Pembuatan Kuis Interaktif dengan Quizizz -----	122
Bab 9 Panduan Pembuatan Kuis Interaktif dengan Mentimeter -----	140
Bab 10 Panduan Pembuatan Kuis Interaktif dengan Kahoot -----	161
Daftar Pustaka -----	183

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1.1 Alur Pembelajaran PEDATI
- Gambar 3.1 Tampilan video pembelajaran menggunakan PowerPoint
- Gambar 4.1 Contoh video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi CapCut
- Gambar 5.1 Contoh video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi KineMaster
- Gambar 6.1 Contoh video animasi menggunakan aplikasi powtoon
- Gambar 6.2 Tampilan Video Animasi Menggunakan Powtoon Pada Youtube
- Gambar 7.1 Contoh pembuatan video animasi menggunakan aplikasi animaker
- Gambar 7.2 Tampilan laman pada aplikasi animaker
- Gambar 8.1 Tampilan Landing Page pada Quizizz
- Gambar 8.2 Contoh tampilan rekapan hasil kuis pada aplikasi quizizz
- Gambar 9.1 Tampilan visual fitur word cloud pada mentimeter (Mentimeter, 2020)
- Gambar 9.4 Tampilan "Word Cloud" mentimeter pada layar peserta didik dan tampilan pada layar presenter
- Gambar 10.1 Tampilan *Landing Page* pada Kahoot!
- Gambar 10.2 Tampilan tombol jawaban pada perangkat mahasiswa dan pertanyaan pada kuis Kahoot! pada layar virtual (Alf Inge Wang, 2015)

DAFTAR PUSTAKA

1. Arsyad, Azhar. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada
2. Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring. Yogyakarta: Deepublish
3. Chaeruman, U. A. (2017). Pedati Model Desain Sistem Pembelajaran Blended. Direktorat Pembelajaran Dan Kemahasiswaan Kemristekdikti. Diakses Pada 21 September 2021 Melalui <https://docplayer.info/79924230-Bab-3-pembelajaran-blended-a-e-learning-dan-hubungannya-dengan-pembelajaran.html>
4. Chaeruman, U. A. (2018). Pedati: Model Desain Sistem Pembelajaran Blended. Diakses Pada 21 September 2021 Melalui https://www.researchgate.net/publication/340377353_PEDATI_Model_Desain_Sistem_Pembelajaran_Blended
5. Deliviana, Evi. (2017). Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat Dan Problematikanya. Prosiding Seminat Nasional Dies Natalis Ke 56 Universitas Negeri Makassar. Makassar: Badan Penerbit

Universitas Negeri Makasar. Diakses Pada 25
September 2021 Melalui
[Http://Repository.Uki.Ac.Id/354/](http://Repository.Uki.Ac.Id/354/)

6. Ervan, Muhammad. (2017). Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Perkuliahan Elektronika Dasar Melalui Digital Game Base Learning. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pengembangan Pendidikan Indonesia. ISSN 2598-1978
7. Fauzia, Irma. (2020). Capcut Jadi Aplikasi Paling Seru Di Google Play Best Of 2020 Untuk Indonesia. <https://Akurat.Co/Capcut-Jadi-Aplikasi-Paling-Seru-Di-Google-Play-Best-Of-2020-Untuk-Indonesia>
8. <https://slidesgo.com/> Diakses Pada 27 September 2021
9. <https://www.animaker.com> Diakses Pada 26 September 2021
10. <https://www.canva.com/> Diakses Pada 27 September 2021
11. <https://www.kahoot.com> Diakses Pada 24 September 2021

12. <https://www.mentimeter.com/> Diakses Pada 20 September 2021
13. <https://www.powtoon.com> Diakses Pada 21 September 2021
14. <https://www.quizizz.com> Diakses Pada 22 September 2021
15. <https://www.slidescarnival.com/> Diakses Pada 27 September 2021
16. Indrawan, Irjus, dkk. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. Jawa Tengah: Pena Persada. Diakses Pada 30 September 2021 Melalui <Http://Sim.lhdn.Ac.Id/App-Assets/Repo/Repo-Dosen-062008025923-21.Pdf>
17. Magdalena, I., Azhari, N., & Sulistia, H. (2020). Strategi Pembelajaran Daring Aktif, Kreatif, Menyenangkan Di SD Negeri 1 Pegagan Lor. Jurnal Edukasi Dan Sains. Vol.2(2): 306-317
18. Munir, Prof. Dr. Munir, M.IT. (2012). Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta

19. Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. Yogyakarta: Fakultas Ekonomi Univ. Negeri Yogyakarta
20. Riyana Putri Dan Muzakki. (2019). Implementasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game Based Learning Dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Prosiding Seminar Nasional "Penguatan Muatan Lokal Bahasa Daerah Sebagai Pondasi Pendidikan Karakter Generasi Milenial" Kudus, 20 Maret 2019
21. Rosidah, Ati. (2020). Membuat Presentasi Interaktif Dan Survey Online Dengan Aplikasi Mentimeter. Artikel Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Provinsi DKI Jakarta. Diakses Pada 23 September 2021 Melalui <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/?S=Mentimeter>
22. Sanjaya, Wina. (2012). Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana
23. Setyawan, Aji Ibnu. (2020). Pengertian Contoh Dan Aplikasi Pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif. <https://gurudigital.id/pengertian-contoh-dan-software-pembuat-media-pembelajaran-interaktif/> Diakses Pada 28 September 2021

24. Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pedagogia
25. Suyanto, (2003). Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: ANDI
26. Temtekno.com. (2021). Sejarah Dan Negara Asal Pembuat Aplikasi Capcut. Diakses Pada 25 September 2021 Melalui <https://www.tomtekno.com/2021/01/sejarah-dan-negara-asal-pembuat-aplikasi-capcut.html>
27. Wang, Alf Inge. (2015). The Wear Out Effect Of A Game-Based Student Response System. The Wear Out Effect Of A Game-Based Student Response System. <https://www.researchgate.net/publication/269407880>
28. Wikipedia Bahasa Indonesia. (2020). Kahoot!. Diakses Pada 25 September 2021 Melalui <https://id.wikipedia.org/wiki/Kahoot!>
29. Wikipedia Bahasa Indonesia. (2021). Kinemaster. Diakses Pada 24 September 2021 Melalui https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Powerpoint

30. Wikipedia Bahasa Indonesia. (2021). Microsoft Powerpoint. Diakses Pada 27 September 2021 Melalui <https://id.wikipedia.org/wiki/KineMaster>