



MEDIA PEMBELAJARAN berbasis **MULTIMEDIA** interaktif



Novia Lestari, S.Kom., M.Kom.

UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Media Pembelajaran

Berbasis **MULTIMEDIA** Interaktif

Novia Lestari, S.Kom., M.Kom



Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif

Copyright© PT Penamudamedia, 2023

Penulis:

Novia Lestari, S.Kom., M.Kom

Editor:

Mainisya Pertiwi, S.AP

ISBN:

978-623-09-5485-6

Desain Sampul:

Tim PT Penamuda Media

Tata Letak:

Enbookdesign

Diterbitkan Oleh

PT Penamuda Media

Casa Sidoarium RT 03 Ngentak, Sidoarium Dodeam Sleman Yogyakarta

HP/Whatsapp : +6285700592256
Email : penamudamedia@gmail.com
Web : www.penamuda.com
Instagram : @penamudamedia

Cetakan Pertama, September 2023

xiv + 157, 15x23 cm

*Hak cipta dilindungi oleh undang-undang
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku
tanpa izin Penerbit*

Kata Pengantar

PUJI syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah memberi kesempatan dan kemudahan dalam menyelesaikan buku “Media Pembelajaran Berbasis MULTIMEDIA Interaktif” ini. Buku ini penulis susun berdasarkan pengalaman penulis dalam melaksanakan pengajaran dan beberapa kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam wujud Tri Dharma Perguruan Tinggi, salah satunya Program Kemitraan Masyarakat Stimulus (PKMS) dengan judul “Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa”. Dimana kegiatan ini merupakan salah satu bentuk pengabdian kepada masyarakat yang didanai oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi tahun pelaksanaan 2019.

Buku ini tidak hanya berisi konsep media pembelajaran dan multimedia pembelajaran interaktif, tapi juga dilengkapi dengan cara pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan beberapa aplikasi yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Dengan adanya buku ini, penulis berharap dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan proses pembelajaran terutama di tingkat sekolah menengah pertama dan menengah atas yang membutuhkan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas.

Akhir kata, semoga buku “Media Pembelajaran Berbasis MULTIMEDIA Interaktif” ini bermanfaat khususnya bagi guru-guru yang semangat mengembangkan media pembelajaran sehingga peserta didik lebih tertarik terhadap materi pelajaran yang diikuti

dan minat belajar mereka semakin tinggi agar tercapai output dari proses pembelajaran yang diinginkan demi mewujudkan cita-cita pendidikan nasional menciptakan generasi penerus bangsa yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri.

Bukittinggi, Januari 2023

Penulis

Daftar Isi

KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	x
BAB I MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF	1
A. Media Pembelajaran.....	2
B. Multimedia Interaktif.....	4
C. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	5
BAB II MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN MICROSOFT POWER POINT	9
A. Pengenalan Microsoft Power Point.....	10
B. Membuat Media Pembelajaran Interaktif.....	11
BAB III MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN ADOBE FLASH CS₃ PROFESSIONAL	19
A. Pengenalan Adobe Flash CS3 Professional	20
B. Menggambar Objek Dasar	29
C. Mengelola Layer	29
D. Membuat Animasi Bergerak.....	30

E. Membuat Animasi Berputar	31
F. Membuat Animasi <i>Teks Expand</i>	32
G. Membuat Animasi Teks <i>Masking</i>	33
H. Membuat Tombol sederhana	35
I. Membuat Media Pembelajaran Interaktif Dengan Adobe Flash CS3 Professional	37
BAB IV MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SWISHMAX.....	49
A. Pengenalan Aplikasi SwishMax	50
B. Langkah-Langkah Menggunakan Aplikasi SwishMax.....	51
BAB V MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN POWTOON.....	55
A. Pengenalan Powtoon	56
B. Membuat Media Pembelajaran Dengan Powtoon.....	56
BAB VI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN PREZI.....	63
A. Pengenalan Aplikasi Prezi	64
B. Membuat Media Pembelajaran Dengan Prezi	65
BAB VII MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN LECTORA	75
A. Pengenalan Aplikasi Lectora	76
B. Area Kerja Aplikasi Lectora.....	78
C. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Lectora (Wulandari, Bektidkk.: 2017).....	79
BAB VIII MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN SLIDESGO.....	103
A. Pengenalan Aplikasi Slidesgo	104
B. Mengakses dan Membuat Akun Slidesgo	105
C. Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Slidesgo.....	107

BAB IX MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN CANVA	117
A. Pengenalan Aplikasi Canva	118
B. Canva untuk Pendidikan	118
C. Membuat Akun Canva for Education	119
D. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Canva	123
BAB X MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN KAHOOT	133
A. Pengenalan Aplikasi Kahoot	134
B. Membuat akun di Kahoot.....	135
C. Membuat Quiz Dengan Kahoot	137
D. Menampilkan dan Memainkan Quiz Dengan Kahoot.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....	149
G L O S A R I U M	151
INDEKS	155
PROFIL PENULIS	157

Daftar Gambar

Gambar 1. Tampilan Program Microsoft Powet Point.....	11
Gambar 2. Membuat Slide Master / Menu Utama.....	12
Gambar 3. Tampilan Slide Materi	13
Gambar 4. Cara Menyisipkan dan Mengedit Gambar	14
Gambar 6. Cara Menambahkan Tombol Tuju dengan <i>Hyperlink</i>	15
Gambar 7. Tampilan Slide Evaluasi/Latihan	16
Gambar 8. Pemberian Transisi pada Slide	17
Gambar 9. Tampilan <i>Shortcut / icon</i> Adobe Flash CS3 Professional.....	20
Gambar 10. Tampilan Halaman Utama Adobe Flash CS3 Professional	21
Gambar 11. Area Kerja Adobe Flash CS3 Professional.....	22
Gambar 12. Menu Bar Adobe Flash CS3 Professional	22
Gambar 13. Tool Box Adobe Flash CS3 Professional	23
Gambar 14. Tampilan Timeline Adobe Flash CS3 Professional.....	25
Gambar 15. Tampilan <i>Stage</i> Adobe Flash CS3 Professional.....	25
Gambar 16. Tampilan Properties Adobe Flash CS3 Professional.....	26
Gambar 17. Tampilan Actions Script Adobe Flash CS3 Professional	27
Gambar 18. Tampilan Panel Color Adobe Flash CS3 Professional	27
Gambar 19. Panel Library	28
Gambar 20. Menggambar Objek Dasar.....	29

Gambar 21. Cara Mengelola Layer	30
Gambar 22. Membuat Animasi Bergerak	31
Gambar 23. Membuat Animasi Berputar.....	32
Gambar 24. Membuat Animasi Teks Expand	33
Gambar 25. Membuat Animasi Teks Masking	34
Gambar 26. Mengatur Properties Lembar Kerja	37
Gambar 27. Tampilan Halaman Intro	38
Gambar 28. Tampilan Halaman Menu Utama	40
Gambar 29. Cara Mengedit Tombol	41
Gambar 30. Memberi Action Script Pada Tombol	41
Gambar 31. Tampilan Menu Latihan.....	43
Gambar 32. Tampilan Identitas Siswa	44
Gambar 33. Tampilan Halaman Soal dengan Script Nilai Benar	45
Gambar 34. Komentar Soal Benar dan Script Lanjut Ke Soal Berikutnya	45
Gambar 35. Komentar Soal Salah dan <i>Script</i> Lanjut Ke Soal Berikutnya	46
Gambar 36. Tampilan Nilai Latihan.....	47
Gambar 37. Cara Memasukkan Suara Pada Animasi.....	48
Gambar 38. Area Kerja Aplikasi SwishMax	51
Gambar 39. Mengatur Warna Background Dengan SwishMax.....	53
Gambar 40. Membuat <i>Text</i> dan <i>Shape</i> dengan SwishMax	54
Gambar 42. Memasukkan <i>Sound</i> Pada Aplikasi SwishMax	54
Gambar 43. Tampilan Awal Halaman Web Powtoon.....	57

Gambar 44. Tampilan Lembar Kerja Powtoon.....	59
Gambar 45. Tampilan Slide Powtoon.....	60
Gambar 46. Pilihan Export Option Pada Powtoon.....	61
Gambar 47. Tampilan awal halaman Prezi	66
Gambar 48. Pilihan Background yang Tersedia Pada Prezi	70
Gambar 49. Tampilan Menu Insert Pada Prezi.....	71
Gambar 50. Menyimpan Presentasi Pada Prezi	73
Gambar 51. Area Kerja Aplikasi Lectora	78
Gambar 52. Halaman Dashboard Slidesgo	108
Gambar 53. Akun Pengguna	108
Gambar 54. Kotak Pencarian	109
Gambar 55. Warna Template.....	109
Gambar 56. Jenis template.....	110
Gambar 57. Tema Power Point.....	110
Gambar 58. Halaman Dashboard Canva	123
Gambar 59. Fitur-fitur Canva	126
Gambar 60. Halaman Utama Kahoot	135
Gambar 61. Halaman Sign Up Kahoot.....	136
Gambar 62. Pilihan Type Kahoot.....	138
Gambar 63. Halaman Setting Kahoot.....	139
Gambar 64. Halaman Untuk Membuat Pertanyaan Quiz Pada Kahoot.....	140
Gambar 65. Halaman Untuk Menampilkan dan Memainkan Quiz Pada Kahoot	141
Gambar 66. Tampilan Pilihan Type Permainan Quiz Pada Kahoot.....	142

Gambar 67. Tampilan Game PIN Pada Kahoot.....	142
Gambar 68. Tampilan Game PIN Pada Kahoot.....	143
Gambar 69. Tampilan Game PIN Pada Kahoot.....	144
Gambar 70. Tampilan Halaman Kahoot Untuk Peserta Didik.....	144
Gambar 71. Tampilan Halaman Kahoot Pada Akun Guru	145
Gambar 72. Tampilan Pertanyaan Quiz Pada Kahoot.....	145
Gambar 73. Tampilan Pilihan Jawaban Quiz Pada Kahoot.....	146
Gambar 74. Rekap Pilihan Jawaban Quiz Pada Kahoot.....	147
Gambar 75. Tampilan Score Hasil Quiz Pada Kahoot.....	148
Gambar 76. Tampilan Podium Hasil Quiz Pada Kahoot.....	148

Daftar Tabel

Tabel 1. ToolBox Adobe Flash CS3 Professional	23
Tabel 2. Area Kerja Aplikasi Lectora.....	79

MEDIA PEMBELAJARAN berbasis MULTIMEDIA interaktif

Buku “**Media Pembelajaran Berbasis MULTIMEDIA Interaktif**” ini tidak hanya berisi konsep tentang media pembelajaran dan multimedia pembelajaran interaktif saja, tapi juga dilengkapi dengan cara pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan beberapa aplikasi yang sering digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif seperti Microsoft Power Point, Adobe Flash CS3, Swish Max, Powtoon, Prezi, Lectora, Slidesgo, dan Canva agar kegiatan pembelajaran di kelas lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, buku ini juga berisi materi tentang pembuatan media evaluasi pembelajaran secara interaktif menggunakan aplikasi Kahoot yang membuat kegiatan evaluasi pembelajaran tidak terkesan menakutkan. Sehingga peserta didik merasa senang dan nyaman dalam melaksanakan kegiatan evaluasi pembelajaran, kuis salah satunya. Pada masing-masing bab di buku ini, dijelaskan secara rinci langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif yang disertai dengan gambar untuk mempermudah penggunaan masing-masing aplikasi tersebut di atas, agar buku ini bisa menjadi referensi bagi para guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Dimana para guru bisa dengan mudah mempraktekkan secara langsung tahapantahapan yang dijelaskan pada masing-masing bab buku ini untuk menghasilkan media pembelajaran yang tepat dan menarik untuk menunjang kegiatan pembelajaran di kelas.

ISBN 978-623-09-5485-6



PT Penerbit Penamuda Media
Godean, Yogyakarta
085700592256
@penamuda_media
penamuda.com