



Landasan Pengembangan **MULTIMEDIA** Pembelajaran

Markus Simeon K. Maubuthy, M.Pd.
Aurelia Astria L. Jewaru, M.Pd.

LANDASAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Penulis:

MARKUS SIMEON K. MAUBUTHY, M.PD

AURELIA ASTRIA L. JEWARU, M.PD



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 Rp100.000.000,00 (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).

LANDASAN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN

Markus Simeon K. Maubuthy, M.Pd
Aurelia Astria L. Jewaru, M.Pd

TATA LETAK:

Sari

DESAIN SAMPUL:

Adhar

SUMBER:

www.tdjpublisher.com

ISBN:

978-634-7363-93-0

CETAKAN PERTAMA:

Desember 2025

UKURAN:

iii + 100 Hal; 17,6 cm x 25 cm

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Dilarang mengandakan atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit dan penulis.

ANGGOTA IKAPI: 006/NTT/2022

TANGGUH DENARA JAYA PUBLISHER

Jl. Timor Raya No. 130 B, Kota Kupang, NTT

E-mail: tdj.denarapublisher@gmail.com

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kasih, hikmat, dan penyertaan-Nya sehingga buku ini yang berjudul “Landasan Pengembangan Multimedia Pembelajaran” dapat diselesaikan dengan baik. Buku ini lahir dari kebutuhan akan sumber rujukan yang komprehensif mengenai dasar-dasar pengembangan multimedia yang dapat digunakan sebagai acuan dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan multimedia dalam proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi pendidikan menuntut pendidik, pengembang media, dan mahasiswa calon guru untuk memahami prinsip-prinsip pedagogis, desain, interaktivitas, dan integrasi media secara tepat. Oleh karena itu, buku ini disusun untuk memberikan landasan teoritis dan praktis mengenai konsep multimedia pembelajaran, prinsip desain, unsur komunikasi visual, pendekatan instruksional, serta pertimbangan kognitif dan teknis dalam pengembangannya.

Harapannya, buku ini tidak hanya menjadi bahan bacaan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran, inspirasi pengembangan media, serta kontribusi nyata bagi peningkatan mutu pembelajaran di berbagai jenjang pendidikan.

Kupang, November 2025

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
BAB I HAKEKAT MULTIMEDIA INTERAKTIF	1
A. Pengertian Multimedia Pembelajaran.....	2
B. Karakteristik Multimedia Pembelajaran	3
C. Manfaat Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran.....	5
BAB 2 TEORI KOGNITIF MULTIMEDIA	9
A. Landasan Teori Pemrosesan Informasi	9
B. Asumsi Saluran Ganda (<i>Dual Channel Assumption</i>)	10
C. Asumsi Kapasitas Terbatas (<i>Limited Capacity Assumption</i>)	11
D. Asumsi Pemrosesan Aktif (<i>Active Processing Assumption</i>)	12
E. Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia menurut Mayer	13
F. Prinsip Desain Multimedia	15
BAB 3 MODEL PENYAJIAN MULTIMEDIA	25
A. Struktur Penyajian Multimedia.....	25
B. Model Penyajian Konten	28
C. Komponen penyajian multimedia.....	34
D. Pedoman desain visual.....	39
BAB 4 PEDAGOGICAL AGENT DALAM MULTIMEDIA.....	52
A. Konsep dan Definisi Pedagogical Agent	52
B. Peran Sosial dan Kognitif Pedagogical Agent dalam Pembelajaran.....	52
C. Variasi Peran Pedagogical Agent	54
D. Prinsip Desain <i>Pedagogical Agent</i>	55
E. Implikasi PA terhadap Desain Multimedia Pembelajaran.....	57
BAB 5 MODEL PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN.....	58
A. Model Pengembangan Borg & Gall	59
B. Model Pengembangan Alessi & Trollip	62
C. Model Pengembangan ADDIE.....	66

D. Model pengembangan 4D	69
E. Model Pengembangan Luther	76
F. Model pengembangan Dick & Carey.....	78
 BAB 6 PENILAIAN MULTIMEDIA	 82
A. Kriteria Penilaian Multimedia.....	83
B. Metode dan Instrumen Evaluasi Multimedia.....	93
 DAFTAR PUSTAKA.....	 95
 BIODATA PENULIS 1	 99
 BIODATA PENULIS 2	 100

