

Read Book Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Pdf For Free

Media Pembelajaran Berbasis ICT
Pengembangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Media Pembelajaran berbasis Wayang Pengembangan Media Pembelajaran PAI Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT PERAN, FUNGSI, DAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal untuk SD **PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL (Teori & Praktik) RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN Best Practice: IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK TEKS WAWANCARA BAHASA JAWA PADA SISWA KELAS VIII** *Media Pembelajaran Berbasis ICT* Media Pembelajaran Tingkat SD **Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2** MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF EPIC 5C BERBASIS CBL *Media Pembelajaran Berbasis Digital Media Pembelajaran Berbasis Nilai Islami Belajar Android Menyenangkan*
MANAJEMEN PEMBELAJARAN BERBASIS TIK

TERINTEGRASI Media Pembelajaran Media Pembelajaran Berbasis ICT MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK GENERASI MILENIAL Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis Pengembangan Media Pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran Pengembangan Media Pembelajaran Musik Berbasis Digital untuk Sekolah Dasar Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Media Pembelajaran Animasi Inovasi Media Pembelajaran SD Berbasis Kearifan Budaya Lokal Media pembelajaran : berbasis budaya dan digital Media Pembelajaran Berbasis Animasi Menggunakan Video MakerFX sebagai Pendukung Pembelajaran Daring Media Pembelajaran Berbasis Edmodo Media Pembelajaran Matematika Model Pembelajaran Osborn dan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi SPECIAL BOOK FOR MEDIA TUTORIAL ICT-BASED LEARNING Media Dan Teknologi Pembelajaran Strategi Pembelajaran Berbasis Digital: Berbagai Bidang Ilmu Pengetahuan Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar

Thank you entirely much for downloading
Inovasi Media Pembelajaran Berbasis

Permainan Tradisional. Most likely you have knowledge that, people have look numerous period for their favorite books considering this Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional, but stop up in harmful downloads.

Rather than enjoying a good ebook taking into account a cup of coffee in the afternoon, then again they juggled behind some harmful virus inside their computer.

Inovasi Media Pembelajaran Berbasis

Permainan Tradisional is open in our digital library an online right of entry to it is set as public fittingly you can download it instantly. Our digital library saves in complex countries, allowing you to acquire the most less latency time to download any of our books later than this one. Merely said, the Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional is universally compatible bearing in mind any devices to read.

Recognizing the mannerism ways to get this ebook **Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional** is additionally useful. You have remained in right site to start getting this info. get the Inovasi

Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional join that we provide here and check out the link.

You could purchase guide Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional or acquire it as soon as feasible. You could speedily download this Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional after getting deal. So, in the manner of you require the books swiftly, you can straight get it. Its therefore entirely simple and therefore fats, isnt it? You have to favor to in this song

Yeah, reviewing a book **Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional** could mount up your close associates listings. This is just one of the solutions for you to be successful. As understood, realization does not recommend that you have extraordinary points.

Comprehending as well as harmony even more than further will manage to pay for each success. neighboring to, the message as competently as keenness of this Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional can be taken as capably as

picked to act.

Right here, we have countless book **Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional** and collections to check out. We additionally have enough money variant types and with type of the books to browse. The all right book, fiction, history, novel, scientific research, as with ease as various additional sorts of books are readily comprehensible here.

As this Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional, it ends stirring visceral one of the favored ebook Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional collections that we have. This is why you remain in the best website to look the incredible book to have.

Pendidikan Abad 21 memberikan paradigma pendidikan yang bukan lagi berbasis guru melainkan pada siswa. Untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa di Indonesia yang saat ini sering menggunakan ponsel dalam kehidupannya maka diperlukan perubahan dalam pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi berbasis

ponsel. Buku ini membahas tentang pembuatan konten media pembelajaran berbasis Android. Pembahasan meliputi: Teori dasar media pembelajaran, HTML5, dan pembuatan konten media pembelajaran yang terdiri dari penyusunan materi pembelajaran, pembuatan kuis pembelajaran yang mendukung format suara atau video berbasis pilihan ganda, mempersentasikan pembelajaran pada format Microsoft Power Point atau Microsoft Sway. Buku BELAJAR ANDROID MENYENANGKAN: MEMBUAT KONTEN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID merupakan buku yang bisa membantu guru untuk membuat konten media pembelajaran yang menarik dan dapat mempublikasikan hasil karyanya ke dalam Play Store. Pembuatan konten media pembelajaran berbasis android dapat digunakan dalam Kurikulum 2006 (KTSP) maupun 2013 (K13) untuk berbagai mata pelajaran maupun bimbingan di sekolah Anda. Buku dengan judul Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal untuk SD ditulis oleh tiga puluh dua mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar kelas 4C di Universitas Nusantara PGRI Kediri sebagai syarat ketuntasan Mata Kuliah Manajemen Inovasi. Dalam buku ini dituangkan bagaimana mahasiswa beinovasi mengenai media

pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal sehingga peserta didik, dalam hal ini siswa di jenjang sekolah dasar, agar mereka tetap dapat mengenal budaya sambil belajar.

Teknologi dan Media Pembelajaran adalah salah satu mata kuliah yang harus ditempuh oleh seluruh mahasiswa jurusan Pendidikan baik perguruan tinggi negeri maupun swasta serta PTKIN seluruh Indonesia. Mata kuliah ini bertujuan memberikan gambaran bagi mahasiswa yang ke depannya akan menjadi seorang guru, untuk itu diperlukan kemampuan guru dalam penguasaan teknologi dan media pembelajaran agar pada saat proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Dalam buku Teknologi dan Media Pembelajaran jilid I ini terdiri atas Pengertian Teknologi Pembelajaran, Asas Teknologi dan Media Pembelajaran, Alat Teknis Pembelajaran serta Ruang Lingkup Media Pembelajaran yang akan dibahas secara komprehensif dan mendalam. Media pembelajaran berbasis nilai Islami, Konsep media pembelajaran: pengertian, ragam, dan fungsi media, Media, Media grafis, Media social, Media elektronik, Media internet, Media macromedia flash, Media powerpoint, Media Pembelajaran verbalisme menuju ketrampilan aplikatif,

Media Pembelajaran berbasis powtoon. Buku ini berisi tentang uji penelitian penggunaan media pembelajaran berbasis web di jenjang pendidikan. Di dalam isi buku dibahas tuntas sampai habis tentang penggunaan multimedia berbasis web dalam pembelajaran di sekolah sehingga cocok untuk panduan guru dalam mengajar di sekolah. Buku media pembelajaran Multimedia Interaktif EPIC 5C berbasis CBL. Berisikan serangkaian materi terkini terkait Pembelajaran berbasis IT dan Menerapkan Metode Pembelajaran di Abad 21, dilengkapi dengan pedoman Pembuatan Media-Media Pembelajaran yang interaktif bagi peserta didik, dimana Buku media pembelajaran Multimedia Interaktif EPIC 5C berbasis CBL ini mampu digunakan Guru sebagai sarana dalam melakukan inovasi pembelajaran di dalam kelas dengan Memadukan Beberapa komponen penting seperti Model Pembelajaran, Metode Pembelajaran dan Media Pembelajaran menjadi satu-kesatuan dalam melaksanakan proses transfer knowledge. Dengan begitu diharapkan mampu menghadirkan proses pembelajaran yang Meaningfull Learning. Buku media pembelajaran memang bukan hal yang baru, banyak akademisi dan praktisi mengulas berbagai aspek media dan sejauh mana perannya dalam pembelajaran. Namun kita juga

harus tahu beberapa dari mereka masih mengupas media media yang telah usang. Dunia pendidikan terus berkembang. Jika kita tidak melakukan pembaharuan, salah satu konsekuensinya, literatur tersebut belum tentu bisa menjawab pertanyaan "media apa yang cocok digunakan untuk mengajar generasi milenial?", apalagi mempelajarinya secara detail. Walau pendidik (khususnya guru) seolah dituntut agar kreatif meningkatkan keterampilan mengembangkan media yang menarik, mudah, efektif, dan efisien, namun sejauh adanya kesadaran tentang perkembangan teknologi, sudah sepantasnya guru profesional menguasai dan memanfaatkan IT untuk mengajar. Sebab, hanya pemanfaatan IT saja yang mampu mengimbangi pola interaksi (termasuk pola komunikasi dan pola pikir) generasi milenial. Berangkat dari urgensi itulah, penulis menyusun buku ini yang secara keilmuan cukup lengkap dan secara praktis cukup relevan dengan perkembangan pendidikan dan pengajaran terkini. Sehingga pemilihan dan penggunaan media tidak salah sasaran, lebih-lebih salah kaprah. Best Practice ini disusun berdasarkan pengalaman terbaik penulis ketika proses pembelajaran teks wawancara. Dalam karya tulis ini, diuraikan tentang cara pemecahan masalah

yang menjelaskan langkah-langkah atau cara-cara dalam memecahkan masalah, termasuk hambatan hambatan yang harus diatasi secara rinci dalam pembelajaran bahasa Jawa. Perlu diketahui juga bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dan digunakan dalam best practice ini telah memenangkan penghargaan dalam Lomba Inovasi Pembelajaran Tingkat Nasional sebagai Juara 2 Dunia pendidikan sudah saatnya dapat memetik manfaat dari perkembangan tel *** Persembahkan penerbit Kencana (PrenadaMedia) Konsep media pembelajaran, teknologi pembelajaran, media pembelajaran visual, media pembelajaran audio, media pembelajaran video, media pembelajaran tiga dimensi, pembelajaran berbasis komputer, media pembelajaran jarak jauh, pusat sumber belajar sebagai media pembelajaran, inovasi media pembelajaran abad-21, blended learning, evaluasi media pembelajaran. Buku ini berisi tentang uji penelitian penggunaan media pembelaran multimedia interaktif di jenjang pendidikan Sekolah Dasar. Di dalam isi buku dibahas tuntas sampai habis tentang penggunaan multimedia dalam pembelajaran di Sekolah Dasar sehingaa cocok untuk panduan guru dalam mengajar di sekolah. Buku ini membahas tentang pemahaman tentang media pembelajaran

dan bagaimana cara membuat media pembelajaran berbasis animasi menggunakan video maker. Penulisan monograf ini bertujuan untuk memberikan gambaran kepada para pendidik ataupun praktisi pendidikan untuk lebih inovatif dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih disukai oleh siswa terutama pada pembelajaran daring ini. Proses dalam kegiatan belajar mengajar tidak terlepas pada media yang akan digunakan, baik menggunakan media yang sederhana maupun pada media yang serba elektronik dan canggih. Media merupakan rangkaian yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar karena media merupakan alat bantu dalam menyampaikan materi yang akan dibahas pada setiap kali pertemuan dengan peserta didik. Dan yang paling menarik saat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. Sejalan dengan perkembangan peradaban, maka media pembelajaran juga demikian halnya dengan menggunakan teknologi informasi yang disesuaikan dengan kebutuhan dalam kegiatan belajar mengajar. Buku ini diharapkan bisa menjadi tambahan referensi bagi para akademisi dan masyarakat pada umumnya dalam rangka menambah khasanah pengetahuan. Penulis pun menyadari jika didalam

penyusunan buku ini mempunyai kekurangan, namun penulis meyakini sepenuhnya bahwa sekecil apapun ini tetap akan memberikan sebuah manfaat bagi pembaca. Akhir kata untuk penyempurnaan buku ini, maka kritik dan saran dari pembaca sangatlah berguna untuk penulis kedepannya. Buku ini menguraikan secara ringkas dan memadai tentang pengertian, perkembangan, landasan teoretis, ciri-ciri, fungsi, peran, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. kajian ragam, taksonomi dan hierarki, komponen, karakteristik dan model dalam media. Selanjutnya dikaji media pembelajaran yang tengah menjadi tren pada saat ini berupa media komik pembelajaran, modul, media audio pembelajaran, video pembelajaran, media pembelajaran berbasis komputer, multimedia dalam pembelajaran, model pembelajaran berbasis WEB (e-learning) dan WEBLOG Buku persembahkan Penerbit PrenadaMediaGroup Zaman sekarang, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru dapat menghadirkan benda-benda yang tidak bisa dijangkau oleh indra manusia. Selain itu, konsep yang mulanya abstrak, dapat menjadi lebih konkret jika menggunakan media pembelajaran. Dengan

begitu, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan guru baik secara online maupun offline salah satunya, yaitu media pembelajaran berbasis ICT yang dapat membantu guru memberikan informasi kepada peserta didik. Media ICT yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di antaranya: Mindmeister, Academic Presenter, Powtoon, KineMaster, Prezi, Quizizz, Edpuzzle, Liveworksheet, Comic Page Creator, Pixton, Scratch, Wordwall, Augmented Reality (Assemblr Edu), dan Arloopa. Media tersebut dapat digunakan pada gadget atau laptop. Pada buku ini akan menjelaskan pengertian masing-masing media serta langkah penggunaan dari media untuk mempermudah mengoperasikannya. Matematika masih seringkali dianggap pelajaran yang sulit dan tidak menyenangkan oleh sebagian pelajar. Padahal, Matematika merupakan kunci utama dari pengetahuan-pengetahuan lain yang dipelajari di sekolah. Tujuan dari pendidikan Matematika pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah menekankan pada penataan nalar dan pembentukan kepribadian (sikap) siswa agar dapat menerapkan atau menggunakan Matematika

dalam kehidupannya. Padahal pembelajaran Matematika juga bisa lebih menyenangkan dengan media pembelajaran yang tepat. Seperti multimedia pembelajaran berbasis macromedia flash. Dalam buku ini, akan dibahas bagaimana pengembangannya dalam pembelajaran Matematika. Buku ini membahas permasalahan terkait; peran dan fungsi multimedia pembelajaran interaktif, strategi pemanfaatan media pembelajaran, kontribusi TIK untuk pendidikan, optimalisasi pembelajar berbasis media pembelajaran TIK, pemanfaatan ICT untuk peningkatan mutu pembelajaran, optimalisasi media pembelajaran melalui model kooperatif sebagai upaya peningkatan belajar dan prestasi siswa, dan strategi pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi yang melibatkan guru sebagai sumber informasi, dan siswa sebagai penerima pesan. Media pembelajaran adalah alat komunikasi pada saat kegiatan belajar mengajar yang digunakan oleh guru dan siswa. Artinya, media komunikasi pembelajaran diperuntukkan penerima pesan agar dapat menangkap secara benar dan utuh segala informasi yang disampaikan saat proses

pembelajaran. Buku ini berupaya untuk mengupas segala yang berhubungan dengan pengembangan komunikasi media pembelajaran sesuai dengan semakin cepatnya perkembangan teknologi. Hal-hal yang dibahas di dalam buku ini meliputi hakekat alat peraga, jenis-jenis media pembelajaran, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran, sampai e-learning. Mudah-mudahan buku ini bermanfaat untuk semua pihak yang merasa peduli dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Melalui buku ajar ini akan diterangkan berbagai konsep dan ajaran praktis terkait pembelajaran menggunakan media ICT. Sebuah langkah yang harus dipenuhi mengingat kehidupan manusia yang semakin instan, kompleks dan cepat. Pendidikan di Indonesia harus mampu mengikuti perkembangan zaman, di mana manusia telah mencapai taraf kemajuan dalam menghadapi teknologi industri 4.0. Media Pembelajaran Berbasis ICT Penulis : Dyah Afifah Andari, S.Pd Ukuran : 14 x 21 cm ISBN : 978-623-5525-95-2 Terbit : September 2021 www.guepedia.com Sinopsis : Perkembangan media pembelajaran berbasis ICT begitu pesat dalam dunia pendidikan, media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar secara efektif dan efisien untuk

membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar akan meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Berbagai macam penelitian telah dilakukan, dan penerapan di setiap sekolah terus dilakukan, apalagi di seluruh dunia sedang mengalami kondisi pandemic covid-19, sehingga pembaca memiliki wawasan terkait banyak hal yang didapatkan dalam media pembelajaran berbasis ICT di dunia pendidikan, antara lain di sekolah dasar. ICT dapat memproses dan menyampaikan informasi, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi ajar. Perkembangan media pembelajaran berbasis ICT begitu pesat dalam dunia pendidikan, media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar secara efektif dan efisien untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada siswa sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar siswa menjadi lebih baik. Dengan media

pembelajaran maka kualitas belajar akan meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru. Berbagai macam penelitian telah dilakukan, dan penerapan di setiap sekolah terus dilakukan, apalagi di seluruh dunia sedang mengalami kondisi pandemic Covid-19, sehingga pembaca memiliki wawasan terkait banyak hal yang didapatkan dalam media pembelajaran berbasis ICT di dunia pendidikan, antara lain di sekolah dasar. ICT dapat memproses dan menyampaikan informasi, sehingga memudahkan guru dan siswa dalam memahami materi ajar.

www.guepedia.com Email : guepedia@gmail.com
WA di 081287602508 Happy shopping & reading
Enjoy your day, guys Model pembelajaran dalam buku ini adalah model pembelajaran osborn. Model ini merupakan model pembelajaran menggunakan teknik brainstorming. Buku ini menyajikan tentang penerapan model pembelajaran osborn, media pembelajaran yang dapat diselaraskan dengan model pembelajaran osborn, penggunaan pertanyaan dalam pembelajaran osbon, dan penggunaan media berbasis teknologi dalam

pembelajaran osborn. Buku ini disusun oleh sejumlah guru, dosen dan praktisi sesuai dengan kepakarannya masing-masing. Buku ini diharapkan dapat hadir memberi kontribusi positif dalam ilmu pengetahuan khususnya terkait dengan Strategi Pembelajaran Berbasis Digital: Berbagai Bidang Pengetahuan. Sistematika buku ini dengan judul Strategi Pembelajaran Berbasis Digital: Berbagai Bidang Pengetahuan terdiri atas 13 bab yang dijelaskan secara rinci dalam pembahasan mengenai konsep dan strategi dan implementasinya diantaranya: Strategi Pembelajaran Digital pada PAUD, SD, Ilmu Pengetahuan Alam SMP, Bahasa Inggris smp, Matematika smp, Bahasa Indonesia SMP, Ilmu Pengetahuan Sosial SMP, Bahasa Indonesia SMA, Bahasa Inggris SMA, Fisika SMA, Biologi SMA, Kimia SMA, IPS SMA. Banyak sekali cara-cara pembelajaran berbasis digital yang dikemas apik dalam buku ini, sehingga mampu memberi pengetahuan baru untuk para pendidik dalam mengembangkan tehnik mengajarnya. Buku ini difokuskan pada pembuatan media pembelajaran seni di sekolah dasar, yang dikemas dalam bentuk video sebagai bagian dari pekerjaan pembuatan modul digital. Disajikan sebanyak 16 bab pokok bahasan, yang masing- masing bab

terdiri atas video explainer, PPT, motion graphic, infographic, dan evaluasi. Sebelum penulis lahir, dan karena penulis juga salah satu di antara jutaan orang yang menjadi penggemar Metallica, pada 1986, ada lagu menarik yang sempat menggemparkan dunia. Judul lagu itu adalah "Master of Puppets", kalau dalam Bahasa Indonesia, kita bisa menyebutnya dalang. Lagu "Master of Puppets" ini, merupakan lagu kedua dalam album Metallica Master of Puppets. Lagu ini menduduki peringkat ketiga dalam daftar lagu heavy metal terbaik sepanjang masa oleh VH1. Lalu, apa hubungannya dengan media wayang? Jika Metallica pernah mengusung tema "dalang", begitu juga dengan strategi dakwah Walisongo yang juga menggunakan wayang dan dalang, maka guru sebagai dalang di kelas harus bisa menerapkan media wayang. Sebelum menerapkan, tentu guru harus membaca konsepnya, apa saja karakter, manfaat, cara merancang dan sekaligus bagaimana hubungannya dengan Penguatan Pendidikan Karakter (PPK) yang dicanangkan pemerintah. Tentu, hal itu selaras dengan kondisi sekarang yang hampir semua bidang terkena sindrom "disruption". Apa itu? Disrupsi, menjadi kajian serius saat ini, sebab, Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) sudah lewat.

Sekarang, fokus akademisi dan pakar kita ada pada era ketercerabutan, era disrupsi, karena hampir perilaku dan juga gaya hidup manusia abad modern ini sudah tercerabut dari akarnya. Maka wayang sebagai salah satu khazanah Nusantara, harus dilestarikan. Apa cukup lewat seminar dan workshop yang hanya sekadar menggugurkan proyek? Tentu tidak. Dalam buku ini jelas, bahwa wayang sudah didesain rapi menjadi sebuah media pembelajaran. Anda tentu pernah mendengar, bahwa media lebih penting dari materi. Tentu, media di sini adalah media pembelajaran. Media dalam kajian dan juga telaah metodologi pembelajaran menjadi penting untuk menyesuaikan perkembangan zaman. Maka dalam hal ini guru dituntut untuk berinovasi, berijtihad dan juga mengembangkan metode sesuai dengan karakter siswa, terutama dalam pembelajaran di sekolah di semua jenjang. Maka dari itu, mengembangkan dan berinovasi pada suatu media yang mampu menjawab tantangan zaman semakin dibutuhkan dan urgensinya seratus persen. Mengapa? Banyak media yang berorientasi pada pemenuhan aspek kognitif peserta didik, namun aspek afektif dan psikomotorik tidak diperhatikan. Semakin tercerabutnya kearifan lokal dan karakter

konservasi juga menjadi perhatian serius yang harus diteliti dan diwujudkan secara riil dalam bentuk media untuk pembelajaran di sekolah. Dalam kerja pengembangan media, guru atau siapa saja memang bisa melihat dari aspek kebutuhan peserta didik dan pendidik terhadap pengembangan wayang. Dalam buku ini, penulis lebih spesifik mengkaji media wayang dan itu berbasis wayang tumbuhan dan hewan. Tidak hanya itu, wayang itu juga bermuatan konservasi pada pembelajaran menulis naskah drama kreatif dapat dilihat dari aspek kemasan, isi, karakter, keterampilan menulis, materi, buku pedoman, dan RPP. Peserta didik dan juga pendidik, khususnya di jenjang SD/MI bahkan juga SMP/MA dan SMA/SMK/MA sesuai hasil penelitian yang dituangkan dalam buku yang Anda baca ini sangat membutuhkan media wayang tumbuhan dan hewan dalam rangka untuk membantu kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada materi menulis naskah drama. Kelebihan media wayang tumbuhan dan hewan di sini memiliki karakter nilai yang sudah dituangkan dalam sistem pendidikan nasional. Di sini, media wayang tumbuhan dan hewan merupakan salah satu media yang memiliki muatan nilai-nilai konservasi yang cocok untuk menjawab

tantangan zaman dan juga mampu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Wayang yang didesain untuk media pembelajaran yang memiliki karakter tertentu tentu berbeda dengan media wayang biasa. Nilai-nilai atau karakter-karakter tersebut yaitu terdiri atas religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, lalu cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat, cinta damai, lalu gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, juga tanggung jawab, dan konservasi. Pemanfaatan media wayang tumbuhan dan hewan dalam pembelajaran menulis naskah drama kreatif melalui wayang tumbuhan dan hewan di sini, bisa dilaksanakan secara berkelompok dengan satu kelompok terdiri atas 2-3 orang. Di sini lah ada kelebihan dibandingkan dengan media yang lain, karena peserta didik secara empirik memerankan peran/drama melalui wayang buatan dari guru. Di kelas, guru hanya memberi contoh sekali dan selanjutnya, anak-anak belajar sesuai dengan tema yang diberikan sesuai kelompoknya dengan media wayang tersebut. Jadi media wayang sangat efektif dan efisien yang bisa digunakan di jenjang SD/MI dan umumnya di semua jenjang sekolah, yaitu SMP/MTs, SMA/SMK/MA. Dalam

konteks bahasa, di sini keefektifan media wayang tumbuhan dan hewan dapat diukur dari hasil karya siswa dalam menulis naskah drama kreatif, namun materi lain bisa menyesuaikan sesuai dengan SK dan KD. Hasil penelitian yang dituangkan di buku ini, menunjukkan nilai rata-rata siswa berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, juga memperlihatkan peserta didik merasa dimudahkan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pendidik dalam konteks ini juga merasa terbantu dalam menyampaikan materi. Oleh karena itu, di sini bisa untuk disimpulkan bahwa media ini efektif dalam pembelajaran. Buku ini merupakan hasil penelitian yang dilakukan penulis pada kurun waktu satu tahun saat menempuh studi. Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah bersedia untuk membantu menyempurnakan buku ini. Pada Bab I, buku membahas konsep media pembelajaran, yang berisi tentang konsep media pembelajaran, macam-macam media pembelajaran, karakteristik pemilihan Media pembelajaran, lalu juga tujuan, fungsi dan manfaat media dalam pembelajaran. Kemudian pada Bab II tentang merancang media pembelajaran wayang yang berisi rancangan media wayang, media wayang tumbuhan dan

hewan, media wayang bermuatan konservasi. Sementara itu, pada Bab III tentang desain media pembelajaran wayang, beritisi tentang Garis Besar Isi Media dan Jabaran Materi (GBIM dan JM) media wayang, lalu nilai-nilai karakter media wayang, pengembangan media wayang, desain media wayang berkarakter, manfaat dan kelebihan media wayang dan juga urgensi media berbasis konservasi di abad 21. Semoga hadirnya buku ini menjadi salah satu sumbangsih terhadap perjalanan dunia pendidikan di Nusantara. Khusus untuk guru, semoga memiliki jiwa untuk menjadi "Master of Puppets" di dalam kelas dan lebih luas di luar kelas. Selamat membaca! (*) Buku ini mengulas seputar; pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK, layanan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK, manajemen layanan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK, media pembelajaran, prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis tik, manajemen pengelolaan media pembelajaran, dan layanan pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK. Konsep media pembelajaran, Fungsi dan Manfaat media pembelajaran, Urgensi Media Pembelajaran, Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran, Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Prosedur Pemilihan

Media, Pemanfaatan dan Penggunaan Media, Pembuatan Media Pembelajaran Sederhana, Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis IT, Pengembangan Media, Aplikasi Pembelajaran berbasis multi media. Teknologi yang semakin berkembang, menghadirkan berbagai kemudahan. Dalam konteks pendidikan, teknologi sangat membantu sebagai penunjang proses pembelajaran. Secara umum, sekolah memiliki fasilitas pembelajaran berbasis teknologi. Namun, tidak semua guru dapat mengoptimalkan teknologi yang ada, khususnya dalam pembelajaran tematik. Hal tersebut, tentu belum sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 tahun 2013 yang menyebutkan bahwa proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, insipratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup, baik prakarsa, kreativitas, kemandirian, bakat, minat, perkembangan fisik dan psikisnya. Berangkat dari hal tersebut, hasil riset yang disajikan dalam buku ini memberikan penjelasan tentang bagaimana merancang dan menerapkan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia, melalui tema pengalamanku di sekolah dasar kelas awal. Media Pembelajaran Matematika merupakan

segala sesuatu yang bisa menyalurkan pengetahuan dari pendidik (sumber informasi) kepada siswa (penerima informasi) dalam pembelajaran matematika. Media pembelajaran sendiri terbagi menjadi 2 yaitu manipulatif dan ICT. Manipulatif adalah media yang dapat dimanipulasikan dengan tangan, diputar, dipegang, dipindah, dan dipotong-potong atau bisa dikatakan bahwa manipulatif adalah media yang dapat dimainkan dengan tangan. Media pembelajaran manipulatif bisa dikatakan sebagai media tradisional. Buku ini sangat cocok digunakan oleh mahasiswa, guru dan praktisi pendidikan. Khususnya dalam mengkaji pembelajaran yang berhubungan dengan media pembelajaran. Disadari atau tidak, media pembelajaran sangat memiliki peranan yang penting guna mendukung dan merangsang siswa dalam memahami materi yang sedang dipelajarinya. Media pembelajaran adalah semua jenis alat atau instrumen yang berbentuk fisik maupun nonfisik, baik dalam bentuk software maupun hardware, tercetak maupun audiovisual yang digunakan pendidik sebagai penghubung untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik dan merangsang minat, perhatian, pikiran, dan perasaan peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Media pembelajaran

dapat berupa modul, teman, instruktur, buku, video, gambar atau foto, slide, recorder, film, dan lain sebagainya. Elemen media pembelajaran terdiri atas lima elemen yaitu teks, gambar, suara, video, dan animasi. Teks berupa naskah, tulisan, ataupun simbol, gambar berupa ilustrasi atau sketsa atas suatu benda, peristiwa, atau yang lainnya, dan suara berupa bunyi yang dapat berbentuk percakapan, melodi, dan lain sebagainya. Sedangkan video berupa rekaman atas suatu kejadian dan animasi berupa serangkaian gambar yang tampak bergerak. Buku ini akan membahas teori tentang media pembelajaran yang disertai tutorial pembuatan media pembelajaran dengan beberapa jenis aplikasi atau platform. Pembaca akan diajak memahami tentang sumber belajar, media pembelajaran, dan media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Pada akhir bab pembaca akan mempraktikkan membuat media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan menggunakan Microsoft Powerpoint, Flipbook, Mindjet MindManager, Canva, dan Quizizz. Penulis berharap pembaca akan memahami tentang media pembelajaran baik dari segi teori maupun dari segi praktik. Buku ini berisi sebuah metode atau teknik pengajaran yang mengulas jenis-jenis

media pembelajaran dengan masing-masing karakteristik yang dimiliki. Tujuan dari buku ini adalah memaparkan dengan baik kepada tenaga pendidik untuk memahami dan menggunakan media pendidikan dalam proses belajar mengajar sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan diminati peserta didik. Buku Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik) merupakan Buku Referensi bidang pendidikan yang ditulis secara kolaboratif oleh Guru dan Dosen pada bidang Pendidikan di seluruh Indonesia, buku ini sangat cocok dibaca oleh seluruh kalangan baik siswa, mahasiswa, guru dan dosen pada bidang pendidikan serta dibaca oleh masyarakat umum yang ingin mempelajari media pembelajaran berbasis digital. pada buku dimuat materi tentang: Jenis-Jenis Media Pembelajaran Digital, Desain, Pembuatan Buku Digital Pembelajaran, Pembuatan PowerPoint Pembelajaran, Pembuatan Video Animasi Pembelajaran, Pembuatan Video Tutorial Pembelajaran, Pembuatan Game Edukatif, Pembuatan Channel Youtube Pembelajaran, Pembuatan Website Pembelajaran, Pembuatan Podcast Pembelajaran. Buku berjudul "Ragam Media Pembelajaran" berisi konsep dan aplikasi dalam pemberian ganjaran dan

hukuman pada semua elemen. Kajian dalam buku ini terbatas pada perbincangan masalah penerapan media pembelajaran yang sering digunakan oleh manusia dalam melakukan segala aktivitas yang berhubungan dengan lingkungannya. Tujuannya untuk memberikan motivasi individu atau kelompok dalam melakukan kebaikan dan meningkatkan prestasinya. Sebagai sebuah karya, tentu saja buku ini tidak terlepas dari kelemahan dan kekurangan. Karenanya kritik konstruktif dan saran dari kalangan pembaca senantiasa diharapkan guna penyempurnaan lebih lanjut. Buku dengan judul Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar merupakan buku ajar yang disusun sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa. Mata kuliah ini membahas masalah pembelajaran berbasis teknologi digital di Sekolah Dasar. MK I ni mencakup dua disiplin yang diintegrasikan, yakni pembelajaran di Sekolah Dasar dan teknologi digital. Tujuan MK adalah memanfaatkan teknologi digital dalam pengembangan program pembelajaran di Sekolah Dasar yang efektif, kreatif, dan berpusat pada pembelajar. Untuk itu dalam perkuliahan akan diketengahkan hakikat pembelajaran, aspek-aspek yang terlibat dalam pembelajaran di Sekolah Dasar,

pengembangan pembelajaran di Sekolah Dasar, fungsi dan fasilitas teknologi digital yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar, fungsi dan fasilitas internet yang dapat digunakan dalam pengembangan pembelajaran di Sekolah Dasar berbasis teknologi digital, dan berbagai aplikasi online yang dapat digunakan dalam pengembangan bahan ajar pembelajaran di Sekolah Dasar. Teori dan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di Sekolah Dasar ini diterbitkan oleh Penerbit Deepublish dan tersedia juga dalam versi cetak. Buku dengan judul Inovasi Media Pembelajaran SD Berbasis Kearifan Budaya Lokal ditulis oleh dua puluh delapan mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar kelas 4A di Universitas Nusantara PGRI Kediri sebagai syarat ketuntasan Mata Kuliah Manajemen Inovasi. Dalam buku ini dituangkan bagaimana inovasi mahasiswa mengenai media pembelajaran berbasis kearifan budaya lokal sehingga peserta didik, dalam hal ini siswa di jenjang sekolah dasar, agar mereka tetap dapat mengenal budaya sambil belajar. Hadirnya buku ini mampu memberikan khasanah keilmuan untuk masyarakat luas dalam bidang pendidikan hingga dapat sampai di hadapan

pembaca. Buku ini disusun oleh sejumlah guru, dosen dan praktisi sesuai dengan kepakarannya masing-masing. Buku ini diharapkan dapat hadir memberi kontribusi positif dalam ilmu pengetahuan khususnya terkait dengan Pembelajaran Berbasis: Media Pembelajaran Berbasis Digital. Sistematika buku ini dengan judul Media Pembelajaran Berbasis Digital terdiri atas 15 bab yang dijelaskan secara rinci dalam pembahasan mengenai konsep dan strategi dan analisis diantaranya: E-Learning, YouTube, Video Kartun, Video Animasi, Tutorial, Podcast, Augmented Reality (AR), Virtual Reality (VR), Gamifikasi, Game Based Learning, Google Classroom, Flipbook, Komik Digital, Laboratorium Virtual dan Simulasi Digital. Cara paling aman dan termudah bagi pendidik untuk menghubungkan dan berkolaborasi dengan siswa, orang tua dan satu sama lain. Buku ini dapat digunakan sebagai referensi bagi para pendidik untuk menyusun rencana program pembelajaran. Di akhir bab dalam buku ini disertakan program e-scaffolding dan e-asesmen sebagai contoh pemanfaatan ICT dalam media pembelajaran. Buku ini menyajikan dan mendeskripsikan penjelasan media, fungsi, manfaat dan kegunaan media, buku ini juga menjelaskan bahwa media juga dapat

diaplikasikan dengan menggunakan aplikasi budaya dan digital (sesuai industri 4.0). Dengan demikian buku ini akan mempermanfaat memahami dan menganalisis media yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran. Buku menggunakan sumber informasi sesuai dengan kondisi lingkungan dan disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa, akhir kalimat semoga buku ini akan memberikan kontribusi dan membuka pola berpikir untuk mempermudah menghasilkan suasana aktif, kreatif dan inovatif. Buku cetakan pertama ini masih banyak memiliki kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam diktat ini, baik kekurangan dan kesalahan dalam proses pengetikan atau cara penyusunan hingga isi yang dipaparkan, maka saya penulis mengucapkan maaf sebesar-besarnya dan kepada Allah saya memohon ampun. Terima kasih atas segala kerjasamanya, semoga bermanfaat dan berguna.

digitaltutorials.jrn.columbia.edu