

Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar

As recognized, adventure as skillfully as experience more or less lesson, amusement, as without difficulty as accord can be gotten by just checking out a books **Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar** furthermore it is not directly done, you could endure even more all but this life, almost the world.

We offer you this proper as without difficulty as easy mannerism to get those all. We find the money for Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar and numerous ebook collections from fictions to scientific research in any way. in the middle of them is this Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar that can be your partner.

Literasi Digital dalam Tantangan Pendidikan Abad 21 - Shandy Juniantoro, dkk. 2021-11-16

Jenius Membuat Mobile Edukasi Android - Yusep Maulana 2018-05-23

Materi : 1. Belajar Membuat Game/Aplikasi Android 2. Belajar Upload Ke Play Store 3. Belajar Dapat \$100/hari dari Admob 4. Belajar PROMOSI Aplikasi 5. Belajar Teknik ASO (App Store Optimization) Gratis : 1. Gratis Source Code Aplikasi/Game Android 2. Gratis Video Tutorial Pembuatan Aplikasi/Game Android 3. Gratis Upload Apk Ke Play Store Tujuan Pembelajaran : 1. Mengenalkan konsep aplikasi multimedia berbasis Android 2. Mengenalkan software-software pendukung multimedia untuk membangun aplikasi berbasis android interaktif 3. Mempelajari proses pembentukan animasi untuk game 4. Mempelajari penggunaan beberapa software untuk membangun aplikasi edukasi 5. Mengenalkan Bahasa Pemrograman Actionscript 3 sebagai bahasa pemrograman multimedia berbasis open source untuk membangun aplikasi Android interaktif 6. Mengenalkan Play Store Developer Console sebagai media pendistribusian Aplikasi Android Target Pembelajaran : 1. Pembaca dapat memahami konsep aplikasi multimedia 2. Pembaca dapat Membuat aplikasi mobile edukasi berbasis android 3. Pembaca bisa Mengupload Aplikasi mobile edukasi berbasis android ke play store 4. Pembaca dapat pengetahuan bagaimana caranya mendapatkan penghasilan dari mobile edukasi.

PENGUKURAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX) - Febrianty 2021-08-19

Buku Monograf Pengukuran User Interface (UI) dan User Experience (UX) E-School Filial LPKA Kelas I Palembang ini merupakan hasil dari penelitian terapan dan salah satu wujud dalam rangka Pengembangan Bahan Rekayasa Perangkat Lunak dan atau Basis Data. Penulisan buku ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak khususnya pihak pengelola sekolah filial LPKA Kelas I Palembang. Pada kesempatan yang sangat berharga ini, penulis dengan tulus menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak RISTEKBRIN yang telah mendanai penelitian terapan ini (pendanaan Tahun 2020). Buku ini menceritakan proses dan implementasi dari e-school filial yang ditujukan untuk memotivasi dan menumbuhkan jiwa kewirausahaan pada anak didik baik yang di LPKA Kelas I Palembang maupun siswa pada sekolah-sekolah induk yang turut menggunakan web e-school filial. Sistem e-school filial telah dapat mendukung penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan secara lebih baik dan peningkatan pelayanan akademik di sekolah filial LPKA Kelas I Palembang yang menyediakan: Modul pembelajaran entrepreneurship berbasis video, Modul pembelajaran entrepreneurship berbasis audio, Modul pembelajaran entrepreneurship berbasis teks, Media pengajaran jarak jauh, Media pemberian tugas dan pengumpulan tugas siswa, dan Media diskusi. Sistem e-school filial digunakan oleh koordinator sekolah filial LPKA, koordinator sekolah induk, siswa, guru, dan wali siswa. Sistem e-school telah mempermudah pihak-pihak tersebut untuk mengetahui informasi yang mereka perlukan berdasarkan evaluasi hasil usability dan user experience. Sistem ini dapat memberikan manfaat jika pihak manajemen LPKA Kelas I Palembang dan pihak sekolah induk menggunakannya secara konsisten/terus-menerus.

Membuat Aplikasi dan Media Pembelajaran Interaktif dengan Lectora Inspire 16 - Basman Tompo
Buku seri tutorial membuat aplikasi dan media pembelajaran interaktif menggunakan perangkat lunak Lectora Inspire 16. Program Lectora adalah sebuah tools yang dapat digunakan untuk menghasilkan konten pembelajaran bermutu. Fitur nya lengkap dan pengoperasiannya yang user friendly menjadikannya sebagai pilihan oleh siapapun yang ingin membuat aplikasi dan media pembelajaran interaktif begitu mudah dan

cepat.

Tiga Inovasi Pembangun Negeri, Membangun dengan Ide-Ide Kreatif - Eka Nur Afiani dan Restu Aditia
Tiga Inovasi Pembangun Negeri, Membangun dengan Ide-Ide Kreatif Penulis : Eka Nur Afiani dan Restu Aditia Ukuran : 14 x 21 cm ISBN : 978-623-270-831-0 Terbit : Januari 2021 www.guepedia.com Sinopsis : Buku ini mengulas seputar dunia Pencipta Gagasan dalam menjajaki kepenulisan Karya Tulis Ilmiah, dan sejenisnya. Mengulas gambaran gagasan dari setiap masing-masing gagasan yang telah dibuat dan bisa dijadikan sebagai contoh atau referensi Gagasan Intelektual untuk event Nasional maupun Internasional. Dengan adanya buku ini, para pembaca tentunya tidak merasa kesulitan dalam memahami isi dari buku ini sebab dikemas dengan memodifikasi isi pembahasan yang tidak monoton. Buku ini sangat cocok untuk temen-temen semua khususnya yang masih di jenjang pelajar mulai dari Kelas 5 SD, SMP, SMK/A bahkan hingga kuliah. Sebab di luaran sana tanpa kalian sadari event internasional telah didominasi oleh mereka-mereka yang masih dari kalangan pelajar bukan mahasiswa. Betapa malu diri temen-temen yang sudah mahasiswa namun belum bisa seperti mereka. Maka dari itu sudah saatnya harus dipersiapkan sejak dini generasi-generasi penerus bangsa yang berkualitas dengan gagasan-gagasan intelektual mereka yang mampu mengubah bangsa. Buku ini sangat membantu sebagai pedoman, sebab tidak banyak orang yang dengan senang hatinya berbagi pengalaman karya ilmiah melalui seonggok karya berupa Buku. www.guepedia.com Email : guepedia@gmail.com WA di 081287602508 Happy shopping & reading Enjoy your day, guys

Multimedia Interaktif menggunakan Unity 2D - Suhendi 2022-01-27

Multimedia interaktif merupakan penyajian visual dengan menggunakan gabungan objek teks, gambar, suara, video, dan animasi untuk kebutuhan media pembelajaran maupun untuk keperluan promosi dan bisnis. Penyajian multimedia interaktif harus memperhatikan prinsip dasar mengenai multimedia seperti kesesuaian antara text dengan gambar, kesesuaian antara gambar dengan suara, kesesuaian semua gabungan unsur media dengan tema. Jenis-jenis multimedia bisa dikategorikan ada yang pasif artinya multimedia berjalan secara sekuensial seperti video atau film. Jenis Multimedia yang kedua adalah multimedia interaktif yang mengandung aktifitas kontrol user terhadap sebuah multimedia seperti game dan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi interaktif di dalam sebuah perangkat mobile. Sebelum membuat multimedia interaktif perlu dirancang skenario multimedia yang akan dibuat yang dengan menggunakan konsep storyboard. Storyboard adalah rangkaian ide desain multimedia kedalam sebuah dokumen. Format model storyboard bisa berbentuk kartu, double column, dan model landscape. Struktur menu adalah bagian kegiatan dari merancang sebuah multimedia interaktif sehingga hasil rancangan multimedia interaktif bisa terstruktur dari sisi navigasi kontrol menu. Jenis-jenis navigasi diantaranya adalah struktur menu linier, non linier, hierarchy, dan composite. Untuk implementasi hasil dari konsep melalui storyboard maka perlu alat bantu program aplikasi untuk mewujudkan hasil ide ke dalam bentuk visual gambar bergerak, text bergerak, suara, dan video. Alat bantu untuk mewujudkannya bisa menggunakan program aplikasi Unity. Unity adalah game engine yang bisa membuat media interaktif dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi. Buku ini membahas dasar-dasar pengenalan Unity 2D seperti pengenalan interface unity, membuat teks, gambar, objek 2D animasi. Unity 2D juga bisa membuat kontrol player terhadap sebuah tema permainan seperti halnya permainan berpetualang mencari harta karun dalam objek 2 dimensi. Kesimpulan dari buku ini sangat cocok bagi umum, mahasiswa, dosen, para peneliti

yang ingin membuat proyek multimedia interaktif dengan Unity 2D
MENGGAGAS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA ERA KELIMPAHAN - Randi Ramliana
2021-09-20

Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua sisi yang berbeda sekaligus bersentuhan erat. Pembelajaran merupakan manifestasi inti pendidikan pada tempat dan situasi apapun. Praktik pendidikan dan pembelajaran yang tidak dipandu oleh teori atau ilmu pendidikan merupakan awal dari bencana proses kemanusiaan, pemanusiaan, dan kebudayaan. Langkah awal dalam proyek pemberdayaan kehidupan bermartabat, pendidikan harus tumbuh dan berkembang sesuai tuntutan zaman. Situasi dan kondisi apapun, pendidikan wajib dan terus berjalan seiring waktu. Seperti yang saat ini kita rasakan di zaman keberlimpahan informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang sangat mendukung terhadap berjalannya pendidikan dan ilmu pengetahuan seperti halnya pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia. Terbitnya buku bunga rampai ini merupakan bentuk sumbangsih pemikiran, gagasan, metode, dan praktik dalam dunia ilmu pengetahuan utamanya pendidikan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan zamannya. Semoga bermanfaat dan salam literasi.

Programmer Tanpa Coding - Samuel Matthew Gunawan 2022-04-22

Sebagian besar dari kita sudah pernah mengetahui dan memainkan game namun tidak semua orang mengetahui cara membuat game. Dalam buku ini kita akan melihat game buatan 10 mahasiswa Unika dari jurusan Sistem Informasi. Sesuai dengan judul buku, game-game yang dibuat oleh mahasiswa tidak menggunakan coding sama sekali dengan menggunakan RPG Maker, MIT App Inventor, dan Quickapp Ninja. Buku ini terdiri dari 3 bagian utama, dimana 7 judul pertama merupakan game yang dibuat menggunakan RPG Maker, judul ke-8 & ke-9 menggunakan MIT App Inventor, dan judul terakhir menggunakan Quickapp Ninja. Selain dapat melihat hasil dan download game yang sudah dibuat pada setiap akhir bab, Anda juga bisa melihat proses pembuatan game dari awal hingga akhir yang dilengkapi dengan gambar untuk memperjelas tahapan.

TEKNIK MULTIMEDIA DAN ANIMASI - Asrul Huda

Buku ini memberikan panduan yang mudah bagi pembaca dalam memahami Teknik Multimedia dan Animasi. Pada bagian awal, pembaca dikenalkan dengan sejarah Multimedia dan Multimedia Interaktif. Kemudian dilanjutkan dengan pengenalan media secara lebih komprehensif meliputi Media Gambar, Media Suara, Media Animasi dan Teks beserta Piranti Authoring Multimedia. Selanjutnya disuguhkan materi mengenai Internet, Teknologi Web, Desain Web statis dan web Dinamis dan Pemrograman Multimedia. Selanjutnya dibahas tentang berbagai teknik kompresi dalam multimedia yang meliputi Kompresi Teks, Kompresi Video, Kompresi Gambar dan Kompresi Audio. Dalam buku ini juga dibahas tentang teknik-teknik dalam membuat video pembelajaran secara interaktif. Pada bagian selanjutnya dibahas mengenai penanganan data dalam multimedia. Pembahasannya dimulai dari Infrastruktur dan Standarisasi Jaringan Multimedia, Quality of Service, Teknik Distribusi Data Multimedia. Kemudian Pada bagian penutup dipaparkan topik mengenai Perkembangan multimedia terkini yang meliputi Virtual Reality dan Augmented Reality, New Media, Analisis dan Desain Multimedia.

Tutorial Membuat Media Pembelajaran 4.0 - SITI SAROH 2019-11-17

SINOPSIS Maraknya penggunaan handphone di sekolah yang disalahgunakan siswa, akhirnya terbersit keinginan dalam hati memanfaatkan handphone secara maksimal untuk pembelajaran. Penulis mulai membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan handphone agar siswa merasa senang menerima materi sambil bermain. Buku ini sangat tepat dimiliki sebagai referensi guru dalam pengembangan diri membuat media pembelajaran. Tutorial di dalamnya memudahkan guru untuk membuat permainan yang memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Konten dalam buku ini akan membantu guru dengan mudah membuat game yang menarik. Ditambah dengan tutorial cara membuat soal online dengan menggunakan google formulir yang dapat menghemat anggaran sekolah. Tutorial membuat classroom menggunakan aplikasi Edmodo, yang dapat dimanfaatkan kapan saja walau hari libur. Membuat room Webex yang bermanfaat untuk mengajarkan keberanian terhadap siswa berbicara di depan umum dengan menggunakan kamera berlatih menjadi presenter, host, dan moderator. Hasil presentasinya dapat dilihat sebagai pembelajaran. Keistimewaan buku Tutorial Membuat Media Pembelajaran 4.0 adalah hadiah aplikasi berbentuk CD yang dapat digunakan untuk media pembelajaran. Miliki bukunya, raih prestasi

siswa dengan senang, riang, dan gemilang.

Power Point Android - Teguh Arie Sandy

Pengen bikin aplikasi android tapi gak bisa coding? Pakai PPT Android saja, Membuat aplikasi Android dari Microsoft Power Point. Isi bukunya seputar: - Pengenalan Microsoft Power Point - Mengubah Power Point jadi APK Android - Upload ke Google Playstore

Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik - Tonni Limbong 2020-02-21

Lahirnya teknologi multimedia adalah hasil dari perpaduan kemajuan teknologi elektronik, teknik komputer dan perangkat lunak. Kemampuan penyimpanan dan pengolahan gambar digital dalam belasan juta warna dengan resolusi tinggi serta reproduksi suara maupun video dalam bentuk digital. Multimedia merupakan konsep dan teknologi dari unsur-unsur gambar, suara, animasi serta video disatukan di dalam komputer untuk disimpan, diproses dan disajikan guna membentuk interaktif yang sangat inovatif antara komputer dengan pengguna.

Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment - Muhammad Ibnu Sa`ad 2020-01-13

Teknologi sekarang semakin berkembang, banyak metode-metode pembelajaran terbaru yang tujuannya membuat agar sistem pembelajaran menjadi semakin menarik minat para siswa-siswinya. Buku ini hadir untuk membuat konsep aplikasi pembelajaran berbasis web sehingga konten dan materi pelajaran dapat diubah sesuai dengan kurikulum atau bersifat dinamis. Buku "Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment" menerapkan metode prototyping, di mana metode ini merupakan pengembangan yang digunakan pada perangkat lunak yang akan dikembangkan kembali menggunakan metode prototyping. Seorang pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama pembuatan sistem sehingga pengembang akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Desain sistem edutainment berbasis web menggunakan UML (Unified Modeling Language). Desain sistem ini digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, dan mendokumentasikan sebuah sistem perangkat lunak. Buku ini cocok bagi orang-orang yang ingin membuat sistem pembelajaran berbasis web, penggiat informatika, dan referensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir.

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID - Desi Wulandari

Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas VIII SMP/MTs. Kata kunci: android, game, cahaya dan alat optik. Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 3 Bondowoso telah memperoleh laporan permasalahan sebagai berikut: (1) selama pembelajaran daring mayoritas siswa menggunakan android untuk bermain game, (2) 25% siswa terlambat mengumpulkan tugas akibat waktu belajar yang terbuang karena bermain game, (3) siswa mengharapkan pembelajaran yang disajikan dengan menarik dan menyenangkan agar lebih termotivasi dalam belajar.

Resonansi Pemikiran Buku 10 - Drs. Priyono, M.Si.

Buku ini berisi kumpulan artikel dan opini media massa April-November 2020

LAGI MOOD (MEDIA PEMBELAJARAN GAME FASHION) - Purwosiwi Pandansari 2021-12-01

Karya monograf pertama yang berjudul "LAGI MOOD" merupakan hasil penelitian saya untuk menyebarkan ilmu dan informasi terkait bidang ilmu saya. Meskipun banyak rintangan dan hambatan yang saya alami dalam proses pengerjaannya pada akhirnya berhasil menyelesaikannya dengan baik.

Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21 - Najuah Najuah 2022-10-30

Evaluasi pembelajaran merupakan salah satu kegiatan yang harus dilakukan oleh guru untuk mengukur ketercapaian pembelajarannya. Ada beragam cara untuk dapat melaksanakan kegiatan evaluasi tersebut, salah satunya dengan menggunakan game edukasi. Buku ini memberikan pendekatan pembelajaran digital abad 21. Secara konsep membahas mengenai game edukasi, evaluasi pembelajaran dan pendidikan karakter melalui game edukasi yang dibahas bersumber pada hasil-hasil penelitian dan studi literatur.

Kemampuan Komunikasi Digital Matematis - Surya Amami Pramuditya 2021-05-17

Buku ini bertujuan untuk memberikan gambaran positif karakteristik kemampuan komunikasi digital matematis siswa pada pembelajaran role play berbantuan game edukasi matematika, serta hubungannya dengan kemampuan komunikasi matematis, kemampuan pemahaman matematis serta kemampuan representasi matematis. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang secara pesat

telah memberikan perubahan dalam dunia pendidikan, seperti memunculkan era komunikasi berbantuan media digital. Kemampuan matematis berbantuan media digital didefinisikan sebagai kemampuan digital matematis. Game edukasi matematika merupakan alat untuk merepresentasikan kemampuan komunikasi digital matematis. Buku ini dapat memberikan manfaat yaitu membuka wawasan masyarakat khususnya guru mengenai karakteristik dan strategi kemampuan komunikasi digital matematis siswa dalam pembelajaran di masa digital. Game edukasi matematika sebagai salah satu media pembelajaran digital diharapkan dapat membantu kemampuan komunikasi digital matematis siswa (terdiri atas kemampuan pemahaman dan kemampuan representasi matematis) dalam mempelajari materi, dari tahap awal konkrit sampai ke tahap abstrak. Pembelajaran yang lebih interaktif memberikan kemudahan kepada siswa dalam mencapai setiap kompetensi, sehingga mereka lebih termotivasi belajar matematika. Dalam pelaksanaannya, diharapkan komunikasi matematis berbantuan media digital dilakukan dengan baik.

DIGITAL PARENTING - Maulidya Ulfah, M. Pd.I. 2020-10-06

Orang tua maupun guru sering menemukan pertanyaan seperti di bawah ini: Apa saja bahaya dunia online bagi anak? Bagaimana tips pengasuhan anak di era digital? Bagaimana tips bersahabat dengan media digital? Bagaimana caranya berinternet sehat, aman dan nyaman? Bagaimana caranya memilih aplikasi dalam gawai (gadget) yang dapat menunjang belajar anak? Apa saja contoh aplikasinya? Bagaimana caranya memilih saluran youtube yang ramah anak? Apa saja contohnya? Bagaimana tips melindungi anak dari konten negatif dalam gawai (gadget)? Bagaimana caranya mengatasi anak yang sudah kecanduan gawai (gadget)? Mungkin diantara pertanyaan itu cukup membuat pusing. Buku ini merupakan hasil riset penulis sebagai jawaban sekaligus panduan bagi keluarga, sekolah dan masyarakat dalam pengasuhan era digital dan strategi melindungi anak dari bahaya digital. Anak-anak saat ini merupakan digital native, yakni terlahir dari sebuah perkembangan teknologi digital yang berkembang sangat cepat dan menjadi peluang anak yang tak asing dalam penggunaannya. Sementara orang tua dikatakan sebagai immigrant digital yaitu generasi yang belum berkembang pesat dari adanya sebuah teknologi. Anak digital native ini terkadang lupa dengan dirinya sebagai seorang anak dengan dunianya yang bermain sambil belajar sementara kejahatan dunia online semakin mengancam di ekitar anak seperti digital kidnapping, cyberbullying, pelecehan seksual, kecanduan gawai (gadget), kekerasan, pornografi, ancaman kesehatan dan radiasi pada anak. Teknologi digital seperti sebilah pisau yang dapat memberikan dampak positif dan negatif tergantung dari penggunaannya. Sebagai pengguna, orang tua dapat mengoptimalkan media digital untuk stimulasi perkembangan anak namun tetap dapat melindungi anak dari bahaya media digital. Sinergi peran orang tua, sekolah dan masyarakat dalam penggunaan teknologi digital menjadi kunci penting dalam pengasuhan sehingga dapat mengikuti zamannya. Orang tua yang sangat mencintai anaknya tentu ingin yang terbaik untuk anaknya dan tidak ingin ada hal membahayakan yang terjadi pada anak.

Tiga Belas Ladang Cintaku - Suratno, dkk. 2021-08-21

“Sukses dan keberhasilan datang hanya untuk mereka yang percaya diri dan siap untuk menang, kalimat tersebut pantas ditujukan kepada guru-guru UPTD SPF SMP Negeri 13 Tegal, yang berhasil mengembangkan potensi diri dan kreativitasnya dalam membuat karya pada masa Pandemi COVID-19. Teruslah berkreasi dan berinovasi untuk Majunya Pendidikan di Kota Tegal!” (M. ISMAIL FAHMI, S.IP., M.Si - Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Tegal) “Masa Pandemi COVID-19 dimanfaatkan guru-guru UPTD SPF SMP Negeri 13 Tegal dengan sebuah karya. Mereka berkreasi mengasah kemampuan literasi, mencipta sebuah buku yang sarat inspirasi. Sebagai Pengawas Pembina sekolah ini, saya sangat mendukung dan mengapresiasi kreatifitas ini. Selamat, semoga akan disusul dengan karya kreatifitas berikutnya.” (AMIN AZIZ, M.Pd - Pengawas SMP Kota Tegal) “Pendidikan sangat penting meskipun di musim Pandemi COVID-19, hal ini tidak menyurutkan kreatifitas guru-guru UPTD SPF SMP Negeri 13 Tegal untuk membuat buku hasil kreasinya. Disiplin Pengajar dan Disiplin Siswa harus bersinergi. Bravo SMP 13, Maju Bersamamu...” (SONI SONTANI, SH. - Komite SMP Negeri 13 Tegal)

SEBATIK VOL 25 NO 1 - P3M STMIK Widya Cipta Dharma 2021-06-01

SEBATIK is a collection of research articles, scientific works, and dedication from all academic community in order to integrate information. SEBATIK provides open publication services for all members of the public, both in all tertiary educational and teacher environments and other research institutions, with the freedom to exchange information that is dedicated to facilitating collaboration between researchers, writers

and readers through information exchange. SEBATIK was introduced and developed in the STMIK Widya Cipta Dharma environment since 2001 and is wide open for continuous development. SEBATIK is published periodically twice a year, namely June and December, this Journal contains the results of research activities, discoveries and ideas in the field of ICT (Information and Communication Technology) covering the topics of information systems, artificial intelligence, multimedia technology, and others. SEBATIK is also open to topics of research and service outside the field of ICT topics such as topics on public relations, economic improvement, and others. Hopefully with the articles in cultivation researchers can share knowledge in order to advance Indonesia, especially East Kalimantan. ISSN : 1410-3737 E-ISSN : 2621-069X

Surat Kabar Guru Belajar Edisi Khusus: #TerusBelajar Daerah Kediri dan Trenggalek - Guru dan Pemimpin Alumni Program #TerusBelajar Daerah Kediri 2022-02-21

Surat Kabar Guru Belajar spesial ini merupakan hasil kerjasama dengan Yayasan Lari Nusantara dalam program NusantaRun 8. Berisi tentang praktik baik perubahan pembelajaran setelah mengikuti program #TerusBelajar Sekolah Merdeka Belajar. Surat Kabar Guru Belajar spesial ini terdiri dari empat edisi berbeda yang berasal dari 5 daerah di Jawa Timur.

ANALISIS DAMPAK TEKNOLOGI MODERN TERHADAP MASALAH LINGKUNGAN - Azkiya Dzil Izzati, dkk.

Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam - Noni Dwi Sari, S.Pi., M.Pd. 2022-03-28

Book chapter ini disusun oleh sejumlah akademisi dan praktisi sesuai dengan kepakarannya masing-masing. Buku ini diharapkan dapat hadir memberi kontribusi positif dalam ilmu pengetahuan khususnya terkait dengan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA). Sistematika buku Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) ini mengacu pada pendekatan konsep teoritis dan contoh penerapan. Oleh karena itu diharapkan book chapter ini dapat menjawab tantangan dan persoalan dalam sistem pengajaran baik di perguruan tinggi dan sejenis lainnya.

BEST PRACTICE - PJJ Membosankan menjadi Menyenangkan dengan GEMES - Anis Listiani, S.Pd
BEST PRACTICE - PJJ Membosankan menjadi Menyenangkan dengan GEMES Penulis : Anis Listiani, S.Pd
Ukuran : 14 x 21 cm ISBN : 978-623-309-128-2 Terbit : November 2020 www.guepedia.com Sinopsis : Kerja keras para guru dan dosen selama ini sungguh patut diapresiasi. Tantangan dalam pendidikan sekarang, yang tidak kalah mencuri perhatian ialah terjadi inklusivitas dalam pendidikan kita. Pandemi yang memaksa setiap peserta didik untuk berhenti dari aktivitas belajar normal dan harus beralih ke PJJ. Terlepas dari tantangan diatas, pelaksanaan PJJ nyatanya juga memiliki peluang yang dapat disikapi dengan optimisme dalam dunia pendidikan. Sebut saja akselerasi pendidikan 4.0 yang terjadi akibat pandemi yang menghantam dunia. Adanya keharusan setiap orang untuk beralih ke PJJ dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran merupakan realisasi dari perkembangan era digital 4.0 yang diterapkan pada pendidikan. Dalam hal ini pandemi berfungsi sebagai katalis yang memacu perkembangan pendidikan menjadi lebih baik dengan pemanfaatan teknologi dalam PJJ. Oleh karena itu, buku ini hadir berdasarkan BEST PRACTICE penulis sebagai seorang guru untuk menjadikan "PJJ yang Membosankan menjadi Menyenangkan dengan GEMES" www.guepedia.com Email : guepedia@gmail.com WA di 081287602508

Happy shopping & reading Enjoy your day, guys

Game Edukasi RPG (Role Playing Game) - Wandah Wibawanto 2020-02-15

Game Digital (komputer, konsol dan mobilephone) merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada pemainnya dengan sangat efektif dan efisien. Dalam beberapa tahun terakhir, game edukasi semakin banyak dikembangkan. Salah satu jenis game yang seringkali ingin dikembangkan oleh pemula maupun profesional adalah game bertipe Role Playing (RPG). Disisi lain game bertipe RPG memiliki sistem yang lebih kompleks jika dibandingkan dengan kategori lainnya. Buku ini membahas secara konseptual pengembangan game RPG dengan muatan edukasi. Pembahasan dalam bentuk teori dan praktik, dilengkapi dengan penjelasan di tiap-tiap program, dengan langkah-langkah yang paling mudah untuk diikuti oleh semua kalangan.

MASA DEPAN PENDIDIKAN - Benny D Setianto 2021-10-08

Masa Depan Pendidikan Indonesia dengan penekanan kepada keberagaman dan kesatuan Indonesia telah

dipilih sebagai gagasan utama penulisan buku ini sebagai peringatan 10 tahun keberadaan NUNI (Nationwide University Network in Indonesia). Nukilan kisah-kisah karya mahasiswa ini memberikan harapan bagi Pendidikan Indonesia di masa depan. Bagaimana mereka menceritakan kisah pendidikan karakter yang tidak kalah pentingnya dengan pengetahuan dan ketrampilan lain menjadi bahasan yang cukup menonjol. Bahasan masuknya teknologi (informatika) dalam proses pembelajaran juga dikisahkan oleh beberapa penulis dengan menunjukkan bahwa pendidikan tidak bisa dilepaskan dari teknologi tersebut, tetapi sekaligus juga tetap kritis terhadapnya. Demikian juga pentingnya memperhatikan gaya belajar siswa, pendidikan bagi kaum marginal dan politik identitas menjadi bahasan yang cukup menonjol, dan topik-topik lainnya yang tetap menarik untuk diikuti.

Membangun Aplikasi Gamification untuk Kolaborasi Small Medium Enterprise (SME) - Fitri Marisa, S.Kom., M.Pd. 2022-08-01

Buku tentang aplikasi komputer yang berjudul Membangun Aplikasi Gamification untuk Kolaborasi Small Medium Enterprise (SME) merupakan buku karya Fitri Marisa ... [et al.]. Buku ini dapat dijadikan sebagai buku referensi bagi peneliti, mahasiswa, ataupun pihak-pihak yang membutuhkan dalam penyelesaian masalah yang menggunakan pendekatan gamifikasi. Buku Membangun Aplikasi Gamification untuk Kolaborasi Small Medium Enterprise (SME) membahas tentang studi kasus membangun modle dan aplikasi gamifikasi yang dalam prosesnya terdapat kebaruan-kebaruan seperti temuan parameter koborasi, usulan mekanika yang dibuktikan dengan aplikasi gamifikasi kolaborasi yang diterapkan dalam lingkup Small Medium Enterprise (SME). Daftar isi buku ini meliputi : Bab 1 Model Mekanika Gamifikasi untuk Kolaborasi SME Bab 2 Perkembangan Kolaborasi Berbasis Gamifikasi Bab 3 Koridor Pembahasan Kolaborasi Berbasis Gamification Bab 4 Prosedur Pembuatan Model Mekanika Bab 5 Parameter Silahturnahmi untuk Kolaborasi Bab 6 Pembobotan Parameter Silahturnahmi dengan Fuzzy-AHP dan Octalysis Gamification Bab 7 Mendesain Formula Intelligent Collaboration Gamification Berbasis Fuzzy-AHP dan K-means Bab 8 Mendesain Model Mekanika Isb-GM Bab 9 Validasi Framework Bab 10 Evaluasi Menggunakan Octalysis Gmaification Bab 11 Evaluasi Penerimaan Teknologi dengan TAM Spesifikasi buku ini meliputi : Kategori : Aplikasi Komputer Penulis : Fitri Marisa ... [et al.] E-ISBN : 978-623-02-5215-0 Ukuran : 17.5x25 cm Halaman : 278 hlm Tahun Terbit : 2022 Penerbit Deepublish adalah penerbit buku yang memfokuskan penerbitannya dalam bidang pendidikan, terutama pendidikan tinggi (universitas dan sekolah tinggi). Buku ini tersedia juga dalam versi cetak. Dapatkan buku-buku berkualitas dengan pilihan terlengkap hanya di Toko Buku Online Deepublish : penerbitbukudeepublish.com

Mudah Membuat Game Edukasi Berbasis Android Edisi Revisi - Ridwan Sanjaya, Aprilia Ratna Christanti, & Michael Satrio Prayogo 2017-10-16

Dalam beberapa tahun ini, industri kreatif telah menjadi prioritas pemerintah karena kontribusinya terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) secara nasional selalu meningkat dari tahun ke tahun. Game edukasi merupakan salah satu produk dari industri kreatif yang mempunyai pangsa pasar cukup besar. Jika Anda berprofesi sebagai guru sekolah, guru les, guru lembaga belajar, dosen, atau pendamping belajar lainnya, maka pengetahuan yang terkait dengan bidang yang dikuasai dapat menjadi modal yang sangat bernilai ketika diolah menjadi game yang dapat dimainkan dan bermanfaat bagi banyak orang. Dalam laporan lembaga penelitian Ambient Insight pada tahun 2012 sampai dengan 2014 terlihat peningkatan yang konsisten dan signifikan terhadap pendapatan game berbasis pembelajaran baik di Asia maupun dunia secara keseluruhan. Hal ini memperlihatkan bahwa peluang industri kreatif game edukasi cukup cerah dan menjanjikan. Namun, yang sering menjadi masalah atau pertanyaan adalah apakah mungkin dikembangkan oleh pendidik jika kemampuan pembuatan game tidak dimiliki? Meskipun awalnya disusun untuk guru dan praktisi pendidikan, buku ini dapat digunakan oleh siswa, mahasiswa, atau bahkan orangtua yang ingin membuat permainan berbasis edukasi untuk anak-anaknya atau kalangan yang lebih luas. Buku ini mengajak Anda untuk mengembangkan game edukasi secara mandiri dengan langkah-langkah mudah tanpa harus menguasai kemampuan pemrograman. Hasilnya adalah berupa aplikasi permainan yang dapat dimainkan melalui gadget berbasis Android/iOS atau bahkan diunggah ke application store Google Play untuk bisa diakses secara luas oleh pengguna gadget di seluruh dunia.

Inovasi Pembelajaran di Abad 21 - Saringatun Mudrikah 2022-06-17

Abad 21 atau lebih di kenal dengan era Society 5.0 ditandai dengan kemajuan dibidang teknologi informasi

dan komunikasi (TIK) yang telah mengubah gaya hidup manusia, baik dalam bekerja, bersosialisasi, bermain maupun belajar. Memasuki abad 21 kemajuan teknologi tersebut telah menyentuh ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidik dan peserta didik dituntut harus memiliki keterampilan mengajar dan belajar di abad 21. Pendidik dan peserta didik harus siap menghadapi sejumlah tantangan dan peluang yang mau tidak mau harus dihadapi agar dapat bertahan dalam abad pengetahuan di era informasi ini. Buku dengan judul "Inovasi Pembelajaran di Abad 21" merupakan media pembelajaran, sumber referensi dan pedoman belajar bagi mahasiswa. Buku ini juga akan memberikan informasi secara lengkap mengenai materi apa saja yang akan mereka pelajari yang berasal dari berbagai sumber terpercaya yang berguna sebagai tambahan wawasan. Pokok-pokok bahasan dalam buku ini mencakup: Konsep Dasar Inovasi Pembelajaran; Strategi Pembelajaran Abad 21; Administrasi Pendidikan; Digitalisasi Pendidikan; Pembelajaran Multidisiplin (Era Merdeka Belajar); Pembelajaran Blended Learning; Pengembangan Kegiatan Pembelajaran HOTS; Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif; Berpikir Kritis dalam pembelajaran; Pembelajaran berbasis game; Pembelajaran darurat masa pandemi covid 19; Teknologi pendidikan; Pengembangan profesionalisme pendidik; Lingkungan pembelajaran inovatif abad 21; dan Penilaian pembelajaran inovatif abad 21.

Jurnal Media Informatika Budidarma Vol 4 No 1 Januari 2020 - Mesran 2020-01-31

Jurnal Media Informatika Budidarma Vol 4 No 1 Januari 2020

Surat Kabar Guru Belajar Edisi Khusus: Wardah Inspiring Teacher 2021 - Jilid 2 - Guru dan Pemimpin Alumni Wardah Inspiring Teacher 2021 2022-05-19

Surat Kabar Guru Belajar Edisi Khusus Wardah Inspiring Teacher menampilkan praktik baik pembelajaran dan pendidikan untuk menularkan kegemaran belajar pada komunitas guru. Kolaborasi Mewujudkan Merdeka Belajar Tantangan mewujudkan Merdeka Belajar memang tidak mudah. Tantangan itu semakin besar ketika upaya mewujudkan Merdeka Belajar baru berada pada tahap awal dan, pada saat yang sama, Pandemi Covid-19 datang mengguncang kehidupan kita. Semua terdampak, tak terkecuali dunia pendidikan. Namun, tantangan ini tak sedikitpun menyurutkan semangat Cerita Guru Belajar untuk terus berupaya mewujudkan Merdeka Belajar di Indonesia. Sebab, kepentingan kita untuk mewujudkannya jauh lebih berharga dari pada tantangan yang dihadapi. Pada konteks inilah Cerita Guru Belajar berkolaborasi dengan Wardah Inspiring Teacher untuk mendukung para guru di Indonesia belajar bersama dan berbagi praktik baik agar semakin banyak guru yang menjadi Guru Merdeka Belajar. Kami dipertemukan oleh visi yang sama, misi yang sama, dan kepentingan yang sama: melakukan transformasi pendidikan ke arah pendidikan yang lebih memerdekakan murid. Dalam mewujudkan Merdeka Belajar di tengah Pandemi Covid-19, peran media pembelajaran tentu saja sangat krusial. Apakah pembelajaran jarak jauh akan memberikan dampak pada murid atau sekadar menjadi rutinitas, salah satunya ditentukan oleh media pembelajaran yang diaplikasikan di kelas. Melalui Surat Kabar Guru Belajar edisi Wardah Inspiring Teacher 2021 ini, kami ingin membagikan berbagai Media Pembelajaran Merdeka. Semoga dari berbagai cerita praktik baik yang tersaji dalam Surat Kabar Guru Belajar edisi ini dapat menginspirasi para guru di Indonesia, dan kemudian terjadi perubahan di dunia pendidikan kita. Selamat membaca!

MERAJUT KEBERSAMAAN KALA PANDEMI - 2021-01-24

Buku ini merupakan hasil laporan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung pada tahun 2020

Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android - Army Trilidia Devega, S.Kom., M.Pd.T 2022-11-12

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.

Sistem Multimedia - Janner Simarmata 2022-07-16

Buku ini berjudul "Sistem Multimedia" yang merupakan rangkuman dari berbagai sumber. Buku ini diharapkan menjadi bahan referensi dan dapat memberikan gambaran bahwa Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video

dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Buku ini membahas : Bab 1 Dasar-Dasar Multimedia Bab 2 Representasi Data Multimedia Bab 3 Penyimpanan dan Pengambilan Data Multimedia Bab 4 Standar Kompresi Audio Bab 5 Standar Kompresi Gambar/Citra Bab 6 Standar Kompresi Video Bab 7 Multimedia Streaming Bab 8 Produksi Konten Multimedia Bab 9 Jaringan Multimedia Bab 10 Distribusi Multimedia Bab 11 Keamanan Multimedia

Eksistensi PJJ di Tengah Pandemi Antologi Esai Jilid 3 Karya Peserta Dikdar GUMUN Menulis 1000 Esai Kerja Sama dengan Balai Bahasa Provinsi Jawa Tengah dan Solopos - Adnan Anggita Nasution 2021-10-08

Buku ini berisikan keberadaan PJJ di masa pandemi dianggap membawa banyak perubahan positif dan negatif. Buku ini juga mengangkat masalah pendidikan semasa PJJ. Tidak hanya itu, buku ini merupakan curahan hati seorang pendidik dalam menyiasati PJJ selama pandemi ini.

Mengabdikan dengan Sepenuh Hati di Sekolah Tempat KKN Tematik Kami - Ghea Sandra Pratiwi 2021-01-23

Buku ini merupakan kumpulan artikel ilmiah hasil kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik Pencegahan dan Penanggulangan Dampak (KKN-T PPD) Covid-19 di bidang Pendidikan. Buku ini ditulis oleh enam mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwokarta yang menempuh mata kuliah KKNT Tahap II 2020, mereka merupakan anggota dari kelompok VIII UPI. Kontributor buku ini adalah 6 mahasiswi dari Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar dan 1 mahasiswi dari Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini semester VII. Dalam proses pengabdian di sekolah serta proses penulisan artikel ilmiahnya, mereka didampingi oleh seorang Dosen Pembimbing Lapangan sekaligus sebagai editor buku ini. Terdapat Sembilan Bab yang membangun buku ini, antara lain: Pendahuluan, Chapter 1 hingga Chapter 7, dan terakhir adalah Penutup. Chapter pada buku ini telah diverifikasi menggunakan perangkat lunak Turnitin dan menghasilkan tingkat plagiasi dibawah 20%. Akhir kata, mudah-mudahan aktivitas mereka ikhlas dalam mengabdikan yang tertuang di buku ini dapat menginspirasi pembaca yang Budiman.

Strategi Pembelajaran (Suatu Pengantar) - Anita Purba 2022-06-09

Strategi pembelajaran adalah sebuah perencanaan yang berisi tentang suatu rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan yang telah digariskan secara efektif dan efisien. Para ahli Pendidikan memberi berbagai pendapat tentang apa Strategi Pembelajaran, namun intinya semua merujuk kepada bagaimana aspek dan rangkaian kegiatan dalam proses belajar mengajar bermanfaat bagi tercapainya tujuan Pembelajaran yang diharapkan.

Modul Pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan - Maryati, S.Pd., M.Pd. 2020-03-13

Islam merupakan agama yang sempurna, didalamnya diatur segala pedoman bagi umat manusia untuk menjalankan kehidupannya. Salah satunya adalah dalam hal muamalah seperti bisnis atau berwirausaha, yang dalam Islam sudah sangat paripurna dan lengkap sebagaimana diatur dalam Al-Qur'an dan Hadits. Pedoman dan tuntutan ini merupakan aturan syari'ah yang dapat menuntun umat Islam dalam berwirausaha. Tentunya tidak hanya demi mendapatkan manfaat atau keuntungan materi semata, tetapi juga mendapat nilai maslahat melalui wirausaha yang berbasis syari'ah. Maka, semangat berwirausaha seperti inilah yang perlu didorong oleh umat, terutama di kalangan mahasiswa yang menekuni kewirausahaan. Topik penting yang dibahas dalam buku ini yaitu: konsep kewirausahaan berbasis syari'ah; merumuskan dan menjelaskan hal-hal kewirausahaan; mencari dan menciptakan peluang usaha; perencanaan usaha; studi kelayakan usaha; tahap-tahap kewirausahaan; resiko dan kegagalan usaha; menjalin kemitraan; pengembangan wirausaha; dan profil kewirausahaan sukses. Buku modul kewirausahaan ini sangat cocok dijadikan referensi bagi mahasiswa yang memperdalam kewirausahaan, yang mana buku ini menyuguhkan secara komprehensif dalam memberikan tutunan, motivasi, inspirasi dalam berwirausaha khususnya yang berbasis syari'ah.

Media Pembelajaran Matematika - Siti Khoiruli Ummah 2021-01-21

Buku Diktat Media Pembelajaran Matematika ini digunakan sebagai referensi tambahan bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Malang agar perkuliahan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran Matematika dapat berjalan dengan baik. Buku ini memuat 1) media pembelajaran matematika, 2) media pembelajaran manipulative, 3) multimedia interaktif, dan 4) media pembelajaran cetak. Setiap bab akan dibahas tentang definisi, macam-macam, manfaat, contoh, dan tutorial pembuatan media pembelajaran matematika.