
Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Inovasi Pembelajaran

Pembelajaran Di Masa Pandemi, Inovasi Tiada Henti (Kumpulan Best Practices
Inovasi Pembelajaran)

INOVASI PEMBELAJARANKU

STRATEGI PENGEMBANGAN TALENTA INOVASI DAN KECERDASAN ANAK

INOVASI PEMBELAJARAN ABAD 21

Dampak Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat di Masa Pandemi

SOSIALISASI DAN PENDAMPINGAN MODEL PEMBELAJARAN JARAK JAUH (ONLINE) DI
MASA PANDEMI

INOVASI PEMBELAJARAN FISIKA EDISI REVISI

SERUNYA TUMBUHKAN SIKAP HORMAT MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Kumpulan Naskah Finalis dan Juara Inobel Guru SD Bali 2018

Sketsa Pelangi Pendidikan Karakter

Kumpulan Karya Ilmiah Matematika Program Studi Pendidikan Matematika

Universitas Tidar

DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA

Karya Inovasi Guru Indonesia (Samisanov 25)

Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional

Mengajarkan SAINS Dengan Permainan

Pemanfaatan Modul Sejarah dalam Pengembangan Model Team Games Tournament

Berbasis Multikulturalisme untuk Meningkatkan Sikap Kebhinekaan

CARA MUDAH BELAJAR IPS DENGAN MEDIA TTS

MEDIA PEMBELAJARAN JUMPING FROG

Inovasi Media Pembelajaran SD Berbasis Kearifan Budaya Lokal

Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan

Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains

INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA ABAD 21

Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 5

Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Bugis Makassar “Ma’boy”

Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal di SD

Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 3

Inovasi di Bidang Pendidikan Guna Menghasilkan Generasi Tangguh

Literasi Digital dalam Tantangan Pendidikan Abad 21

Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 1

28 Cara Senang Belajar Matematika

Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
IAIN Pekalongan
Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini
MANAJEMEN KERJA INOVATIF GURU
Guru SD di Era Digital: Pendekatan, Media, Inovasi
Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal
untuk SD
Sembilan Langkah Jitu Merancang Game Edukasi Menulis Cerpen Berbasis Rpg Maker
Vx Ace
Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 2
Pengembangan Media Pembelajaran
Best Practices Sekolah-sekolah Swasta Kota Malang

Inovasi Media
Pembelajaran Berbasis *Downloaded from*
Permainan Tradisional business.itu.edu.ghost

PETERSEN HANA

Inovasi Pembelajaran Yayasan Kita
Menulis
Kita bisa membayangkan, sepuluh

sampai dua puluh tahun ke depan jika
masih ada guru yang buta digital di era
milenial ini dan awam dengan Teknologi
Informasi dan Komunikasi (TIK), maka
kondisi pendidikan pasti tertinggal jauh.
Padahal guru yang mampu menjawab
tantangan zaman ke depan adalah

mereka yang melek TIK, literasi digital, juga menguasai teknologi secara teoretis dan praktis. Dalam pendidikan, adanya teknologi tidak sekadar menjadi kebutuhan tambahan melainkan sudah menjadi basic need (kebutuhan dasar), baik itu untuk kebutuhan penelitian, pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) sampai dengan kebutuhan untuk pelancar dan piranti kesuksesan pelaksanaan pembelajaran. Di sinilah poin urgen yang harus diperhatikan guru-guru SD di mana saja berada. Berbagai macam pendekatan, media, metode guru mengajar harus bisa menyesuaikan zaman karena hampir semua anak-anak sudah akrab dengan gadget, game, internet dan juga berbagai aplikasi yang semuanya berbasis digital. Perkembangan teknologi yang hanya

dalam hitungan detik ini jika tidak diimbangi dengan akselerasi digital, maka guru ke depan akan terseok-seok dalam mengejar ketertinggalan. Hadirnya TIK harus menjadikan guru semakin melek literasi digital. Di sini tidak sekadar melek sebagai konsumen, melainkan harus berperan aktif dan produktif dalam melakukan inovasi dan pengembangan sebagai penguatan kompetensi guru. Selama ini, guru hanya dituntut memenuhi empat unsur kompetensi (pedagogi, kepribadian, sosial, dan profesional) dan delapan keterampilan mengajar. Namun, guru di era digital diharapkan memiliki “kompetensi digital” yang menjadi alternatif untuk percepatan kemajuan pendidikan melalui aktivitas pembelajaran di dalam kelas. Jika saat

ini kita lihat karakteristik belajar peserta didik di SD, memang sudah berbeda jauh. Artinya, guru harus menangkap sinyal ini sebagai pembuka cakrawala untuk melakukan inovasi dan penguatan kompetensi digital agar tercipta sebuah pendekatan, model dan inovasi pembelajaran di dalam kelas yang berbasis TIK, digitalisasi dan mengajak anak untuk melek media. Mudah-mudahan mendapatkan piranti teknologi saat ini harus semakin mempermudah para guru untuk membuka cakrawala pengetahuan untuk bisa menyesuaikan pembelajaran dari konvensional menuju digital. Pembelajaran di SD saat ini memang membutuhkan sosok “guru digital” sebagai figur guru yang mampu memprediksi masa depan peserta didik. Figur ini tidak sekadar figur yang heroik,

melainkan guru yang benar-benar paham dunia TIK, literasi digital yang mengajak anak berkonversi di dunia digital dalam pembelajaran. Meski dalam pembelajaran berbasis TIK juga memiliki kelemahan dan kelebihan, akan tetapi hal itu justru membuat semakin rajin mencari, mengolah, dan mengalisis masalah itu untuk menemukan solusinya. Sebab, hanya guru digital yang bisa melanjutkan estafet pendidikan sebagai wahana untuk mencerdaskan kehidupan bangsa ini. Dalam buku ini, dibagi menjadi delapan bagian yang secara komprehensif memetakan masalah-masalah dalam pembelajaran, penggunaan TIK, kompetensi guru yang diharuskan melek digital, karakter guru SD ideal, dan juga usaha mengembangkan media

pembelajaran berbasis digital dalam rangka mencetak guru yang benar-benar digital. Juga menjadikan pembelajaran yang bermutu dengan basis digital untuk menyenangkan peserta didik. Buku ini memberikan spirit dalam merespon kemajuan zaman yang begitu cepat. Era kini tidak hanya generasi digital, namun kehidupan di “benua maya” membuat orang berpola pikir, berperilaku dengan basis digital, milenial dan semua berbasis internet. Jika tidak cepat tanggap, maka guru maupun calon guru akan tertinggal. Sebab, kemajuan pendidikan dasar tidak bisa terlepas dari inovasi dan melek literadi digital dengan wujud melakukan inovasi dalam pembelajaran. Semoga buku ini menjadi jawaban atas masalah ketertinggalan teknologi di dalam pendidikan dasar kita.

Pembelajaran Di Masa Pandemi, Inovasi Tiada Henti (Kumpulan Best Practices Inovasi Pembelajaran) TATA AKBAR
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.

INOVASI PEMBELAJARANKU CV. AZKA PUSTAKA

Buku elektronik ini berisi langkah-langkah dalam membuat game edukasi menulis cerpen berbasis RPG Maker VX Ace sebagai upaya mengembangkan minat siswa dalam menulis cerpen melalui game di kelas. Game sendiri memiliki pesona adiktif di kalangan siswa, tidak dapat dipungkiri bahwa game terkadang menyita waktu belajar siswa di luar pembelajaran, atas dasar ini penulis mencoba mengembangkan game berjenis RPG sebagai alternatif media pembelajaran menulis cerpen. Buku elektronik ini terdiri dari sembilan langkah jitu dalam merancang game

edukasi menulis cerpen, yaitu: 1. Mengetahui Game Berbasis Role Playing Game (RPG) VX Maker sebagai Aplikasi Pembuat Game 2. Cara Menginstal Aplikasi RPG Maker VX Ace 3. Pengenalan Komponen Aplikasi RPG VX Maker 4. Membuat Flowchart atau Diagram Alir Game 5. Membuat Story Board atau Sketsa Game 6. Membuat Perwajahan atau Desain Peta Game 7. Pemilihan Karakter dan Membuat Dialog 8. Membuat Event atau Pengkodean Game 9. Menguji Coba dan Pemaketan Game

STRATEGI PENGEMBANGAN TALENTA INOVASI DAN KECERDASAN ANAK

Penerbit Pustaka Rumah Cinta
Buku Inovasi Pembelajaran ini dibuat sebagai bahan referensi dan juga memberikan wawasan tambahan lebih

rinci mengenai inovasi pembelajaran yang ada di zaman modern pada masyarakat industri 4.0 saat ini. Sejalan dengan perkembangan pendidikan dan kemajuan teknologi yang menyertainya, inovasi pembelajaran harus beradaptasi dalam mempersiapkan solusi terbaik sehingga tujuan dan manfaat dapat dicapai dengan maksimal. Secara detail pembahasan buku ini meliputi: Bab 1 Konsep Dasar Teori Belajar dan Pembelajaran Bab 2 Model dan Desain Pembelajaran Bab 3 Strategi dan Pendekatan Pembelajaran Bab 4 Metode Pembelajaran Bab 5 Media dalam Pembelajaran Bab 6 Tren Penggunaan Teknologi Pembelajaran Bab 7 Inovasi Pembelajaran Melalui Teknologi Informasi Bab 8 Pengelolaan dan Pengembangan Sumber Belajar Bab 9

Difusi dan Inovasi Pendidikan Bab 10 Pengembangan Strategi Pembelajaran Pada pelaksanaannya, inovasi pembelajaran memerlukan kurun waktu yang tidak sebentar, pelaksanaan tidak dapat diukur dan dinilai secara instan dan cepat. Hal ini disebabkan inovasi pembelajaran merupakan sebuah pranata sosial yang hasilnya juga membutuhkan waktu yang cukup lama. INOVASI PEMBELAJARAN ABAD 21 CV. Pilar Nusantara
Di tengah perkembangan ekonomi dunia yang semakin cepat, dunia pendidikan dipaksa cepat beradaptasi. Tujuannya, tentu saja agar lulusan pendidikan sanggup mengikuti perkembangan zaman. Namun, bertentangan dengan tujuan bernegara jika pendidikan sekedar diorientasikan untuk memasok

kebutuhan pengembangan ekonomi saja. Di sinilah, tugas lembaga pendidikan mencetak lulusan yang memiliki karakter teguh dalam beragama dan berbangsa. Dimensi dunia ini tak sekedar ekonomi, tetapi multidimensi. Di saat yang sama, berbagai teori pendidikan karakter telah ditulis, berbagai penelitian pendidikan telah dilakukan, dan berbagai metode dan pendekatan telah direkomendasikan. Akan tetapi, melihat realitas umum hasil pelaksanaan pendidikan karakter di Indonesia saat ini, rasanya belum patut bagi kita untuk berpuas diri. Karakter, moral, dan budaya generasi muda masih menjadi tantangan pelik dunia dan bangsa ini. Dalam banyak wajah pendidikan kita, bukan rahasia umum lagi jika para siswa

justru ‘tersiksa’ ketika di kelas, dan bergembira ketika pulang atau libur. Kondisi-kondisi ini akan semakin akut jika para pelaksana pendidikan di berbagai jenjang terjebak dalam sikap pasrah, minim gagasan dan referensi, atau bahkan kehilangan harapan. Di titik, inilah buku ini menemukan konteksnya. Jika tenaga pendidik atau siapa pun yang gelisah terhadap pendidikan di lapangan melihat berbagai kebuntuan, buku ini kiranya patut dibaca untuk memperluas harapan. Buku ini berisi pengalaman atas best practice implementasi pendidikan di Malang—sebuah kota yang kerap dijuluki sebagai kota pendidikan. Tak seperti buku pendidikan yang biasanya ditulis oleh para pakar, buku ini ditulis oleh guru di berbagai jenjang. Mulai dari

tingkat pra-sekolah (Taman Kanak-Kanak), Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs), dan Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), dan Madrasah Aliyah (MA). Berbagai pendekatan, metode, dan prinsip pembelajaran masing-masing penulis diperkenalkan, mulai dari Higher Order Thinking Skills (HOTS); Blended Learning; Whole School Development Approach; Punishment and Reward, dan lain-lain. Karena tidak teoritis, dan notabene adalah pengalaman-pengalaman empiris yang sudah dijalankan, buku ini tampaknya lebih mudah untuk dipahami dan dipraktikkan, tentu dengan kontekstualisasi masing-

masing pembaca terhadap situasi pendidikan karakter di lingkungan masing-masing. Buku ini semoga memberikan sumbangsih terhadap upaya “mencerdaskan kehidupan bangsa” yang digariskan dalam tujuan bernegara dalam mukaddimah UUD 1945.

Dampak Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat di Masa

Pandemi Cerita Guru Belajar - Media Merdeka Belajar

Covid-19 (coronavirus disease 2019), bencana non alam yang menjadi pandemik internasional, telah mengantarkan kita pada sebuah sejarah baru di dunia pendidikan, yaitu “dilarang ke sekolah”. Melalui SE nomor 36962/MPK.A/HK/2020, tanggal 17 Maret 2020 Menteri Pendidikan dan

Kebudayaan mengambil kebijakan pelaksanaan pembelajaran dari rumah secara daring. Tantangan besar dihadapi oleh semua guru, dalam kewaspadaan terhadap virus corona, guru harus melakukan pembelajaran bersama siswa secara jarak jauh dan mengedepankan pola daring. Berbagai permasalahan teknis muncul berkaitan kesiapan infrastruktur, sarana prasarana, akses internet, kemampuan SDM guru dan siswa dalam menggunakan moda daring dan kemampuan orangtua. Di sisi lain secara akademik permasalahan muncul berkaitan dengan bagaimana melakukan penyederhanaan kurikulum di masa darurat, pengintegrasian pembelajaran dan pelaksanaan evaluasi. Penulisan buku Kumpulan Best Practices ini bertujuan untuk memberikan apresiasi

atas perjuangan para guru dan kepala sekolah yang hebat, memberikan wahana bagi pengembangan keprofesian guru, dan sebagai media untuk saling berbagi pengalaman. Buku yang merupakan kumpulan pengalaman-pengalaman praktis ini diharapkan menjadi sumbang pikiran yang bermanfaat bagi upaya peningkatan mutu pendidikan, khususnya dalam menghadapi masa pandemi vi covid 19. Semoga buku ini bermanfaat untuk menjadi sumber belajar, sumber inspirasi dan pembangkit motivasi bagi para guru dan tenaga kependidikan lainnya untuk terus memberikan layanan pendidikan terbaik bagi anak bangsa, apapun kondisinya. Pembelajaran Di Masa Pandemi, Inovasi Tiada Henti (Kumpulan Best Practices Inovasi

Pembelajaran ini diterbitkan oleh Penerbit Deepublish dan tersedia juga dalam versi cetak.

SOSIALISASI DAN PENDAMPINGAN
MODEL PEMBELAJARAN JARAK JAUH
(ONLINE) DI MASA PANDEMI Penerbit
NEM

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.

**INOVASI PEMBELAJARAN FISIKA
EDISI REVISI** Penerbit YLGI

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.

SERUNYA TUMBUHKAN SIKAP HORMAT

MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL

Media Sains Indonesia

Kata pengantar WARDAH INSPIRING

TEACHER Kemajuan suatu negara bukan lagi ditentukan oleh seberapa banyak kekayaan alam yang dimiliki oleh negara tersebut, melainkan seberapa unggul sumber daya manusia yang terdapat di dalamnya. Disinilah Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dengan jumlah penduduknya yang mencapai ratusan juta jiwa. Peluang yang besar ini juga memiliki tantangan yang besar pula, yaitu bagaimana sumber daya dengan jumlah yang besar ini dapat dimaksimalkan potensinya untuk bisa menjadi lebih unggul lagi. Pendidikan adalah faktor utama yang dibutuhkan sebagai penunjang untuk meningkatkan keunggulan sumber daya manusia di

Indonesia. Pendidikan menjadi pondasi bagi segala aspek dalam kehidupan. Akan tetapi, cakupan di dalam dunia pendidikan sangat luas, sehingga membutuhkan keterlibatan dari berbagai pihak untuk dapat memberikan perhatian penuh untuk mendukung pendidikan di Indonesia. Termasuk perhatian untuk para tenaga pendidik yang menjadi pembuka jalan masuknya pendidikan kepada kita dan kepada generasi selanjutnya. Tenaga pendidik dalam hal ini yaitu guru memiliki peran yang sangat besar dalam membawa perubahan untuk kemajuan pendidikan. Dari seorang guru akan lahir ratusan hingga ribuan pemimpin dan ilmuwan pembawa perubahan di masa depan yang memungkinkan terwujudnya peradaban yang lebih baik. Seperti

berkembangnya Paragon hingga saat ini juga berkat jasa para guru dalam mendidik anak bangsa menjadi manusia yang baik dan berkualitas. Hal ini yang menjadi latar belakang Paragon sebagai korporasi, melalui program Wardah Inspiring Teacher, peduli terhadap pengembangan kapasitas dan kapabilitas guru-guru inspiratif di Indonesia. Paragon juga ingin mendorong korporasi dan organisasi dengan semangat yang sama untuk saling mendukung demi kemajuan kita bersama. Wardah Inspiring Teacher bukan hanya sebagai program pengembangan untuk para guru di Indonesia, melainkan sebuah wadah untuk memberikan apresiasi dan sebagai ucapan terima kasih atas peran guru yang sangat besar untuk kemajuan

negeri ini. Untuk melahirkan generasi yang inovatif dan memiliki growth mindset, selain keluarga, guru juga memiliki peranan yang penting. Untuk itu, kini saatnya para guru harus terus semangat, memiliki motivasi yang kuat demi kebermanfaatan ilmu yang dimilikinya, serta empati. Hal ini yang bisa mendorong para guru untuk selalu belajar tanpa henti dalam meningkatkan kapasitas dan memperkaya kemampuan diri untuk semakin memperkaya ilmu dan pengetahuan anak-anak didiknya. Selain itu, poin lain yang juga penting adalah berjejaring dan kolaborasi agar dapat saling menginspirasi. Salam hangat untuk guru keren Indonesia, Salman Subakat
Kumpulan Naskah Finalis dan Juara Inobel Guru SD Bali 2018 CV Srikandi

Kreatif Nusantara
Buku yang berjudul “Inovasi Pembelajaranku” merupakan kumpulan naskah inovasi pemenang dan finalis dari guru SD di Bali, dalam ajang kegiatan Inovasi Pembelajaran (Inobel) Tingkat Nasional Tahun 2018 yang diselenggarakan oleh Dirjen GTK Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. Hadirnya buku ini diharapkan mampu menjawab kendala dan permasalahan yang sering dihadapi guru dalam mengembangkan inovasi, dan kreativitas dalam pembelajaran. Ide-ide sederhana akan menjadi bermakna jika dikerjakan dengan kaidah-kaidah ilmiah yang sesuai. Semoga buku ini dapat menjadi bahan referensi bagi guru-guru SD yang

berminat mengikuti lomba Inobel pada tahun-tahun berikutnya.
Sketsa Pelangi Pendidikan Karakter CV Srikandi Kreatif Nusantara
Kebijakan nasional bidang pendidikan yang terus-menerus mendapat perhatian yang sungguh-sungguh dari pemerintah adalah kebijakan inovasi kurikulum. Untuk mengimplementasi kebijakan inovasi kurikulum dimaksud dikembangkan pula kebijakan inovasi pembelajaran yang dijadikan sebagai acuan bagi guru dalam menyampaikan isi kurikulum dalam proses belajar-mengajar di sekolah. Kurikulum baru atau yang sering disebut Kurikulum 2013 (K-13) adalah produk inovasi kurikulum. Untuk mengimplementasikan K-13 ke tingkat kelas dikembangkan pula produk inovasi pembelajaran yang meliputi

pembelajaran saintifik, pembelajaran berbasis inkuiri, pembelajaran berbasis diskoveri, pembelajaran berbasis proyek, dan pembelajaran berbasis masalah.

Kumpulan Karya Ilmiah Matematika Program Studi Pendidikan

Matematika Universitas Tidar

Muhammadiyah University Press

“Model pembelajaran berbasis

Permainan Tradisional Bugis Makassar

“Ma’boy” adalah salah satu model

pembelajaran yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan siswa dalam

mendeskripsikan suatu masalah serta

memberikan suatu alasan berdasarkan bukti-bukti yang nyata sesuai dengan

pemahaman siswa dengan

menggunakan turnamen akademik yang

didesain seperti permainan tradisional Ma’boy (Bugis Makassar)”

DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS

BUDAYA Global Aksara Pers

Buku ini terdiri dari 6 bagian. Bagian 1 mendeskripsikan proses pembelajaran di program studi bahasa inggris dalam rangka membentuk calon guru bahasa inggris yang profesional di masa pandemi covid 19. Bagian 2 memaparkan implementasi colaborative learning dalam frame Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) untuk mewujudkan guru tangguh di program studi PGSD UNIPMA. Dalam frame merdeka belajar ada 5 kegiatan kolaborasi yang dilakukan oleh program studi PGSD UNIPMA meliputi program Blink, Share, Sahabat Guru, Primarry edupreunership, dan Pagar Budaya yang berbasis pada case study, project based learning, serta colaborative learning.

Bagian 3 mendeskripsikan peran mahasiswa pendidikan ekonomi sebagai agen perubahan dalam mendukung UMKM pada masa Pandemi di Kota Madiun. Peran Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi sebagai agen perubahan dalam mendukung UMKM agar terus eksis telah melaksanakan 3 peran utama: 1) Peran dalam Pendidikan; 2) Peran dalam Penelitian; Peran dalam Pengabdian Kepada Masyarakat. Bagian 4 mendeskripsikan Inovasi Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Berbasis Keterampilan Abad XXI Guna Menghasilkan Generasi Tangguh yang dimulai dengan perbaikan kurikulum, yaitu kurikulum 2013 dengan pembelajaran berbasis teks/ genre. Inovasi berikutnya yaitu penerapan metode, strategi, dan teknik mengajar

oleh guru yang variatif. Bagian 5 mendeskripsikan proses Penyiapan Calon Guru Kejuruan Abad 21. Penyiapan calon guru kejuruan abad 21 khususnya bidang teknik elektro. Penyiapan calon guru kejuruan memerlukan pergeseran orientasi, dari kompetensi ke kapabilitas. Bagian 6 mendeskripsikan upaya profesionalisme guru melalui program PPG.

Karya Inovasi Guru Indonesia

(Samisanov 25) CV. AZKA PUSTAKA

Buku ini membahas tentang bagaimana model TGT pada pembelajaran sejarah dapat meningkatkan sikap kebhinekaan peserta didik.

Optimalisasi Kecerdasan Majemuk Anak Usia Dini Dengan Permainan Tradisional EDU PUBLISHER

Pembelajaran merupakan aktivitas

belajar yang dilakukan oleh siswa dan aktivitas mengajar yang dilakukan oleh guru sebagai upaya pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai sarana pembelajaran. Selain hal itu, komponen lainnya yang terdapat di dalam pembelajaran terdapat media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran. Penulis menyampaikan secara jelas mulai dari definisi, tujuan, dan manfaat pembelajaran. Penulis menyuguhkan model-model pembelajaran yang mudah dipahami oleh pembaca. Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains ini diterbitkan oleh Penerbit Deepublish dan tersedia juga dalam versi cetak. *Mengajarkan SAINS Dengan Permainan* CV Srikandi Kreatif Nusantara

Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 3 Cerita Guru Belajar - Media Merdeka Belajar Pemanfaatan Modul Sejarah dalam Pengembangan Model Team Games Tournament Berbasis Multikulturalisme untuk Meningkatkan Sikap Kebhinekaan umsu press
Buku ini dipaparkan berbagai strategi mengembangkan talenta inovasi dan kecerdasan anak. Strategi yang dimaksud adalah pertama, pembudayaan talenta disiplin. Pembudayaan talenta disiplin: (1) melalui pembelajaran tematik, (2) melalui penerapan VCT (Value Clarification Technique), (3) melalui keteladanan guru. Kedua, pengembangan talenta tanggung jawab. Pengembangan kecerdasan dapat

dilakukan dengan beberapa strategi untuk beberapa jenis kecerdasan. Kecerdasan yang dikembangkan dan dipaparkan dalam buku ini adalah kecerdasan spiritual, sosial, dan kecerdasan kognitif. Strategi pengembangan kecerdasan spiritual yang dilakukan adalah pelaksanaan pembelajaran agama, strategi keteladanan dan strategi pembiasaan guru. Strategi pengembangan kecerdasan sosial dilakukan dengan melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler pramuka. Strategi pengembangan kecerdasan kognitif ditempuh dengan menerapkan aplikasi kahoot dalam pembelajaran.

CARA MUDAH BELAJAR IPS DENGAN MEDIA TTS UAD PRESS

Kata pengantar WARDAH INSPIRING TEACHER Kemajuan suatu negara bukan

lagi ditentukan oleh seberapa banyak kekayaan alam yang dimiliki oleh negara tersebut, melainkan seberapa unggul sumber daya manusia yang terdapat di dalamnya. Disinilah Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dengan jumlah penduduknya yang mencapai ratusan juta jiwa. Peluang yang besar ini juga memiliki tantangan yang besar pula, yaitu bagaimana sumber daya dengan jumlah yang besar ini dapat dimaksimalkan potensinya untuk bisa menjadi lebih unggul lagi. Pendidikan adalah faktor utama yang dibutuhkan sebagai penunjang untuk meningkatkan keunggulan sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan menjadi pondasi bagi segala aspek dalam kehidupan. Akan tetapi, cakupan di dalam dunia pendidikan sangat luas, sehingga

mebutuhkan keterlibatan dari berbagai pihak untuk dapat memberikan perhatian penuh untuk mendukung pendidikan di Indonesia. Termasuk perhatian untuk para tenaga pendidik yang menjadi pembuka jalan masuknya pendidikan kepada kita dan kepada generasi selanjutnya. Tenaga pendidik dalam hal ini yaitu guru memiliki peran yang sangat besar dalam membawa perubahan untuk kemajuan pendidikan. Dari seorang guru akan lahir ratusan hingga ribuan pemimpin dan ilmuwan pembawa perubahan di masa depan yang memungkinkan terwujudnya peradaban yang lebih baik. Seperti berkembangnya Paragon hingga saat ini juga berkat jasa para guru dalam mendidik anak bangsa menjadi manusia yang baik dan berkualitas. Hal ini yang

menjadi latar belakang Paragon sebagai korporasi, melalui program Wardah Inspiring Teacher, peduli terhadap pengembangan kapasitas dan kapabilitas guru-guru inspiratif di Indonesia. Paragon juga ingin mendorong korporasi dan organisasi dengan semangat yang sama untuk saling mendukung demi kemajuan kita bersama. Wardah Inspiring Teacher bukan hanya sebagai program pengembangan untuk para guru di Indonesia, melainkan sebuah wadah untuk memberikan apresiasi dan sebagai ucapan terima kasih atas peran guru yang sangat besar untuk kemajuan negeri ini. Untuk melahirkan generasi yang inovatif dan memiliki growth mindset, selain keluarga, guru juga memiliki peranan yang penting. Untuk

itu, kini saatnya para guru harus terus semangat, memiliki motivasi yang kuat demi kebermanfaatannya ilmu yang dimilikinya, serta empati. Hal ini yang bisa mendorong para guru untuk selalu belajar tanpa henti dalam meningkatkan kapasitas dan memperkaya kemampuan diri untuk semakin memperkaya ilmu dan pengetahuan anak-anak didiknya. Selain itu, poin lain yang juga penting adalah berjejaring dan kolaborasi agar dapat saling menginspirasi. Salam hangat untuk guru keren Indonesia, Salman Subakat

MEDIA PEMBELAJARAN JUMPING FROG

Penerbit NEM

Merdeka Belajar -Kampus Merdeka adalah sebuah kebijakan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia

sebagai jalan untuk mematangkan karir mahasiswa di masa mendatang. Sejak adanya pandemi yang disebabkan oleh virus Covid 19, dunia mengalami banyak perubahan di berbagai tatanan kehidupan, tak terkecuali pada bidang pendidikan. Virus yang tidak nampak membuat dunia harus sabar di rumah saja karena itu salah satu cara agar angka kematian yang disebabkan oleh virus ini tidak semakin naik. Dengan adanya permintaan di “rumah saja” lantas tidak membuat aktivitas berhenti. Masyarakat tetap masih bisa bekerja, belajar, berdoa, dan mencari hiburan meski di rumah saja. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) atau belajar dalam jaringan (daring) adalah sebutan untuk belajar melalui satu tempat saja yang bernama rumah. Gerakan belajar di rumah saja

menjadi populer di awal tahun 2020. Saat virus Covid 19 melanda Indonesia, seluruh perguruan tinggi melakukan penutupan sementara secara serentak, tidak ada aktivitas 2 Inovasi Pembelajaran di Masa Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (New Normal) 3 Prolog: Antara Peluang dan Tantangan dalam Menciptakan Inovasi Pembelajaran di Era New Normal 2 perkuliahan tatap muka. Kegiatan pembelajaran mulai beralih di rumah saja secara daring. Pembelajaran jenis ini melibatkan peran teknologi, informasi, dan teknologi sebagai kunci kesuksesannya. Namun dari berbagai hasil penelitian, kampus merdeka di Indonesia belum siap menjalankan metode belajar daring atau PJJ, perubahan terkesan cenderung dipaksakan, belum meratanya jaringan

internet, model pembelajaran kurang efektif, dan menimbulkan rasa jenuh hingga ancaman kesehatan mental. Sementara kebijakan dari kementerian tetap harus dijalankan agar generasi penerus Indonesia tetap mendapat haknya dalam berilmu. Dengan berbagai alasan di atas membuat para dosen mau tidak mau, siap atau tidak siap harus dapat merinovasi di bidang pendidikan terutama pada mata kuliah yang diampuh agar mahasiswa tidak merasa bosan belajar secara daring, agar kesehatan mental tidak terganggu, agar mereka dapat terus menjadi pejuang pengetahuan, agar cita-cita mereka tercapai, sehingga ini menghadirkan adanya tantangan dan peluang bagi para dosen di masa pandemi ini. Untuk itulah book chapter ini dihadirkan oleh

UMSU Press yang tentu saja direstui kehadirannya oleh pihak rektorat. Sebuah buku bunga rampai dari para dosen yang juga gemar meneliti dan menulis kemudian menyeragamkan artikelnya dalam tema “Inovasi Pembelajaran di Masa Merdeka BelajarKampus Merdeka (New Normal) antara Peluang dan Tantangan”.

Inovasi Media Pembelajaran SD Berbasis Kearifan Budaya Lokal

Prenada Media

Kata pengantar WARDAH INSPIRING TEACHER Kemajuan suatu negara bukan lagi ditentukan oleh seberapa banyak kekayaan alam yang dimiliki oleh negara tersebut, melainkan seberapa unggul sumber daya manusia yang terdapat di dalamnya. Disinilah Indonesia memiliki potensi yang sangat besar dengan

jumlah penduduknya yang mencapai ratusan juta jiwa. Peluang yang besar ini juga memiliki tantangan yang besar pula, yaitu bagaimana sumber daya dengan jumlah yang besar ini dapat dimaksimalkan potensinya untuk bisa menjadi lebih unggul lagi. Pendidikan adalah faktor utama yang dibutuhkan sebagai penunjang untuk meningkatkan keunggulan sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan menjadi pondasi bagi segala aspek dalam kehidupan. Akan tetapi, cakupan di dalam dunia pendidikan sangat luas, sehingga membutuhkan keterlibatan dari berbagai pihak untuk dapat memberikan perhatian penuh untuk mendukung pendidikan di Indonesia. Termasuk perhatian untuk para tenaga pendidik yang menjadi pembuka jalan masuknya

pendidikan kepada kita dan kepada generasi selanjutnya. Tenaga pendidik dalam hal ini yaitu guru memiliki peran yang sangat besar dalam membawa perubahan untuk kemajuan pendidikan. Dari seorang guru akan lahir ratusan hingga ribuan pemimpin dan ilmuwan pembawa perubahan di masa depan yang memungkinkan terwujudnya peradaban yang lebih baik. Seperti berkembangnya Paragon hingga saat ini juga berkat jasa para guru dalam mendidik anak bangsa menjadi manusia yang baik dan berkualitas. Hal ini yang menjadi latar belakang Paragon sebagai korporasi, melalui program Wardah Inspiring Teacher, peduli terhadap pengembangan kapasitas dan kapabilitas guru-guru inspiratif di Indonesia. Paragon juga ingin

mendorong korporasi dan organisasi dengan semangat yang sama untuk saling mendukung demi kemajuan kita bersama. Wardah Inspiring Teacher bukan hanya sebagai program pengembangan untuk para guru di Indonesia, melainkan sebuah wadah untuk memberikan apresiasi dan sebagai ucapan terima kasih atas peran guru yang sangat besar untuk kemajuan negeri ini. Untuk melahirkan generasi yang inovatif dan memiliki growth mindset, selain keluarga, guru juga memiliki peranan yang penting. Untuk itu, kini saatnya para guru harus terus semangat, memiliki motivasi yang kuat demi kebermanfaatan ilmu yang dimilikinya, serta empati. Hal ini yang bisa mendorong para guru untuk selalu belajar tanpa henti dalam meningkatkan

kapasitas dan memperkaya kemampuan diri untuk semakin memperkaya ilmu dan pengetahuan anak-anak didiknya. Selain itu, poin lain yang juga penting

adalah berjejaring dan kolaborasi agar dapat saling menginspirasi. Salam hangat untuk guru keren Indonesia, Salman Subakat

Best Sellers - Books :

- [The Housemaid](#)
- [The Psychology Of Money: Timeless Lessons On Wealth, Greed, And Happiness By Morgan Housel](#)
- [Reminders Of Him: A Novel By Colleen Hoover](#)
- [Flash Cards: Sight Words By Scholastic Teacher Resources](#)
- [Goodnight Moon](#)
- [Feel-good Productivity: How To Do More Of What Matters To You By Ali Abdaal](#)
- [Things We Never Got Over \(knockemout\) By Lucy Score](#)
- [Tomorrow, And Tomorrow, And Tomorrow: A Novel By Gabrielle Zevin](#)
- [The Alchemist, 25th Anniversary: A Fable About Following Your Dream](#)
- [Stone Maidens](#)