

Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

When people should go to the books stores, search inauguration by shop, shelf by shelf, it is essentially problematic. This is why we present the books compilations in this website. It will agreed ease you to see guide **Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional** as you such as.

By searching the title, publisher, or authors of guide you really want, you can discover them rapidly. In the house, workplace, or perhaps in your method can be every best area within net connections. If you aspiration to download and install the Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional, it is entirely easy then, in the past currently we extend the join to purchase and make bargains to download and install Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional hence simple!

Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

Downloaded from <ftp.wagmtv.com> by guest

ISSAC SPENCE

Inovasi di Bidang Pendidikan Guna Menghasilkan Generasi Tangguh Penerbit NEM

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. Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Budaya Lokal untuk SD Deepublish Antologi Esai ini disusun oleh mahasiswa praktikan berdasarkan hasil kegiatan PLP I atas bimbingan dosen pembimbing lapangan. Kegiatan PLP I ini dirancang dalam dua capaian, yaitu (1) membangun jati diri pendidik dengan mengenal kultur sekolah, struktur organisasi sekolah dan tata kelola sekolah, peraturan dan tata tertib sekolah, dan kegiatan-kegiatan di sekolah. (2) Membangun jati diri pendidik dengan mengetahui praktik proses pembelajaran dan karakteristik siswa. Berdasarkan kegiatan tersebutlah mahasiswa praktikan menyusun esai sebagai respon dan kemampuan memberikan pendapat terhadap dunia pendidikan. Antologi ini diharapkan dapat menjadi motivasi mahasiswa untuk meningkatkan kompetensi diri dalam berlatih melatih menulis karya tulis ilmiah sebagai calon seorang pendidik. Selain itu, semoga buku ini bermanfaat. Kritik dan saran diharapkan demi kesempurnaan selanjutnya.

Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 5 GUEPEDIA

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.

Dampak Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat di Masa Pandemi Global Aksara Pers

Buku dengan judul Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan Budaya Lokal di SD ditulis oleh tiga puluh mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar kelas 4B 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 local sehingga peserta didik tetap dapat mengenal budaya sambil belajar.

Inovasi Media Pembelajaran SD Berbasis Kearifan Budaya Lokal Media Sains Indonesia

Perkembangan zaman yang semakin modern mempengaruhi segala aspek kehidupan, khususnya kehidupan anak-anak. Teknologi yang semakin maju memudahkan anak mendapatkan segala sesuatu yang diinginkan tanpa bantuan orang lain, hal tersebut dapat mengakibatkan anak menjadi individu yang egois dan tidak menghormati orang lain. Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya bangsa yang syarat akan nilai-nilai luhur sehingga dapat menjadi salah satu sarana untuk menanamkan karakter guna mengatasi permasalahan menurunnya sikap hormat. Lima di antara berbagai permainan

tersebut antara lain permainan Erbicik, Galah Bandung, Manuk Kurung, Basusumpitan dan permainan Gajah Telena. Selain syarat akan nilai-nilai luhur serta menyenangkan bagi anak-anak, permainan tradisional juga dapat dikemas sebagai sarana pembelajaran karakter yang efektif karena sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21. Buku ini merupakan usaha untuk mengembangkan model pembelajaran pendidikan karakter dengan permainan-permainan tradisional. Hal itu membuat buku ini sangat tepat bagi Anda yang merupakan pendidik, guru atau fasilitator yang ingin merancang sendiri model pembelajaran tersebut.

Inovasi Pembelajaran Berbasis Blended Learning di Keperawatan
Penerbit YLGI

Abad 21 yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat, menuntut para pendidik untuk membekali siswa agar memiliki kemampuan adaptif dengan perubahan-perubahan yang terjadi. Karakter maupun keterampilan yang dibutuhkan pada abad 21 seyogyanya menjadi fokus dunia pendidikan untuk menyiapkan siswa untuk masa depan mereka. Salah satu upaya yang bisa dilakukan yaitu melalui kegiatan pembelajaran yang ada di sekolah. Matematika sebagai salah satu bidang ilmu dapat dijadikan sebagai media untuk menyiapkan siswa memiliki kesiapan dalam menghadapi kemajuan saat ini. Hal tersebut dapat dilakukan melalui inovasi pembelajaran matematika di sekolah. Tulisan dalam buku ini, diharapkan dapat dijadikan referensi bagi para pendidik dalam mengembangkan pembelajaran di kelas khususnya di bidang matematika. Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Pekalongan Cerita Guru Belajar - Media Merdeka Belajar 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.

Pengembangan Media Pembelajaran

CV Srikandi Kreatif Nusantara
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.

INOVASI PEMBELAJARANKU Penerbit Lakeisha

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.

INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA ABAD 21 Yayasan Er Institute

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 melekat literasi digital dengan wujud melakukan inovasi dalam pembelajaran. Semoga buku ini menjadi jawaban atas masalah ketertinggalan teknologi di dalam pendidikan dasar kita.

DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA CV. Resitasi 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

Pengembangan Media Pembelajaran PAI EDU PUBLISHER

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang tidak bisa terpisahkan dari proses pembelajaran itu sendiri. Agar dapat menghasilkan media pembelajaran yang baik dibutuhkan suatu pemahaman terhadap sejarah perkembangan media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran dan karakteristik serta ciri-ciri media pembelajaran yang baik. Selain membahas mengenai hal-hal yang sudah disebutkan sebelumnya, buku ini membahas bagaimana memilih media pembelajaran yang akan dikembangkan, serta bagaimana merancang, memproduksi dan mempresentasikan berbagai jenis media visual, audio dan audio visual. Secara lengkap buku ini membahas : Bab 1 Pengertian Media Pembelajaran Bab 2 Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran Bab 3 Ciri-Ciri Media Pembelajaran Bab 4 Sejarah

Perkembangan Media Pembelajaran Bab 5 Kegunaan dan Fungsi Media Pembelajaran Bab 6 Jenis-Jenis Media Pembelajaran Bab 7 Karakteristik Masing-Masing Media Pembelajaran Bab 8 Pemilihan Media Pembelajaran Bab 9 Perencanaan dan Pengembangan Media Pembelajaran Bab 10 Merancang, Memproduksi dan Mempresentasi Media Visual Bab 11 Merancang, Memproduksi dan Mempresentasi Media Audio Bab 12 Merancang, Memproduksi dan Mempresentasikan Media Audio Visual

MANAJEMEN KERJA INOVATIF GURU

Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 3

Buku ini disusun untuk menjadi pegangan bagi mahasiswa, guru, pendidik, dan orangtua dalam mengembangkan dunia PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini). Dalam penulisan buku ini, tentu masih banyak kekurangan dan kelemahan, baik dari segi materi maupun pembahasan. Oleh karenanya, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan dalam penulisan buku selanjutnya. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada keluarga dan kepada semua pihak yang telah membantu dalam terselesainya penulisan buku ini. Akhirnya, harapan penulis semoga buku yang sederhana ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya anak usia dini. *Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 3* CV Srikandi Kreatif Nusantara Buku ini merupakan tulisan yang unik, karena proses pembuatannya memakan waktu yang cukup panjang. Kami harus sabar dalam menulis dan meneliti apa saja yang harus dilakukan dalam mengatasi permasalahan kegiatan masyarakat di masa pandemi ini. Sebagai seorang mahasiswa tentunya kami harus bisa membantu dalam hal mencari solusi untuk mengatasi permasalahan pembatasan kegiatan di masa pandemi ini karena masa pandemic ini sudah sangat lama dilakukan sehingga hal tersebut membuat para mahasiswa ingin membantu dalam menyelesaikan permasalahan tersebut untuk lebih meringankan permasalahan yang ada di lingkungan masyarakat. Book Chapter ini terdiri dari 6 Chapter yang diawali dengan kata pengantar dan pendahuluan kemudian diakhiri dengan penutup, biografi para penulis, dan sinopsis dari buku ini. Pada Chapter I memuat seputar topik mengenai dampak PPKM terhadap Bidang Teknologi. Chapter II memuat seputar topik mengenai dampak PPKM terhadap Bidang Sosial. Chapter III memuat seputar topik mengenai dampak PPKM terhadap Bidang Pendidikan. Chapter IV memuat seputar

topik mengenai dampak PPKM terhadap Bidang Pariwisata. Chapter V memuat seputar topik mengenai dampak PPKM terhadap Bidang Kesehatan, dan pada Chapter VI memuat seputar topik mengenai dampak PPKM terhadap Bidang Ekonomi.

Best Practices Sekolah-sekolah

Swasta Kota Malang 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.

SERUNYA TUMBUHKAN SIKAP HORMAT MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL umsu press

Pendidikan di Indonesia akan maju dan berhasil jika beberapa aspek saling berkesinambungan. Tiga pilar utama dalam pendidikan utamanya yaitu pembelajar atau peserta didik, pengajar sebagai fasilitator, dan bahan ajar sebagai media informasi yang akan diberikan kepada peserta didik. Berdasarkan ketiga pilar tersebut, maka keberhasilan pembelajaran salah satunya ditentukan oleh kualitas bahan ajar. Kualitas yang dimaksud di sini adalah bahan ajar tersebut harus sesuai dengan tujuan pendidikan, khususnya tujuan pembelajaran matematika. Tuntutan kurikulum pada saat ini juga harus mendukung dan mengoptimalkan keterampilan di era 4.0. Tentunya, ini menjadi tugas besar bagi para pendidik agar dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien. Salah satu poin penting dalam pembelajaran matematika agar bisa optimal adalah kemampuan algoritma atau berpikir secara terstruktur. Kemampuan tersebut tertuang dalam computational thinking. Beberapa pendidikan luar formal di Indonesia saat ini sudah berfokus pada kemampuan berpikir komputasi (computational thinking). Pentingnya computational thinking ini tidak hanya berpusat pada

penyelesaian masalah, tetapi lebih ke proses pengembangan dan identifikasi masalah untuk kemudian diselesaikan dengan algoritma yang terstruktur. Kemampuan CT ini juga selaras dengan literasi matematika. Di mana peserta didik merumuskan, menggunakan dan menginterpretasi matematika dalam berbagai konteks. Hal ini mencakup penalaran matematika dan menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematis untuk menggambarkan, menjelaskan, dan memprediksi fenomena. Literasi Matematika dan computational thinking ini akan mendukung asesmen nasional yang saat ini dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan di Indonesia. Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan Dan Literasi Sains Penerbit NEM

Gopnik (2019) menyatakan bahwa bermain merupakan kegiatan yang sangat penting dalam mengembangkan kecerdasan anak. Jenis permainan yang baik adalah yang melibatkan fisik dan psikis anak, misalnya bermain engklek di mana anak harus aktif secara fisik dan juga didorong berpikir melakukan gerakan yang tepat agar tidak kalah. Penelitian Şener dan Çokçalışkan (2018) menemukan gaya belajar berkaitan dengan kecerdasan majemuk anak. Anak-anak yang memiliki gaya belajar kinestetik, visual, dan auditori cenderung memiliki kecerdasan yang sangat tinggi pada kecerdasan visual-spasial, kinestetik, dan naturalis. Gaya belajar yang beraneka ragam dapat

ditemukan dengan cara belajar melalui bermain pada anak. Penelitian tentang penggunaan permainan tradisional terhadap kecerdasan jamak telah banyak dilakukan, namun penelitian masih dilakukan secara parsial, satu permainan untuk mengembangkan satu kecerdasan, padahal di dalam pendidikan anak usia dini pembelajaran harus dilakukan holistik mencakup kemampuan agama, moral, kognitif, fisik, sosial, dan emosional. Pembelajaran yang ditujukan pada aspek saja akan membuat perkembangan aspek lain tertunda. Penelitian ini akan mengukur kecerdasan apa saja yang dapat dikembangkan dengan satu permainan tradisional, sehingga aspek yang belum dapat dimodifikasi dalam permainan. Buku persembahan penerbit PrenadaMediaGroup

Asiknya Pembelajaran Fisika dalam Jaringan di Tengah Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Fisika) Penerbit NEM

Buku ini membahas berbagai inovasi dalam pembelajaran fisika. Diharapkan dengan adanya buku ini dapat membantu para tenaga pengajar melakukan inovasi-inovasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukannya sehingga dapat mencapai kompetensi yang diharapkan.

MEDIA PEMBELAJARAN JUMPING FROG
Media Edukasi Indonesia

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 berapa 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.

STRATEGI PENGEMBANGAN TALENTA INOVASI DAN KECERDASAN ANAK CV. AZKA PUSTAKA

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 berinovasi 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.