

---

# Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional

---

Prosiding Seminar Nasional Tadris Matematika  
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN  
Pekalongan

Model Pembelajaran Berbasis Permainan  
Tradisional Bugis Makassar "Ma'boy"  
Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran  
Berbasis Kearifan Budaya Lokal untuk SD  
Asiknya Pembelajaran Fisika dalam Jaringan di  
Tengah Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa  
Pendidikan Fisika)

Kumpulan Naskah Finalis dan Juara Inobel Guru  
SD Bali 2018

INOVASI PEMBELAJARAN ABAD 21

Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 1

Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 4

SERUNYA TUMBUHKAN SIKAP HORMAT MELALUI  
PERMAINAN TRADISIONAL

STRATEGI PENGEMBANGAN TALENTA INOVASI  
DAN KECERDASAN ANAK

INOVASI PEMBELAJARAN FISIKA EDISI REVISI

Kumpulan Karya Ilmiah Matematika Program  
Studi Pendidikan Matematika Universitas Tidar

Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 5  
MANAJEMEN KERJA INOVATIF GURU  
Pemanfaatan Modul Sejarah dalam  
Pengembangan Model Team Games Tournament  
Berbasis Multikulturalisme untuk Meningkatkan  
Sikap Kebhinekaan  
Best Practices Sekolah-sekolah Swasta Kota  
Malang  
Mengajarkan SAINS Dengan Permainan  
SOSIALISASI DAN PENDAMPINGAN MODEL  
PEMBELAJARAN JARAK JAUH (ONLINE) DI MASA  
PANDEMI  
Pengembangan Media Pembelajaran PAI  
MEDIA PEMBELAJARAN JUMPING FROG  
Inovasi Pembelajaran  
Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 2  
INOVASI PEMBELAJARANKU  
INOVASI PEMBELAJARAN MATEMATIKA ABAD 21  
DESAIN PEMBELAJARAN BERBASIS BUDAYA  
28 Cara Senang Belajar Matematika  
Pengembangan Model Pembelajaran PBL Berbasis  
Digital Untuk Meningkatkan Karakter Peduli  
Lingkungan Dan Literasi Sains  
Karya Inovasi Guru Indonesia (Samisanov 25)  
Dampak Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan  
Masyarakat di Masa Pandemi  
Perancangan Media Inovasi Berbasis Kearifan  
Budaya Lokal di SD  
Pengembangan Media Pembelajaran  
Pembelajaran Di Masa Pandemi, Inovasi Tiada  
Henti (Kumpulan Best Practices Inovasi  
Pembelajaran)

Inovasi di Bidang Pendidikan Guna Menghasilkan  
Generasi Tangguh  
Literasi Digital dalam Tantangan Pendidikan Abad  
21  
Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 3  
Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep  
Makhluk Hidup Bagi Anak Usia Dini  
Inovasi Pembelajaran Berbasis Blended Learning  
di Keperawatan  
Sembilan Langkah Jitu Merancang Game Edukasi  
Menulis Cerpen Berbasis Rpg Maker Vx Ace  
CARA MUDAH BELAJAR IPS DENGAN MEDIA TTS

*Inovasi  
Media  
Pembelajaran  
Berbasis  
Permainan  
Tradisional* *Downloaded  
from  
ftp.wtvq.com  
by guest*

---

## **RAMIREZ JONAH**

---

Prosiding Seminar  
Nasional Tadris  
Matematika Fakultas  
Tarbiyah dan Ilmu  
Keguruan IAIN  
Pekalongan Yayasan  
Kita Menulis  
Mengajarkan SAINS  
Dengan Permainan  
Penulis : Dwi Anik  
Agustin, S.Pd. ISBN  
:978-623-7629-83-2  
Editor : Hati Nurahayu

Layout : Sugeng L. Y.  
Desain Cover : Neferti  
Patria Febriani Aplikasi  
Cover : Photoshop CS3  
© 2020 Dwi Anik  
Agustin Hak cipta  
dilindungi Undang-  
Undang Diterbitkan  
pertama kali oleh  
Penerbit : Tata Akbar  
Redaksi: Komp. Bumi  
Parahyangan Kencana  
Blok E 12/21 RT. 02  
RW. 13 Ds. Ciluncat  
Kec. Cangkuang  
Kabupaten Bandung  
Telp. 081282180370  
Email:  
nasrullahhati@gmail.co

m Cetakan Pertama, September 2020 Anggota IKAPI No. 351/JBA/2020 Cetakan pertama, Ukuran : 14 X21 Tebal : vi+89 Percetakan : POLAR Hak Cipta dilindungi undang-undang Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun tanpa izin tertulis dari penerbit KATA PENGANTAR Segala Puji dan Syukur atas kehadiran Allah SWT, senantiasa melimpahkan rahmat dan kasih sayang-Nya. Atas Rezeki ilmu yang senantiasa kami dapatkan semoga menjadi nilai ibadah hidup kami sebagai guru. Mengajarkan SAINS dengan Permainan merupakan kumpulan beberapa Pembelajaran Terbaik penulis di kelas dan

telah diseminarkan dalam Simposium Nasional yang diselenggarakan oleh PPPPTK IPA. Tidaklah mudah untuk membuat karya ini, namun penulis berusaha menyusun dan melakukan serangkaian kegiatan agar menjadi laporan yang berbentuk karya tulis Best Practice. Patut rasanya penulis bersyukur berkat Ridho-Nya buku ini dapat selesai dan diterbitkan. Terimakasih kepada semua teman guru yang telah memberi motivasi untuk terus berkarya. Kesempurnaan hanyalah milik Allah semata, maka jika ada kekurangan dalam buku ini , itulah manusia yang sudah selayaknya untuk dapat dimaklumi dan

dimaafkan  
Banyuwangi, Maret  
2020 Penulis DAFTAR  
ISI KATA PENGANTAR. i  
DAFTAR ISI iv Bagian 1  
ANIMASI PEREDARAN  
DARAH MANUSIA. 1  
Bagian 2 BERMAIN  
KINCIR AIR. 26 Bagian  
3 ASYIKNYA BERMAIN  
ROKET AIR. 55 DAFTAR  
PUSTAKA. 86 BIOGRAFI  
PENULIS. 89  
Model Pembelajaran  
Berbasis Permainan  
Tradisional Bugis  
Makassar “Ma’boy” CV.  
AZKA PUSTAKA  
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.  
*Desain dan*  
*Pengembangan Media*  
*Pembelajaran Berbasis*  
*Kearifan Budaya Lokal*  
*untuk SD* Cerita Guru  
Belajar - Media  
Merdeka Belajar  
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  
*Asiknya Pembelajaran*

*Fisika dalam Jaringan di Tengah Pandemi (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Fisika)* CV. AE MEDIA GRAFIKA

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*  
Prenada Media

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.

## **INOVASI PEMBELAJARAN**

**ABAD 21** Penerbit  
NEM

Kumpulan makalah  
yang berisi  
pengembangan  
konsep, media,

metode, dan inovasi pembelajaran matematika untuk guru SD, SMP, dan SMA. Siswa pun mampu memahami matematika dengan mudah.

*Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 1* Inteligencia

Media

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.

*Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi - Edisi 4 Media Sains Indonesia*

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.

**SERUNYA  
TUMBUHKAN SIKAP  
HORMAT MELALUI  
PERMAINAN  
TRADISIONAL**

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.

STRATEGI  
PENGEMBANGAN  
TALENTA INOVASI DAN  
KECERDASAN ANAK  
Media Edukasi Indonesia  
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.

*INOVASI  
PEMBELAJARAN FISIKA  
EDISI REVISI*

Deepublish  
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 Yayasan Kita

Menulis  
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 di lakukan 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.

Buku Inovasi Media Belajar Saat Pandemi -

Edisi 5 Media Sains Indonesia  
GURU MERDEKA GURU BERKARYA Selama menemani guru belajar, saya sering mendengar keluhan tentang keterbatasan fasilitas sekolah. Tapi benarkah keterbatasan fasilitas yang menghambat pembelajaran? Bukan hanya satu dua guru. Bukan hanya di satu dua daerah. Banyak sekali guru yang melontarkan keluhan tentang keterbatasan fasilitas di sekolahnya. Fasilitas mulai ketersediaan buku teks, lembar kerja, hingga peralatan proyektor dan praktikum. Karena alasan tersebut, maka pembelajaran berjalan apa adanya. Harap maklum. Tapi benarkah bila fasilitas dilengkapi maka pembelajaran

akan berubah? Ternyata belum tentu, kelengkapan fasilitas seringkali justru mengekang pembelajaran. Hadirnya proyektor di kelas bukan membuat pembelajaran menjadi bervariasi dan interaktif, tapi justru membuat kegiatan berceramah semakin marak. Hadirnya buku teks yang lengkap bukan membuat pembelajaran menjadi bervariasi dan interaktif, tapi justru membuat kegiatan mengerjakan tugas semakin marak. Keluhan terhadap kelengkapan fasilitas sebenarnya mengabaikan fakta terpenting dalam pendidikan. Media pembelajaran utama adalah diri guru itu sendiri. Kok bisa? Apa yang dilihat, didengar

dan dirasakan murid? Pertama dan utama adalah segala sesuatu yang bersumber dari diri guru. Ekspresi wajah, gerak, posisi, tampilan, jari tangan, intonasi suara dan banyak lagi. Suasana pembelajaran di kelas dapat berubah sekejab seiring perubahan emosi guru. Diri guru sebagai media pembelajaran utama yang paling berharga justru paling sering diabaikan. Teknologinya kekinian, tapi guru datang dengan wajah cemberut dan suara hambar. Bayangkan bagaimana perasaan murid menghadapinya? Syarat pertama pembelajaran yang efektif bukan kecanggihan teknologi tapi kecanggihan guru mengelola dirinya. Gunakan tampilan,

tangan dan kaki, intonasi suara, ekspresi wajah, gerak tubuh dan keseluruhan diri untuk membangun pembelajaran yang bermakna bagi murid. Menjadi guru yang berorientasi pada murid. Apabila syarat pertama tersebut sudah terselesaikan, maka guru dapat maju menuju tahap selanjutnya yaitu mengembangkan media belajarnya sendiri. Media belajar terbaik bukanlah media belajar tercanggih, tapi media belajar yang bisa membantu murid mencapai tujuan belajarnya. Kok bisa? Namanya juga media belajar tentu melayani pelaku mencapai tujuan. Siapa pelakunya? Murid. Apa tujuannya? Belajar. :) Dalam 2 tahun

terakhir, Yayasan Guru Belajar terlibat memberikan dukungan terhadap program keren yang disebut Wardah Inspiring Teacher. Program yang ingin memperluas lingkaran inspirasi guru murid agar inspirasinya bisa menjangkau lebih banyak guru, lebih banyak murid. Dalam 2 tahun itu pula, ada ribuan guru yang belajar, berkolaborasi dan berjuang bersama untuk mengembangkan media belajarnya sendiri. Dan lebih kerennya, pandemi COVID-19 tidak menyurutkan semangat guru dalam mengikuti Wardah Inspiring Teacher. Kreativitasnya justru semakin menjadi-jadi. Terbukti tahun ini, peserta program Wardah Inspiring

Teacher menampilkan profil media belajarnya di Surat Kabar Guru Belajar. Tidak tanggung-tanggung, menjadi 5 edisi Surat Kabar Guru belajar. Semoga Surat Kabar Guru Belajar edisi Wardah Inspirasi Teacher ini dapat menghadirkan inspirasi di semua sekolah/madrasah di seluruh nusantara. Inspirasi yang membangun keyakinan bahwa guru yang merdeka adalah guru yang tidak tergantung pada pihak lain, tapi guru yang mengembangkan media belajarnya sendiri. Media belajar dipublikasikan di Surat Kabar Guru Belajar tentu sebuah capaian yang layak diakui, disyukuri dan dirayakan. Inilah tonggak perubahan

menjadi guru merdeka. Tapi tonggak tersebut belum titik akhir. Guru yang merdeka berkarya tentu akan melanjutkan langkahnya, mengembangkan media belajar yang bisa disebarkan secara berkelanjutan. Apa yang bisa dilakukan? Temukan SATU rekan guru, ajari dan bantu agar bisa menggunakan media belajar Anda. Langkah lain, kembangkan model bisnis yang memungkinkan terbentuknya proses penyebaran media belajar secara berkelanjutan. Pada akhirnya, apa pun media belajar yang kita kembangkan, hendaknya bermula dan berakhir pada murid. Terima kasih! Sekali merdeka, tetap

merdeka belajar! Bukik Setiawan  
MANAJEMEN KERJA INOVATIF GURU CV  
 Jejak (Jejak Publisher)  
 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

Pemanfaatan Modul Sejarah dalam Pengembangan Model Team Games Tournament Berbasis Multikulturalisme untuk Meningkatkan Sikap Kebhinekaan 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. Best Practices Sekolah-sekolah Swasta Kota Malang CV Srikandi Kreatif Nusantara 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 ini 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.

**Mengajarkan SAINS Dengan Permainan**  
 Cerita Guru Belajar & Media Merdeka Belajar  
 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.

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

Merdeka Belajar - Kampus Merdeka adalah sebuah kebijakan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia sebagai jalan untuk memantapkan 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 artikelnnya dalam tema “Inovasi Pembelajaran di Masa Merdeka BelajarKampus Merdeka (New Normal) antara Peluang dan Tantangan”.

### **Pengembangan Media Pembelajaran**

**PAI** Yayasan Kita Menulis “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)”  
MEDIA PEMBELAJARAN JUMPING FROG CV Srikandi Kreatif Nusantara  
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. Mengenal 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