



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF

Website : <https://acepronihamdani.com>

E-mail : acepronihamdani@unpas.ac.id

Youtube : [Akademisi Muda](#)

XL : 087726846888 | AS : 085223970654 |

M3 : 085759621201 | AXIS : 083127524292 |

3 : 08987324036 | simPATI : 082117588259 |



LINK SURVEI:

menti.com

Kode : 67 33 32 3



MATERI

acepronihamdani.com

daftar mamah dedeh

di google

HATI – HATI DENGAN GADGET, INTERNET, DAN MEDIA SOSIAL

VIDEO



JENIS PEMBELAJARAN ONLINE

- a. Full Online (Masa Covid)**
- b. Blended Learning**
- c. Materi tambahan (Suplemen Materi)**

1 # KENDALA PEMBELAJARAN ONLINE

- a. Literasi teknologi dosen masih kurang**
- b. Koneksi internet yang kurang baik**
- c. Paket data yang belum maksimal**
- d. Perangkat yang belum siap**
- e. Flatform (Aplikasi) yang digunakan masih belum maksimal**
- f. Dosen tidak disiapkan untuk pembelajaran secara full online.**

2 # SOLUSI PEMBELAJARAN ONLINE

- a. Dosen harus mau belajar lebih tentang dunia teknologi**
- b. Cari informasi di internet mengenai metode pembelajaran efektif**
- c. Gunakan platform yang mudah dikuasai, terjangkau, dan tidak terlalu banyak maintenance.**

3 # FRAMEWORK ICT IN LEARNING

- a. ICT Sistem Pembelajaran**
- b. ICT Media Pembelajaran**
- c. ICT Sumber Belajar**

“ICT is the Power to Change Most Aspect of Human Life” (Oliver, 2020)

4 # METODE ASSURE

Perencanaan Harus Matang

- a. A : Analyze Learners**
- b. S : State Standards and Objectives**
- c. S : Select Strategies, Technology, Media, and Materials (Cyber)**
- d. U : Utilize Technology, Media, and Materials (Gunakan dalam Cyber)**
- e. R : Require Learner Participation (Amati Respon Mahasiswa)**
- f. E : Evaluate and Revise (Pastikan kompetensi tercapai)**

(Kurt S, 2015)

5 # TEACHER SKILLS

Perencanaan Harus Matang

- a. S : Search : keterampilan mencari learning media dan material**
- b. S : Select : Memilih bahan virtual sesuai RPP**
- c. M : Modified : Mengadaptasi sumber sesuai kaidah, copyright, dan etika**
- d. U : Use, menggunakan dalam pembelajaran virtual.**

(Riyana, 2020)

6 # CYBER PEDAGOGY TIPS

Keluasan Sumber belajar :

1. Sumber belajar by Design
2. Sumber belajar by Utilize
3. Menggunakan berbagai sumber

Konten Penyajian :

1. Tidak dominan pada satu bentuk penyajian konten
2. Lebih variatif seperti teks, animasi, suara, video, motion graphic, infographic, dll.
3. Di SMA atau PT, konten bias diproduksi oleh siswa atau guru.

Variasi teknik pengajaran :

1. Kombinasi synchronous dan asynchronous
2. Pemberian materi dengan penugasan
3. Variasi : vicon, voice, chat, assignment, Quiz, Discussion Forum, Podcast

Feedback Pengajar

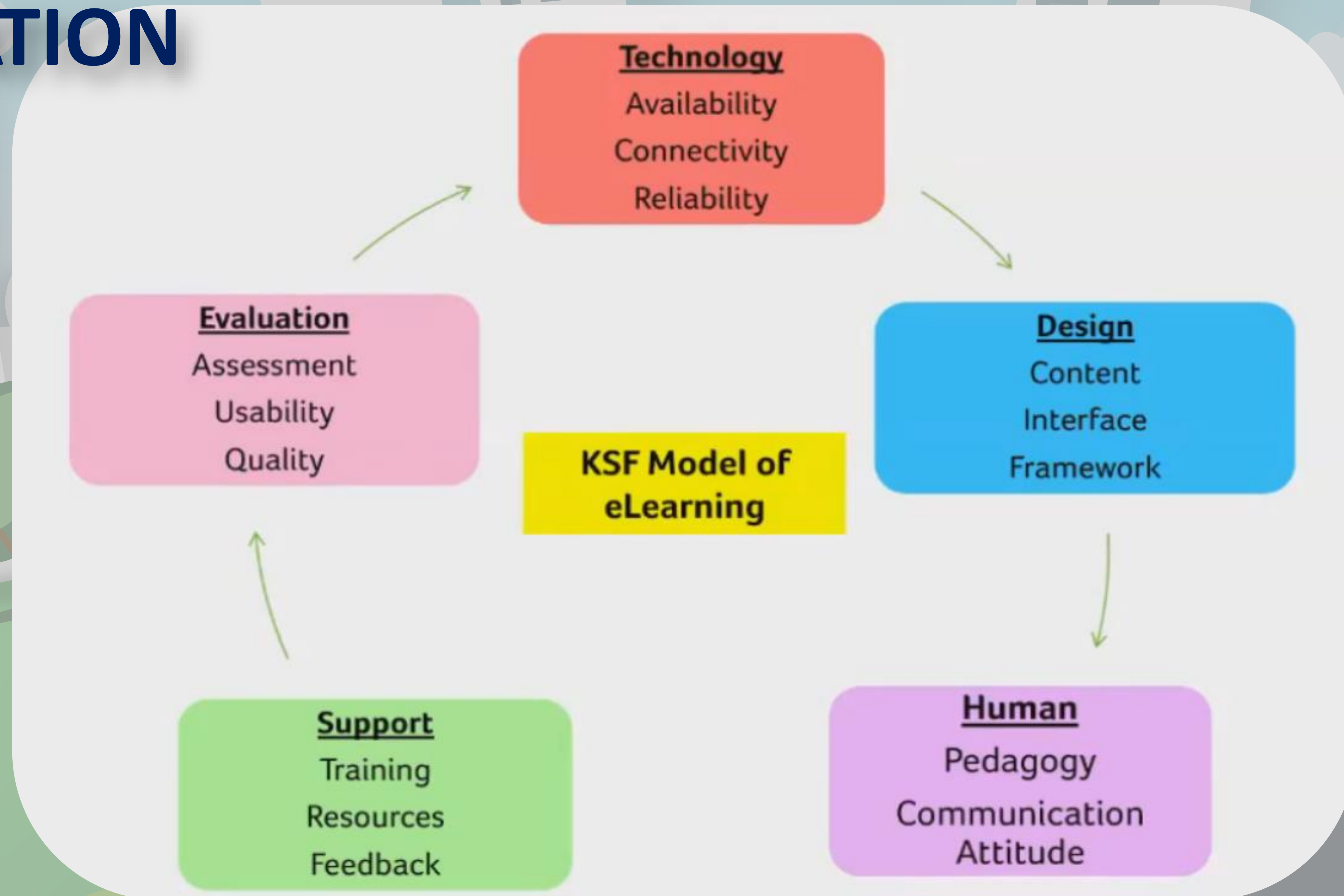
Sekecil apapun tugas yang diberikan guru atau dosen harus memberikan feedback

Energizer :

Berikan selingan dalam bentuk joke, fun, atau bahan yang inspiring dan relevan dengan konten yang dibicarakan.

(Riyana, 2020)

7 # KEY SUCCESS FACTOR OF LEARNING IN EDUCATION





9 # VIDEO *CONFERENCE* SYNCHRONOUS

- a. ZOOM**
- b. SKYPE**
- c. Google Meet**
- d. Google Hangout**
- e. Microsoft Teams**
- f. Webex**
- g. U-Meet Me**



10 # SUMBER MEDIA

- a. Youtube**
- b. Google Image**
- c. Freepik**
- d. Wikipedia**
- e. Jurnal, Sci-Hub, Garuda**
- f. Slideshare**

12 # PRODUK APLIKASI SCREEN RECORDING DAN VIDEO EDITING

- a. Wondershare Filmora [File Bahan Video Pembelajaran Youtube](#)
- b. Camtasia [Youtube Pembelajaran Youtube Tutorial](#)
- c. Audycity
- d. Adobe Premier
- e. Adobe Illustrator
- f. Microsoft Powerpoint
- g. [Sparkol](#)
- h. [Game Flash](#)

12 # TUTORIAL PRODUK APLIKASI SCREEN RECORDING DAN VIDEO EDITING

- a. Wondershare Filmora [Video 1](#) [Video 2](#)
- b. [Camtasia](#)
- c. Audycity
- d. Adobe Premier
- e. Adobe Illustrator
- f. Microsoft Powerpoint
- g. [Sparkol](#)
- h. [Bandicam](#)



13 # APLIKASI MODUL DIGITAL

a. FLIPBOOK [Tutorial](#)

b. QR CODE GENERATOR [Tutorial](#)

13 # APLIKASI BERBASIS WEB (PENDUKUNG)

- a. <https://quizizz.com/Tutorial>
- b. <https://kahoot.com/Tutorial>
- c. <https://www.slido.com/Tutorial>
- d. <https://www.mentimeter.com/Tutorial>
- e. <https://www.google.com/maps>

13 # PRODUK APLIKASI BERBASIS WEB (PENDUKUNG)

- a. <https://quizizz.com/>
- b. <https://kahoot.com/> [Youtube](#)
- c. <https://www.slido.com/>
- d. <https://www.mentimeter.com/> [Youtube](#)



TERIMA KASIH