

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR EDISI KEDUA	vii
KATA SAMBUTAN	
Prof. Dr. M. Atwi Suparman, M.Sc.	xi
Drs. Udan Kusmawan, M.A., Ph.D.	xiii
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR GAMBAR DAN TABEL	xix
BAB 1 TEKNOLOGI DAN PEMBELAJARAN DI MASA DEPAN	1
▪ Gelombang Peradaban Manusia	1
▪ Perkembangan Teknologi Informasi	3
▪ Revolusi Digital	8
▪ Kemajuan Teknologi Jaringan dan Digital	9
▪ Konklusi	10
BAB 2 DEFINISI DAN RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN	13
▪ Definisi Media	13
▪ Ragam dan Klasifikasi Media	17
▪ Tujuan Pemanfaatan Media	22
▪ Kontribusi Media Pembelajaran	23
▪ Pemilihan Media dan Teknologi dalam Pembelajaran	26
▪ Konklusi	27
BAB 3 MEDIA GRAFIS	29
▪ Ragam Media Grafis	29

▪ Grafik	30
▪ Chart	31
▪ Diagram	32
▪ Gambar	33
▪ Foto	35
▪ Kartun	36
▪ Konklusi	36
BAB 4 MEDIA PAMERAN	39
▪ Ragam Media Pameran	39
▪ Realia	40
▪ Model	43
▪ Diorama	50
▪ Poster	52
▪ Konklusi	53
BAB 5 MEDIA CETAK	55
▪ Manfaat Media Cetak	55
▪ Ragam Media Cetak	56
▪ Fungsi Media Cetak	61
▪ Menulis dan Mengembangkan Media Cetak	69
▪ Langkah dalam Menulis dan Mengembangkan Media Cetak	71
▪ Konklusi	74
BAB 6 MEDIA AUDIO	77
▪ Peran dan Karakteristik Media Audio	77
▪ Keunggulan Media Audio	80
▪ Keterbatasan Medium Audio	81
▪ Ragam dan Bentuk Media Audio	82
▪ Pengembangan dan Produksi Media Audio	87
▪ Konklusi	100
BAB 7 MEDIA YANG DIPROYEKSIKAN	103
▪ PowerPoint sebagai Media yang Diproyeksikan	103
▪ Potensi PowerPoint sebagai Media Pembelajaran	109

▪ Tips dalam Membuat Program PowerPoint	114
▪ Ragam Tayangan Media yang Diproyeksikan	117
▪ Model Desain Pembelajaran ARCS	119
▪ Teks, Gambar, dan Video dalam Tayangan PowerPoint	121
▪ Konklusi	133
BAB 8 MEDIA VIDEO	135
▪ Peran dan Perkembangan Media Video	135
▪ Keunggulan Medium Video	140
▪ Keterbatasan Medium Video	144
▪ Tujuan Pemanfaatan Media Video	146
▪ VCD dan DVD	147
▪ Penggunaan dan Pengadaan Program Video	148
▪ Produksi Program Video	150
▪ Konklusi	156
BAB 9 MULTIMEDIA	157
▪ Makna Multimedia	157
▪ Pengadaan Program Multimedia	168
▪ Karakteristik dan Unsur-unsur Program Multimedia	169
▪ Metode Pembelajaran dalam Program Multimedia	175
▪ Prinsip Pengembangan Program Multimedia	180
▪ Konklusi	184
BAB 10 TEKNOLOGI KOMPUTER DAN JARINGAN	185
▪ Sistem Komputer	185
▪ Teknologi Jaringan Komputer atau Internet	188
▪ Keunggulan dan Keterbatasan Perangkat Komputer	192
▪ E-learning	195
▪ Sumber Informasi Digital dan Elektronik	198
▪ Konklusi	208
BAB 11 MENDESAIN PEMBELAJARAN EFEKTIF DENGAN MEDIA DAN TEKNOLOGI	209
▪ Pembelajaran Sukses	209

▪ Enam Langkah untuk Mendesain Pembelajaran Sukses	210
▪ Integrasi Media, Metode, dan Strategi Pembelajaran	215
▪ Konklusi	222
BAB 12 PEMANFAATAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DIGITAL DAN JARINGAN DALAM PEMBELAJARAN	225
▪ <i>Online Learning</i>	226
▪ <i>Blended Learning</i>	228
▪ MOOC	229
▪ <i>Gamification</i>	232
▪ Rangkuman	233
DAFTAR ISTILAH	235
DAFTAR PUSTAKA	241
TENTANG PENULIS	245