

## Daftar Isi

<b>Modul 01</b>	<b>1.1</b>
Pengertian Pembaruan (Inovasi) Pendidikan	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	<b>1.5</b>
Pengertian Inovasi/Pembaruan	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	<b>1.14</b>
Pengertian Inovasi Pendidikan	
<b>Kegiatan Belajar 3</b>	<b>1.21</b>
Latar Belakang Kehadiran Inovasi dalam Bidang Pendidikan	
<b>Kegiatan Belajar 4</b>	<b>1.26</b>
Perkembangan Inovasi Pendidikan	
<b>Modul 02</b>	<b>2.1</b>
Ruang Lingkup Pembaruan (Inovasi) dalam Bidang Pendidikan	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	<b>2.4</b>
Komponen Dasar Pembaruan (Inovasi)	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	<b>2.13</b>
Sasaran Program Pembaruan (Inovasi) dalam Bidang Pendidikan	
<b>Kegiatan Belajar 3</b>	<b>2.23</b>
Faktor yang Mempengaruhi Pembaruan (Inovasi) Pendidikan	
<b>Modul 03</b>	<b>3.1</b>
Pendidikan dalam Perspektif Globalisasi dan Desentralisasi	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	<b>3.6</b>
Pengertian Globalisasi dan Desentralisasi	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	<b>3.18</b>
Implikasi Globalisasi dan Desentralisasi terhadap Pendidikan	

<b>Modul 04</b>	<b>4.1</b>
Pembelajaran Berbasis Budaya	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	<b>4.5</b>
Pembelajaran Berbasis Budaya: Pengertian	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	<b>4.29</b>
Model dan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Budaya	
<b>Modul 05</b>	<b>5.1</b>
Pembelajaran Berwawasan Demokrasi dan Hak Asasi Manusia	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	<b>5.4</b>
Paradigma Pendidikan Demokrasi dan HAM	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	<b>5.18</b>
Pendidikan Demokrasi dan HAM melalui Proses Pembelajaran yang Demokratis	
<b>Modul 06</b>	<b>6.1</b>
Aplikasi Pembelajaran Terpadu dan Pembelajaran Kelas Rangkap	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	<b>6.5</b>
Aplikasi Pembelajaran Terpadu	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	<b>6.22</b>
Aplikasi Pembelajaran Kelas Rangkap	
<b>Modul 07</b>	<b>7.1</b>
Kebugaran dan Kecerdasan Melalui Bermain	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	<b>7.4</b>
Kebugaran Jasmani Melalui Bermain	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	<b>7.18</b>
Pentingnya Kecerdasan Kinestetik untuk Anak	

**Modul 08 8.1**

Pemanfaatan Seni sebagai Media  
dalam Pembelajaran di SD

**Kegiatan Belajar 1 8.5**

Pendekatan Pembelajaran  
dengan Memanfaatkan Seni dalam  
Pembelajaran Bahasa

**Kegiatan Belajar 2 8.21**

Seni dalam Pembelajaran Bidang  
Ilmu-ilmu Eksakta

**Kegiatan Belajar 3 8.28**

Seni dalam Pembelajaran  
Ilmu-ilmu Sosial dan Sejarah

**Kegiatan Belajar 4 8.34**

Seni dalam Pembelajaran Matematika

**Modul 09 9.1**

Pusat Sumber Belajar *Online*

**Kegiatan Belajar 1 9.4**

Konsep Pusat Sumber Belajar

**Kegiatan Belajar 2 9.15**

PSB *Online* yang Menyenangkan