

DAFTAR ISI

PRAKATA — iii

DAFTAR ISI — v

BAB 1 PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL — 1

- A. Pengertian Media Pembelajaran Digital — 1
- B. Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Digital — 4
- C. Pemilihan Media Pembelajaran Digital dengan Model SECTIONS — 9
- D. Penulisan Rencana Pembelajaran dengan Model ASSURE — 22

BAB 2 PEMANFAATAN PROGRAM PEMBELAJARAN BERBASIS SITUS WEB — 35

- A. Teknik Menggunakan Email dan Google Drive — 35
- B. Teknik Membuat dan Mengelola Kanal (*Channel*) Youtube — 46

- C. Teknik Membuat dan Mengelola Blog — 55
- D. Teknik Membuat Kuis berbasis Web dengan Quizizz — 66
- E. Teknik Membuat Kuis Sederhana dengan Google Formulir — 79

BAB 3 TEKNIK MEMBUAT DAN MENGOLAH GAMBAR DIGITAL — 89

- A. Konsep Dasar Gambar Digital — 89
- B. Prinsip-Prinsip Perancangan Gambar Digital — 93
- C. Cara Cepat Menghapus Latar Belakang Gambar — 100
- D. Teknik Memanipulasi Warna Gambar dengan PowerPoint — 101
- E. Teknik Membuat Grafik — 105
- F. Teknik Membuat *Mind map* — 109

BAB 4 TEKNIK MEMBUAT KOMIK DIGITAL — 115

- A. Konsep Dasar Komik Digital — 115
- B. Elemen-Elemen Komik Digital — 117
- C. Prosedur Pembuatan Komik Digital — 120
- D. Teknik Membuat Komik Digital dengan Program Comic Life 3 — 126

BAB 5 TEKNIK MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DENGAN PROGRAM POWERPOINT — 133

- A. Pengenalan Microsoft PowerPoint — 133
- B. Tips dan Trik Membuat *Slide* Presentasi yang Menarik — 134
- C. Teknik Merekam *Slide* dan Video Mengajar — 145

- D. Teknik Merekam Layar Komputer dengan PowerPoint — 147
- E. Teknik Membuat Video Animasi dengan PowerPoint — 148

BAB 6 TEKNIK MEMBUAT VIDEO PEMBELAJARAN — 157

- A. Konsep Dasar Video Pembelajaran — 157
- B. Tahapan Produksi Video Pembelajaran — 162
- C. Teknik Merekam Video dengan Bandicam — 172
- D. Teknik Merekam dan Menyunting Video dengan Camtasia — 182
- E. Teknik Mengedit Video dengan Kine Master — 194

BAB 7 TEKNIK MEMBUAT MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS ANDROID DENGAN ISPRING SUITE — 205

- A. Konsep Dasar Multimedia Interaktif — 205
- B. Pengenalan Program iSpring Suite 9 — 208
- C. Teknik Merekam Video dan Audio Narasi — 213
- D. Teknik Membuat Kuis — 215
- E. Teknik Membuat Materi Interaksi — 235
- F. Teknik Mempratinjau dan Memublikasikan Media — 241
- G. Teknik Mengubah Format HTML 5 ke Format Aplikasi Android (APK) — 246

BAB 8 TEKNIK MENGELOLA SISTEM PEMBELAJARAN DARING — 249

- A. Konsep Sistem Pembelajaran Daring — 249
- B. Teknik Membuat Kelas Virtual dengan Google Classroom — 253
- C. Teknik Mengelola Forum Google Classroom — 255

- D. Teknik Mendistribusikan Materi pada Google Classroom — 257
- E. Teknik Membuat Tugas dan Kuis — 258
- F. Teknik Penilaian Tugas dan Kuis — 263
- G. Penggunaan Google Meet — 265

BAB 9 MODEL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN — 271

- A. Konsep Dasar Penelitian dan Pengembangan — 271
- B. Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran — 272
- C. Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran dengan Model ADDIE — 276

BAB 10 TEKNIK PENULISAN DAN PUBLIKASI ARTIKEL ILMIAH — 293

- A. Urgensi Penulisan Artikel Ilmiah — 293
- B. Struktur Artikel Ilmiah — 295
- C. Teknik Parafrasa dan Penulisan Kutipan — 304
- D. Teknik Pengiriman Artikel Ilmiah ke Situs Web Jurnal Elektronik — 313

DAFTAR PUSTAKA — 319

GLOSARIUM — 325

INDEKS — 331

TENTANG PENULIS — 335