

Dies  
UNILA 57



Kampus  
Merdeka  
INDONESIA JAYA

# BLENDED LEARNING HYBRID LEARNING

## PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)



Materi ke-2



<https://bit.ly/PekertiUnila2022>



**Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M.Kom**  
**081379006544**

- Tim PJJ MOOC APTIKOM
- SPADA Team & Rajawali 34
- Kepala Pusat Pembelajaran Daring & Pendidikan Jarak Jauh UNILA



**SPADA TEAM UNILA  
VIRTUAL CLASS**





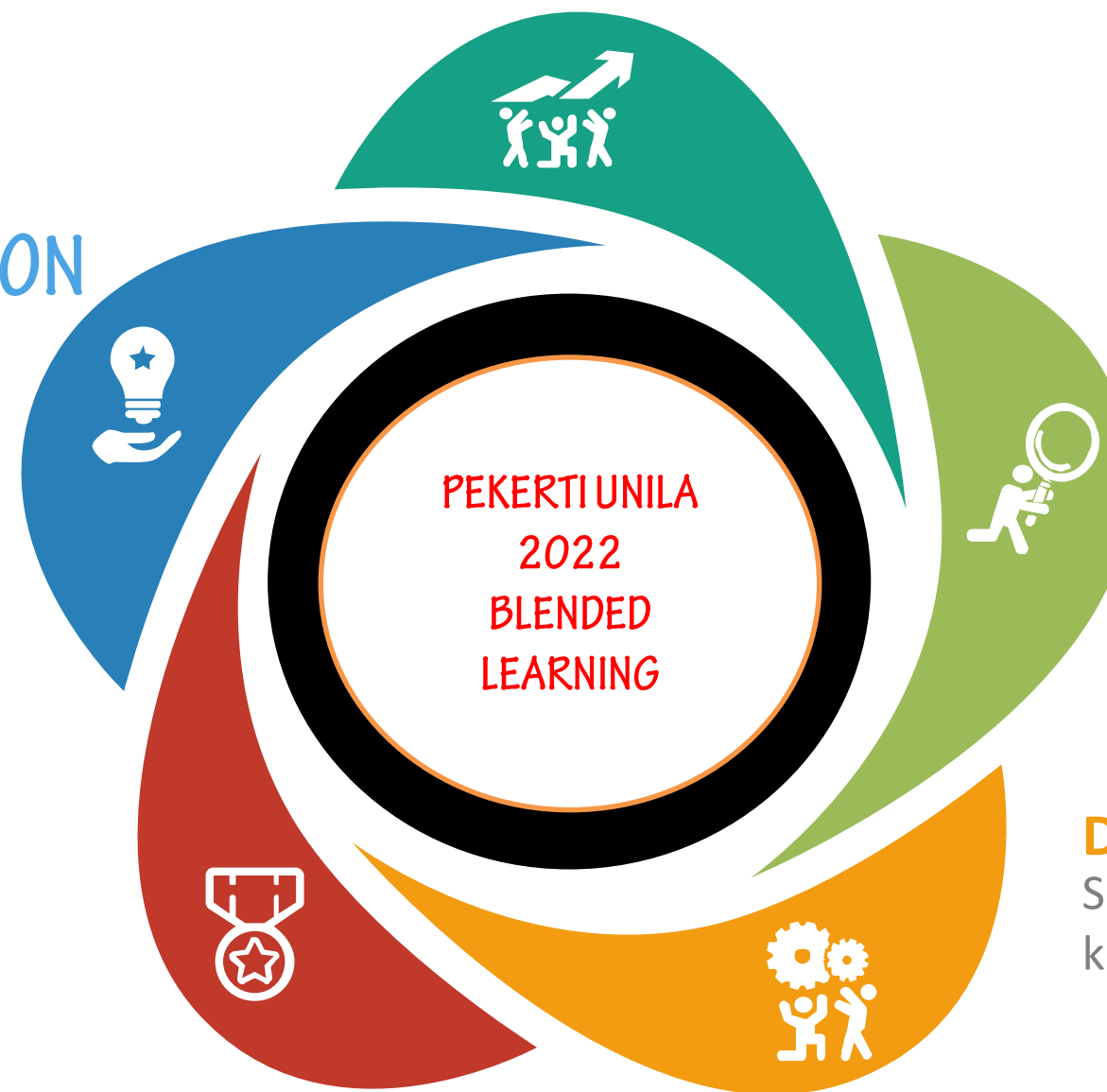
INTRODUCTION

# URAIAN MATERI I



## IMPLEMENTASI RAGAM MEDIA DAN SUMBER BELAJAR

Pemanfaatan beberapa Tools digunakan untuk membuka cakrawala peserta PEKERTI / AA



## SWOT – PEMBELAJARAN SAAT INI

Pemahaman yang baik akan menghasilkan suatu aktivitas yang baik, niat karena Allah jadi amal ibadah

## DESAIN INSTRUKSIONAL

Sinergi dan kolaborasi dengan semua komponen system pembelajaran daring

## TANYA JAWAB & DISKUSI

Open Mind, Open Heart



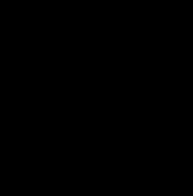




# Rajawali Fight-X'34



RAJAWALI – X'34 FIGHT !







Kampus  
Merdeka  
INDONESIA JAYA

#1

[www.QUIZIZZ.com](http://www.QUIZIZZ.com)

Stop !!

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)







Kampus  
Merdeka  
INDONESIA JAYA

#2

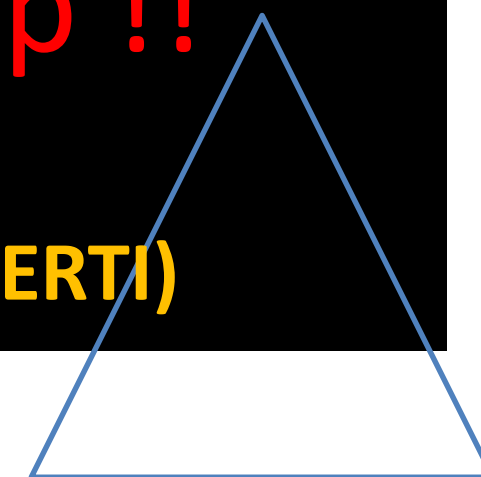
Selanjutnya, silahkan klik alamat dibawah ini

[www.mentimeter.com](http://www.mentimeter.com)

code : Nanti diberikan

Stop !!

**PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)**







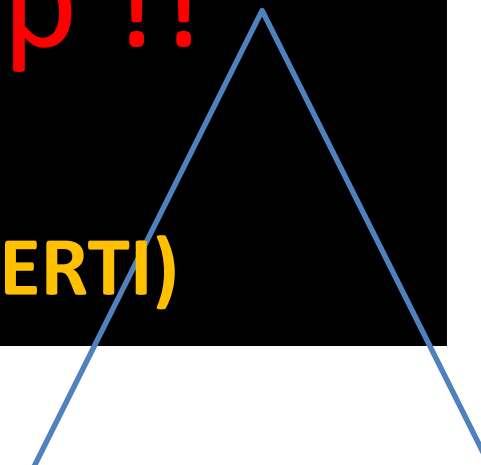
Kampus  
Merdeka  
INDONESIA JAYA

#3

<https://StreamYard.com>

Stop !!

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)







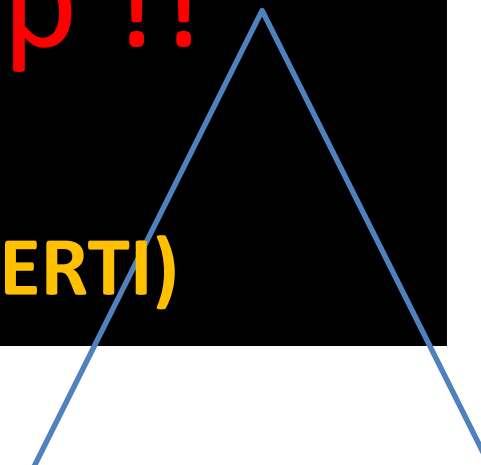
Kampus  
Merdeka  
INDONESIA JAYA

#4

<https://wheelofnames.com/>

Stop !!

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)



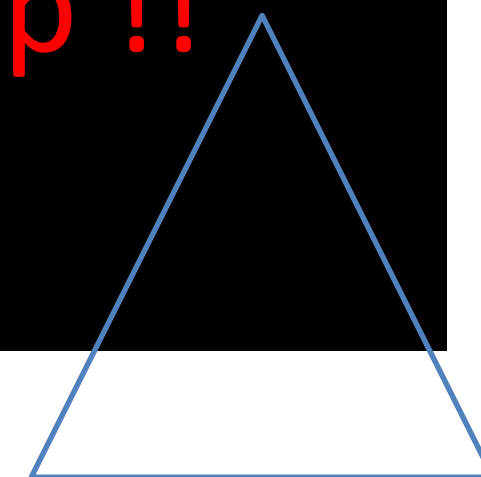


Kampus  
Merdeka  
INDONESIA JAYA

#5

<https://www.randomlists.com/team-generator>

Stop !!







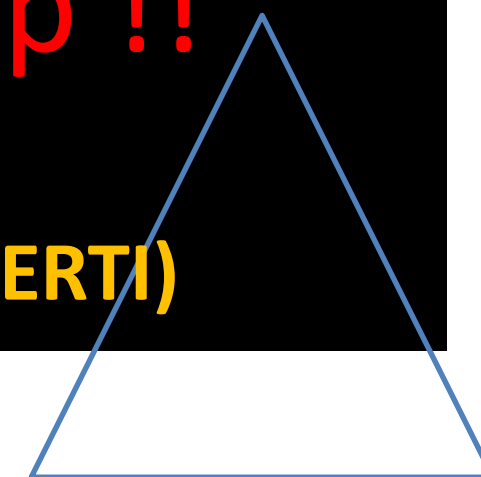
Kampus  
Merdeka  
INDONESIA JAYA

#6

<https://www.qr-code-generator.com/>

Stop !!

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)





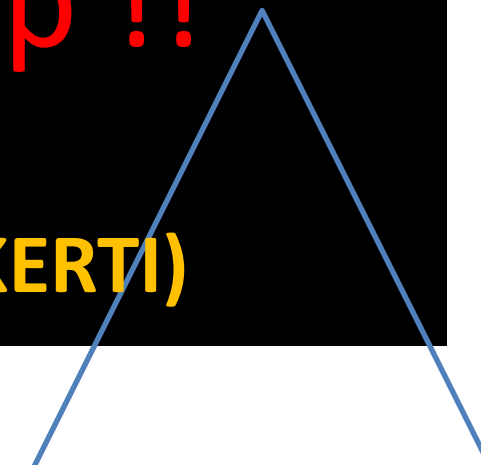
Kampus  
Merdeka  
INDONESIA JAYA

#7

<https://www.pdfdrive.net/>

Stop !!

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)





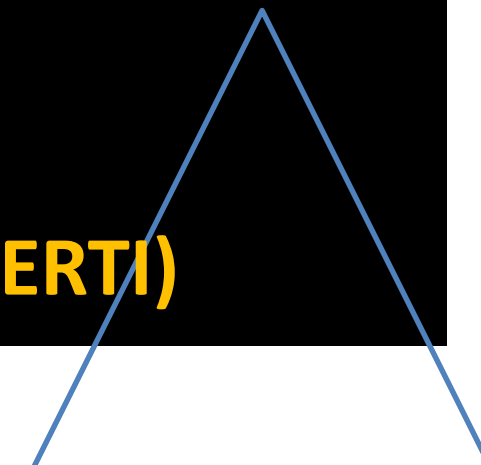


**Kampus  
Merdeka**  
INDONESIA JAYA

# INTRODUCTION

RAGAM MEDIA DAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ICT

PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)





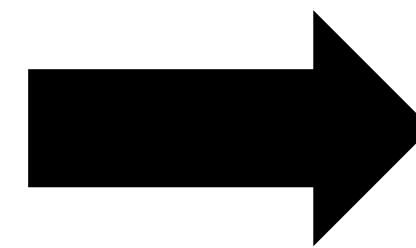
Ranga Firdaus  
Ilmu Komputer  
Kapus Pembelajaran Daring  
dan Pendidikan Jarak Jauh  
Universitas Lampung  
TIM SPADA DIKTI  
Tim PJJ MOOC APTIKOM

## Menjelaskan Fenomena Transformasi Sumber Daya Pembelajaran



**DULU**

**Kapur – Papan Tulis – Buku**  
**Perpustakaan – Laboratorium**  
**Kelas – Sekolah – Ekskul**



**GADGET**

**KINI**

Jika dahulu di dalam sekolah dipergunakan dan ditemui kapur, papan tulis, buku, perpustakaan, laboratorium, dsb. – saat ini beraneka ragam gawai telah dikembangkan untuk pembelajaran



SPADA TEAM UNILA  
VIRTUAL CLASS





Rangga Firdaus  
 Ilmu Komputer  
 Kapus Pembelajaran Daring  
 dan Pendidikan Jarak Jauh  
 Universitas Lampung  
 TIM SPADA DIKTI  
 Tim PJJ MOOC APTIKOM

# Menjelaskan Fenomena Transformasi Proses Pembelajaran



Pada saat ini, tersedia beraneka ragam cara untuk berkomunikasi, berinteraksi, dan berinteraksi secara daring (online) yang dapat dimanfaatkan oleh para insan pembelajar (guru dan dosen)



Ranga Firdaus  
Ilmu Komputer  
Kapus Pembelajaran Daring  
dan Pendidikan Jarak Jauh  
Universitas Lampung  
TIM SPADA DIKTI  
Tim PJJ MOOC APTIKOM

## Menjelaskan Fenomena Transformasi Proses Pembelajaran



Proses pembelajaran yang bersifat pasif-statis harus dirubah menjadi aktif-dinamis, agar relevan dengan kondisi dunia nyata yang telah berubah secara signifikan akibat keterbukaan/globalisasi





Ranga Firdaus  
Ilmu Komputer  
Kapus Pembelajaran Daring  
dan Pendidikan Jarak Jauh  
Universitas Lampung  
TIM SPADA DIKTI  
Tim PJJ MOOC APTIKOM

## Menjelaskan Fenomena Transformasi Satuan Pendidikan



Satuan pendidikan harus berbenah mentransformasikan dirinya sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan global yang terbuka dan kompetitif agar senantiasa relevan di mata insan pembelajar



ERDEKA BELAJAR:  
KAMPUS MERDEKA  
24 JANUARI 2020



KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN  
DAN KEBUDAYAAN



MERDEKA BELAJAR:  
KAMPUS MERDEKA  
24 JANUARI 2020



KEMENTERIAN  
PENDIDIKAN  
DAN KEBUDAYAAN

Peluncuran Program

**#KAMPUSMERDEKA**



# Kampus Merdeka

1

Pembukaan program studi baru



- Permendikbud No. 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta
- Permendikbud No. 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi

2

Sistem akreditasi perguruan tinggi



Permendikbud No. 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi

3

Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum



- Permendikbud No. 4 Tahun 2020 tentang Perubahan Perguruan Tinggi Negeri menjadi Perguruan Tinggi Negeri Badan Hukum
- Permendikbud Nomor 6 Tahun 2020 tentang Penerimaan Mahasiswa Baru Program Sarjana pada Perguruan Tinggi Negeri

4

Hak belajar tiga semester di luar program studi

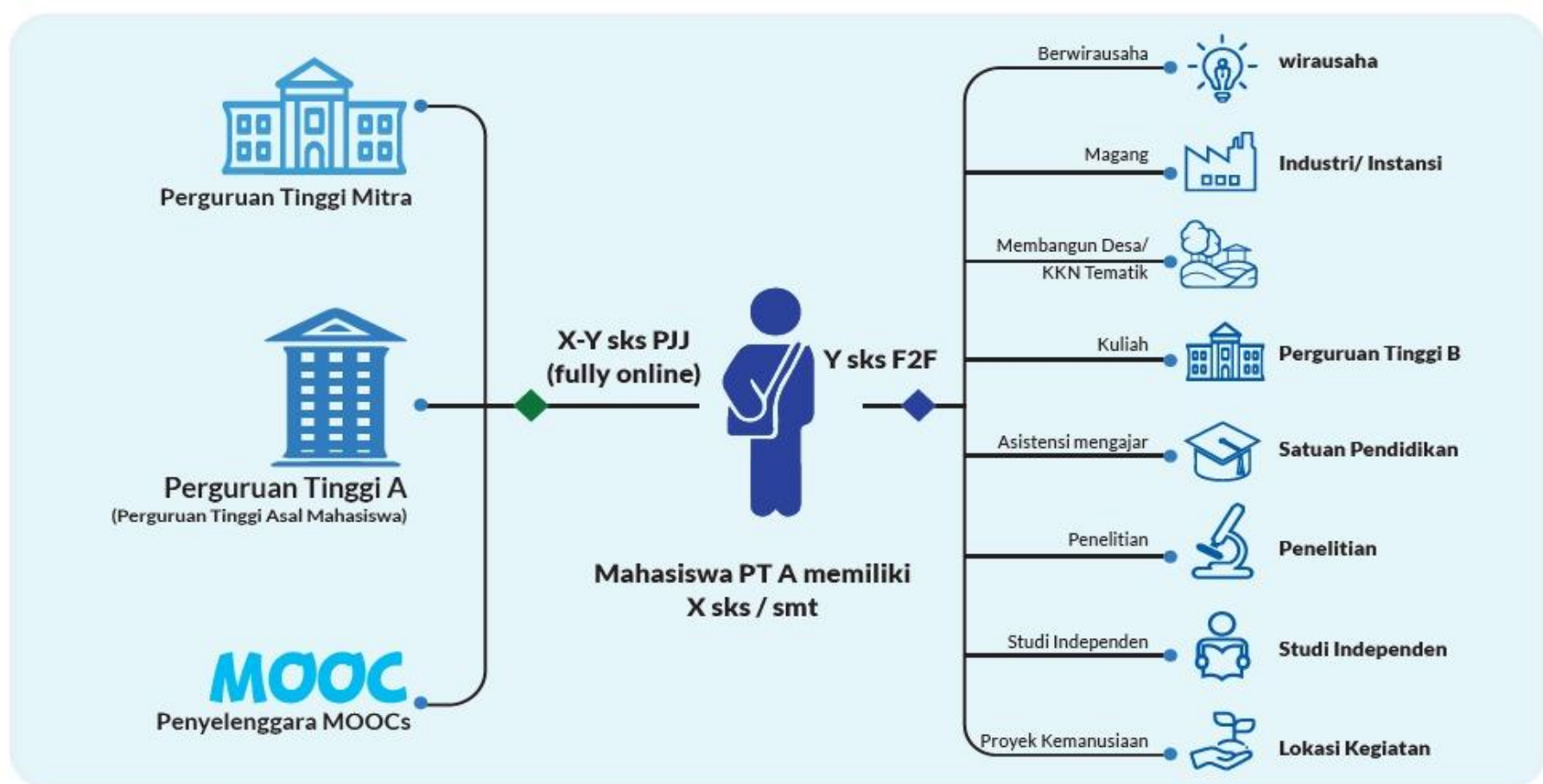
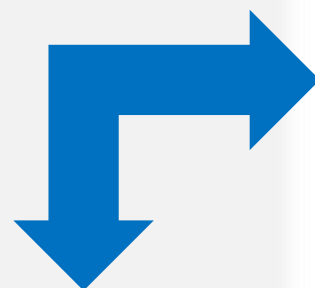


Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi





# MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA



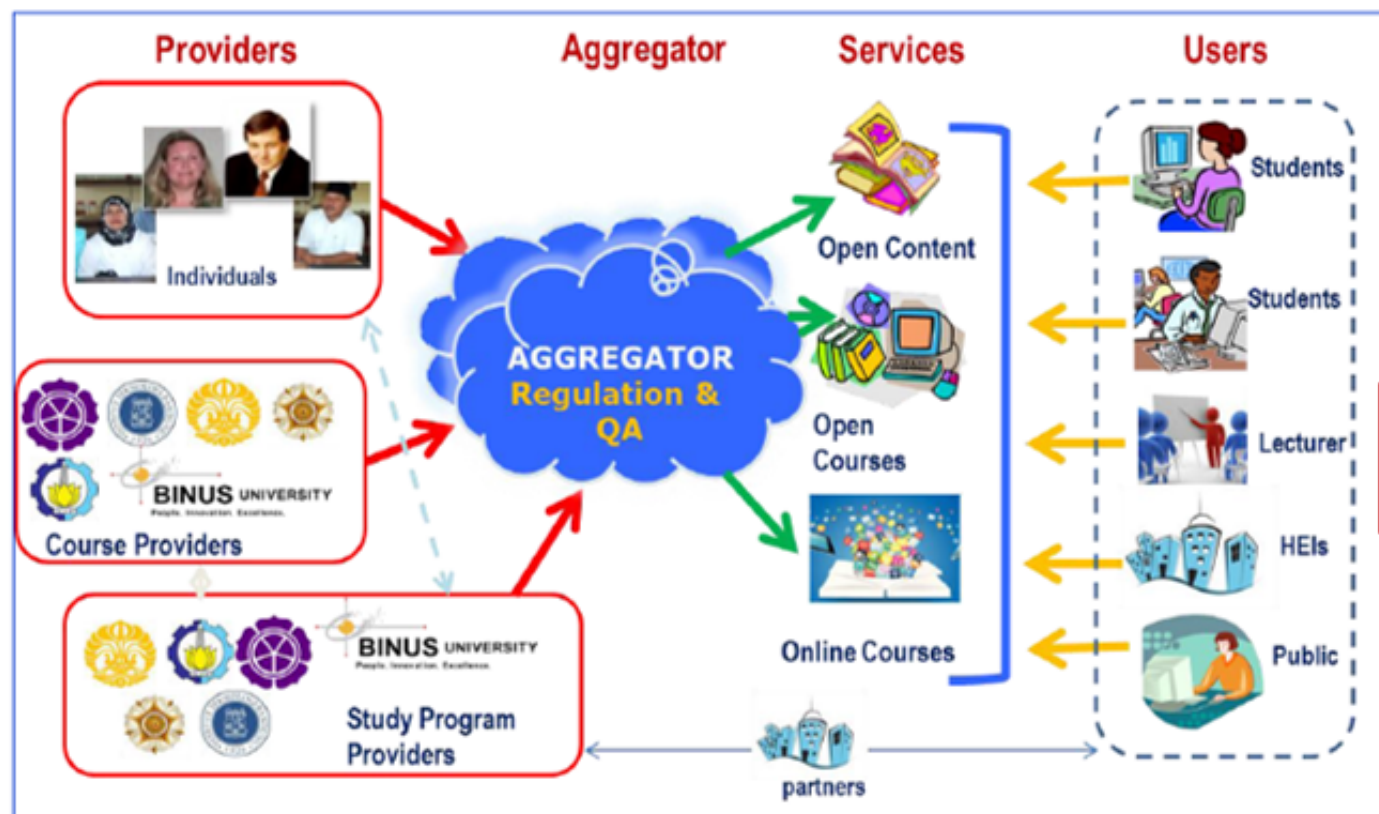
Gambar 23. Skenario Pembelajaran dalam 1 (Satu) Semester Program MBKM





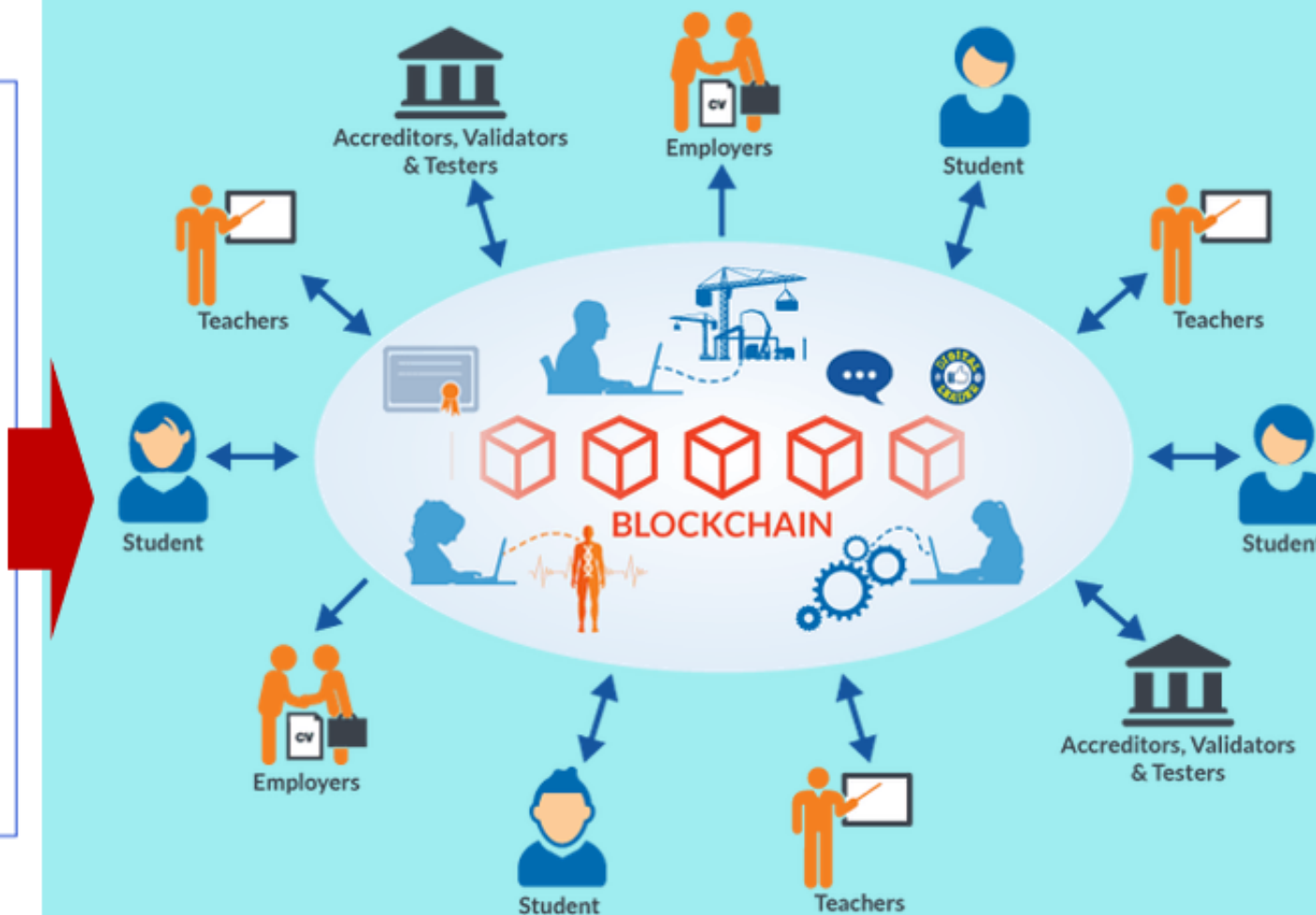
# INSTITUT PENDIDIKAN SIBER INDONESIA

## Model Bisnis Baru Pendidikan



### Pembelajaran Daring

- retail: courses, competency packages
- wholesale: study program
- Degree/certificate/diplome



### Blockchain dalam pendidikan

- retail: blocks/LOM, courses, competency packages,
- Recognition of prior learning
- certificate







**PERMATA-SAKTI TAHUN 2020**

**PERTUKARAN MAHASISWA TANAH AIR NUSANTARA  
SISTEM ALIH KREDIT DENGAN TEKNOLOGI INFORMASI -**



**SPADA TEAM UNILA  
VIRTUAL CLASS**





# PERMATA-SARI

PROGRAM PERTUKARAN MAHASISWA TANAH AIR  
NUSANTARA - SISTEM ALIH KREDIT

## INFORMASI

# PERMATA-SARI

PERTUKARAN MAHASISWA NUSANTARA  
SISTEM ALIH KREDIT TAHUN 2021

*Wujudkan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka*  
*Ayo, Kuliah 1 Semester di 33 PTN*



SPADA TEAM UNILA  
VIRTUAL CLASS





**Kampus  
Merdeka**  
INDONESIA JAYA

# **BLENDED LEARNING – HYBRID LEARNING**

INSTRUCTIONAL MEDIA AND TECHNOLOGIES FOR LEARNING

**RAGAM MEDIA DAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ICT**

**PELATIHAN PENINGKATAN KETERAMPILAN DASAR TEKNIK INSTRUKSIONAL (PEKERTI)**



# PADA DASARNYA ADA 6 (ENAM) JENIS MEDIA PEMBELAJARAN

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). Instructional media and technologies for learning. Merrill.

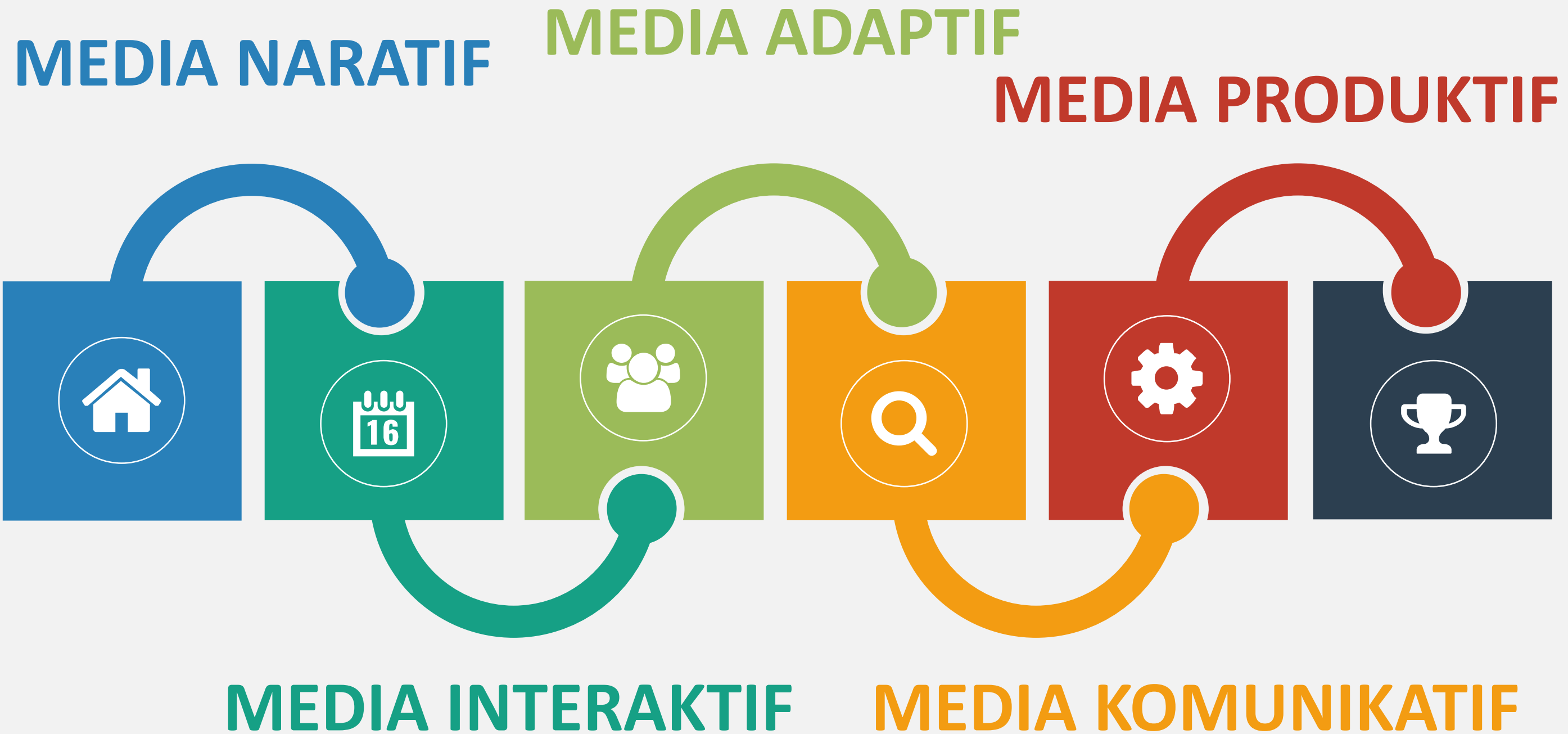






# MEDIA DARI PERSPEKTIF PEMBELAJARAN

Laurillard, D. (1993). Rethinking University Teaching: A Framework for the Effective Use of Educational Technology. Routledge.







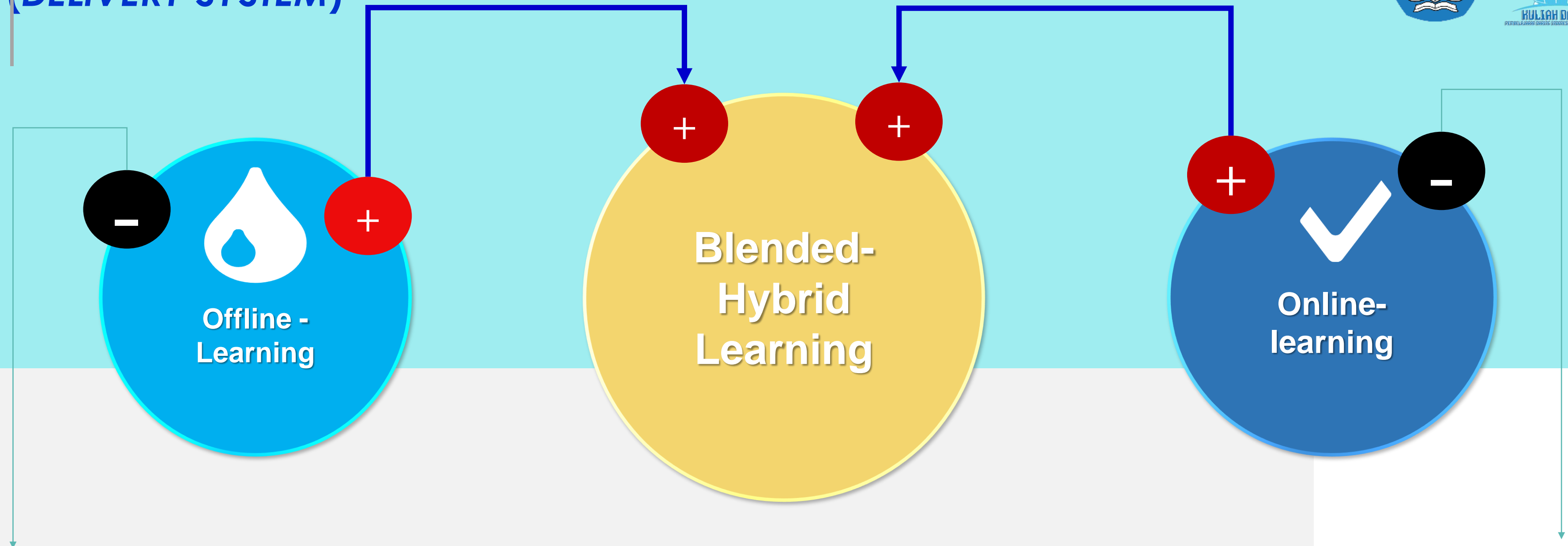
# ENAM JENIS SUMBER BELAJAR DALAM PROSES BELAJAR

Instructional Technologies The Definition and Domains of The Field (1994), AECT (Association for Educational Communication and Technology)



# New Learning Process

(DELIVERY SYSTEM)



All materials are available digitally in the form of individual learning objects or e-learning packages, while “class time” is for discussion, problem solving activities, peer-review and argumentation





# SETTING & AKTIVITAS PEMBELAJARAN

Seting Pembelajaran	Aktivitas Pembelajaran
SINKRONOUS LANGSUNG	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ceramah, Diskusi, Praktek, Workshop, Seminar, Praktek lab, Proyek individu/kelompok, dll</li></ul>
SINKRONOUS MAYA	<ul style="list-style-type: none"><li>• Konferensi Audio, Konferensi Video, <i>Web-based Seminar</i> (webinar)</li></ul>
ASINKRONOUS MANDIRI	<ul style="list-style-type: none"><li>• Membaca (<i>reading</i>), Menonton (video, <i>webcast</i>), Mendengar (audio, <i>audiocast</i>), <i>Studi online</i>, Simulasi/Praktek, Latihan, Tes</li></ul>
ASINKRONOUS KOLABORATIF	<ul style="list-style-type: none"><li>• Partisipasi dalam diskusi melalui forum diskusi <i>online</i>.</li><li>• Mengerjakan tugas individu/kelompok melalui penugasan <i>online</i>.</li><li>• Publikasi individu atau kelompok (melalui wiki, blog, dll).</li></ul>

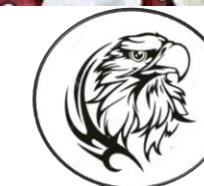






# SETTING & AKTIVITAS PEMBELAJARAN

menciptakan **pengalaman belajar** ...







UNIVERSITAS LAMBUANG  
SPADA TEAM UNILA  
VIRTUAL CLASS

# SINKRONUS

# ASINKRONUS



## OFFLINE

NEW  
NORMAL



## ONLINE





# KUNCI KESUKSESAN

BLENDED LEARNING – HYBRID LEARNING



# Multi-Peran Seorang Pendidik

**Agile**, kita memposisikan diri kita sesuai dengan konteks proses pembelajaran yang dirancang.

- sebagai sumber belajar, yang tahu dan memahami lebih dulu.
- sebagai fasilitator yang mengatur lalu lintas proses pembelajaran.
- Sebagai coach, yang menanamkan motivasi dan kapabilitas peserta didik.
- Sebagai arsitek pembelajaran, melalui desain instruksional yang disusunnya
- Sebagai Kolega Mitra Peserta didik yang bersama sama belajar tanpa henti.
- Sebagai pendamping pembelajar, yang selalu siap memberikan bantuan moral.





## *Pembelajaran Sinkronous @ Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung*



**RANGER WOLF X TEAM**  
BLENDED/HYBRID LEARNING





# DAFTAR KELENGKAPAN MK DARING

Item	Sub-Item
Judul mata kuliah	Judul, kode, SKS, Jenjang
Dosen Pengasuh	foto, nama, alamat email/hp
Salam pembuka	
Deskripsi Matakuliah	
Kompetensi	Peta Kompetensi & Peta Program
	Penjelasan level Bloom
Rencana Babak	GBPP: Lengkap untuk 1 mk
Rencana pelaksanaan	SAP: kegiatan, kapan,....
Rencana Asesmen	Tugas
	Latihan
	Kuis
	UTS
	UAS
Bahan setiap bab (diisi untuk setiap babak)	Info awal (ringkasan, pemandu, dll)
	Materi bacaan
	Link ke sumber lain
	Slides
	Video
	Flash/Animasi
	Tugas, latihan, Quiz

Item	Sub-Item
Strategi interaksi	Forum diskusi mhs
	Chat/Vicon mhs-guru
	Kerja kelompok mhs
	Upload Tugas
	Pengumuman
Referensi	Daftar pustaka buku dan electronic materials (lengkap dengan akses)
Daftar Istilah	
UAS	Soal, tugas, dll
UTS	soal, tugas, dll
Evaluasi MK	Kuesioner pasca perkuliahan
Pre Test	soal, tugas, dll
Post test	soal, tugas, dll

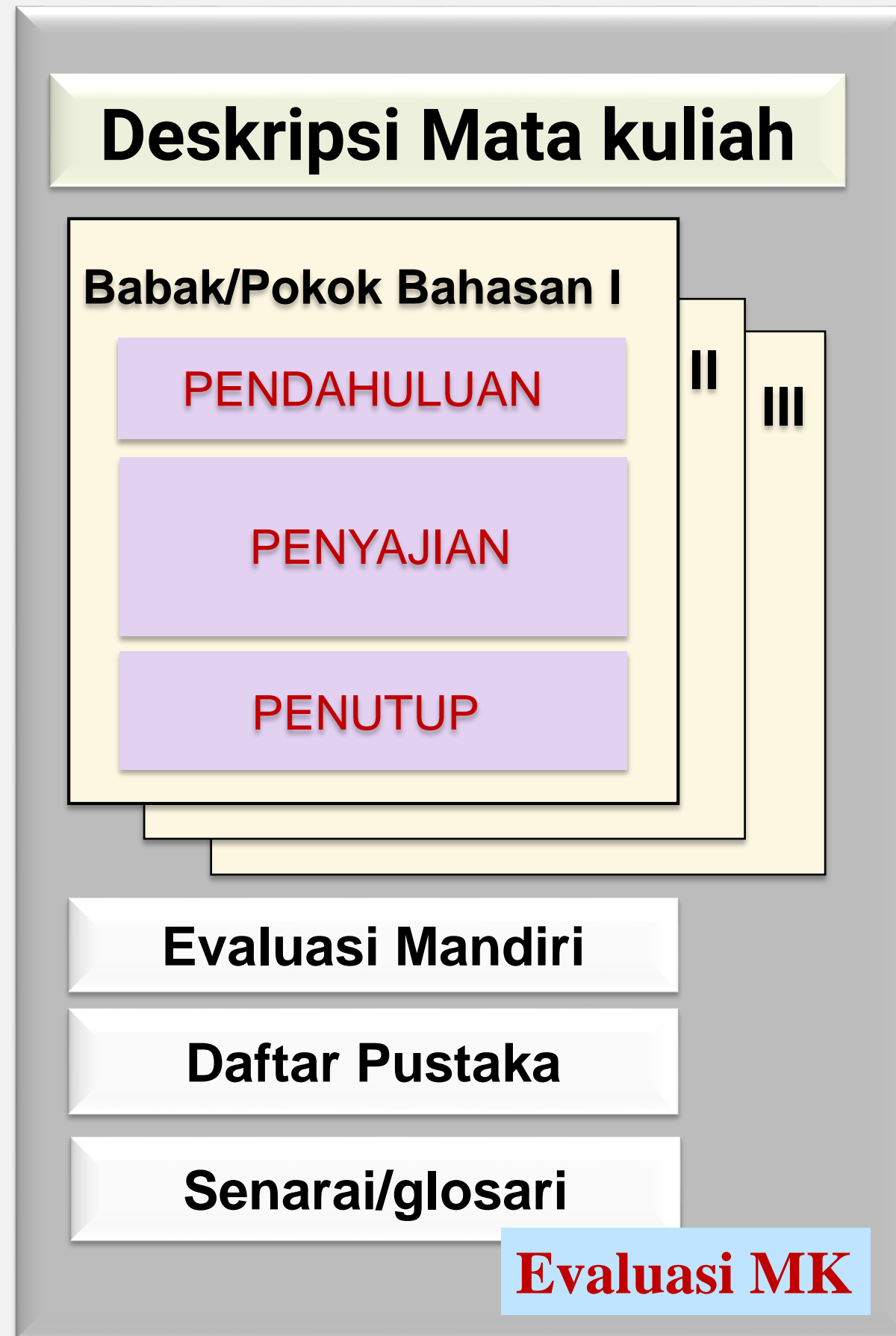


SPADA TEAM UNILA  
VIRTUAL CLASS





# STRUKTUR PENYAJIAN MATAKULIAH DARING



## 1. Deskripsi MATA KULIAH

- Nama MK (+ kode +SKS)
- Sapaan, foto dosen pengampu & email
- Deskripsi singkat mata kuliah /topik
- Kegunaan mata kuliah/topik bagi mahasiswa (mungkin sebagai prasyarat kerja, atau untuk pengembangan ilmu,atau sebagai landasan mata kuliah lain).
- Capaian pembelajaran
- Peta Urutan bahan ajar.(bab/modul/babak) dan jadwal/waktu untuk beban belajar
- Petunjuk mempelajari bahan ajar.

## 2. Babak (setiap Bab/Modul/sesi tatap muka)

### 2.1. PENDAHULUAN

- Sapaan mahasiswa
- Gambaran umum materi
- Relevansi dengan pengetahuan mahasiswa.
- Capaian pembelajaran.

### 2.2. PENYAJIAN

- Uraian bahan ajar (study notes, ppt, video simulasi, links, dll)
- Contoh Latihan.
- Rangkuman.
- Forum Diskusi

### 2.3. PENUTUP

- Tes / Soal / Tugas / assignment
- Umpan balik untuk menilai diri sendiri.
- Tindak lanjut (saran).
- Refleksi
- Pengumuman

- Image
- teks
- Video
- In text activity
- Links
- Simulation
- symbols





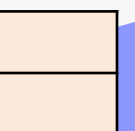
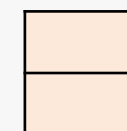


# SISTEM PENJAMINAN MUTU

PENGANTAR		
1	Deskripsi MK	
2	Sapaan	
3	Profil Dosen	
4	CP MK	
5	Petunjuk Belajar	

Komponen	Pertemuan Ke-															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
<b>PENDAHULUAN</b>																
6	Sapaan Mahasiswa															
7	Gambaran Umum															
8	Relevansi															
9	CP															
<b>PENYAJIAN</b>																
10	Uraian Materi (PDF/PPT/Video/Tauan)															
12	Contoh/Latihan															
13	Rangkuman															
<b>PENUTUP</b>																
14	Tugas/Tes Formatif															
15	Forum Diskusi															

EVALUASI	
16	Tes Sumatif
17	Tugas akhir



**Catatan :**

- 1 Test Sumatif tidak boleh perulangan dari test Formatif
- 2 Setiap video, ppt, pdf harus ada kalimat pengantar
- 3 beri tanda "Y" jika sudah lengkap, dan kosongkan jika belum











# AKTIVITAS (UMUM) YANG SERING DIGUNAKAN DALAM PEMBELAJARAN DARING

CONTOH DALAM PLATFORM LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MOODLE







# KUADRAN SETTING BELAJAR



Synchronous Learning

## Live Synchronous Learning

Learning that occurs at the same place and in the same time.



## Virtual Synchronous Learning

Learning that occurs in the same time, but at the different place

## Self-directed Asynchronous Learning

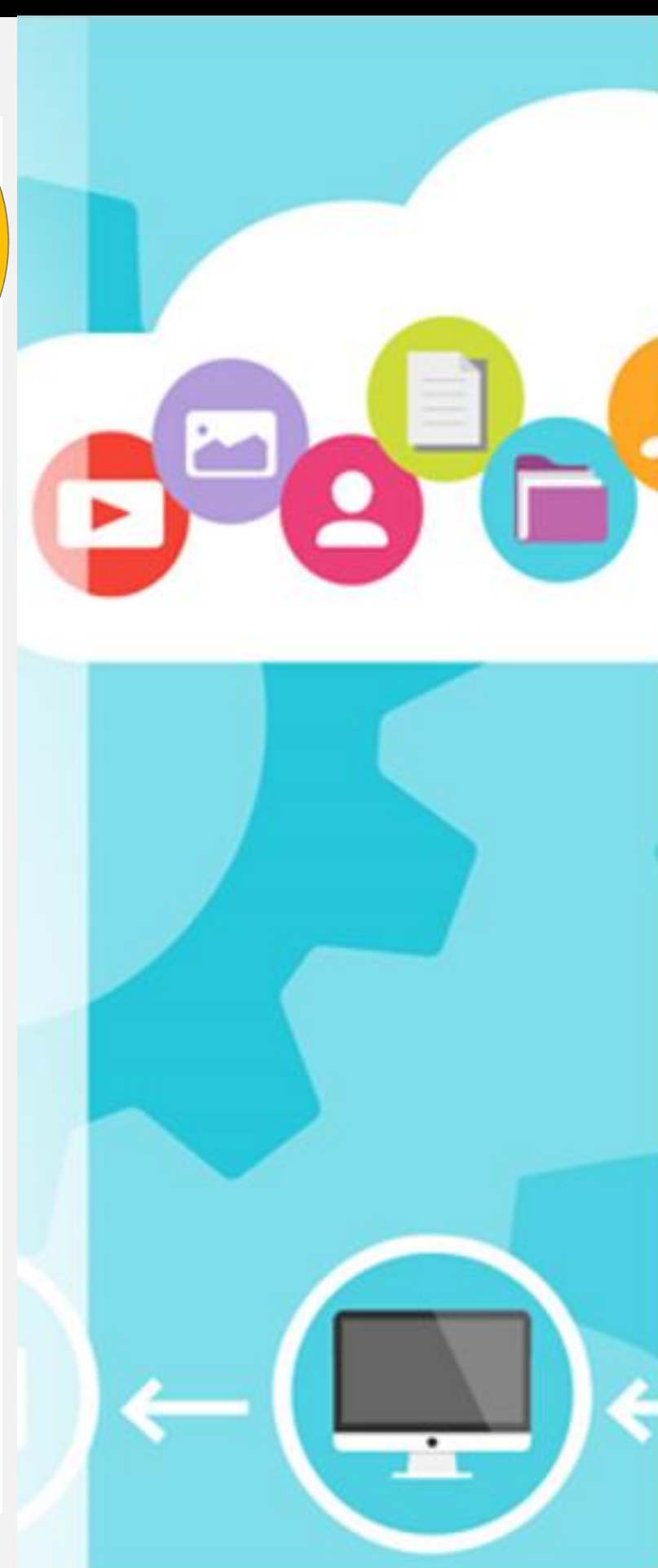
Independent learning in anytime and at anywhere.



## Collaborative Asynchronous Learning

Learning in anytime and at anywhere with one each others.

Asynchronous Learning - Chaeruman, 2017











### Add an activity or resource

Search

Starred **All** Activities Resources Recommended

<p>Assignment</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Attendance</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Book</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Chat</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Choice</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Database</p> <p>☆ ⓘ</p>
<p>External tool</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Feedback</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>File</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Folder</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Forum</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Glossary</p> <p>☆ ⓘ</p>
<p>Google Meet™ for Moodle</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>H5P</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>IMS content package</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Label</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Lesson</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Page</p> <p>☆ ⓘ</p>
<p>Quiz</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>SCORM package</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Survey</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>URL</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Wiki</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>Workshop</p> <p>☆ ⓘ</p>







# AKTIVITAS (UMUM) YANG SERING DIGUNAKAN DALAM PEMBELAJARAN DARING

CONTOH DALAM PLATFORM LEARNING MANAGEMENT SYSTEM MOODLE





# Tools yang Banyak Dipakai



## TELE CONFERENCE

Zoom, Webex,  
Google Meet  
Hangout, Microsoft,  
Telkom UMeetMe,  
Whatsapp

## LEARNING MANAGEMENT SYSTEM

Moodle, Edmodo,  
Google Classroom,  
Microsoft 365,  
Schoolology, TCS ION,  
OpenEDX, Rumah Belajar

## KUIS ONLINE

Kahoot, Quizizz,  
Mentimeter, ProProfs,  
GoogleForm,  
Moodle, Microsoft

## SUMBER BELAJAR

Google, Bing, Yahoo,  
MOOC (EdX,  
Coursera,  
FutureLearn, Udemy,  
Udacity, IndonesiaX,  
Pustekkom)

1. Kahoot	1.show	1. Wa	1. Focusky	1.edu candy	1. Simpler	1. animaker	1.visme	1.zoom	1. Pahamify
2. Quiziz	2.Emaze	2. Zoom	2. Videoscribe	2.Hello Chinese	2. Plickers	2. coreldraw	2.Haiku Deck	2. discord	2. Ruang guru
3. Mentimeter	3.Visme	3. Flutter	3. Easy Test Maker	3.Busuu	3. Microsoft teams	3. meja kita	3. emaze	3. Twitch	3. Zenius
4. Slido	4.khan academy	4. Versal	4. DesignCap	4.Beelinguapp	4. Zipgrade	4. photoshop	4.prezi	4. google slide	4. Quipper
5. Anchor	5. versal	5. Adobe flash cs6	5. Lectora	5.Seesaw	5. WriteAbout	5. youtube	5.keynote	5.slideshare	5. Picsart
6. Powtoon	6.Poll maker	6. CiscoWebex	6. Quora	6.Padlet	6. Kazeina	6. microsoft education	6.libre Office	6. Schoolology	6. Picsay
7. Prezi	7.Classmarker	7.factile	7. Open Study	7.wordwall	7. ProCustomWriting	7. great edu	7.slides	7. Blackboard Cousesites	7. Power Point 3D
8. I-Spring Free	8. Online Quiz creator	8. Gmeet	8. Flypaper	8.UmeetMe	8. Ausrama	8. Qanda	8. Slidedog	8. Moodle	8. Duolingo
9. Camtasia	9. paper.li	9. Kelas kita	9. Animiz	9.Oodlu	9. Telegram	9. rumah belajar	9. Slidebean	9. minecraft	9. Edmodo
10. Canva	10. mentorbox	10. Brainly	10. Scratch	10.Baambozle	10. PlagScan	10. e learning platfrom	10.zoho show	10. latitude learning	10. Quizlet





# BEBERAPA TOOLS DALAM MEDIA



## PRESENTASI

Ms. PowerPoint,  
Open Office  
Impress, Apple  
Keynote, Adobe  
Encore, Prezi



## PENGOLAH GAMBAR

Corel , Photoshop,  
Firework



## ANIMASI

Flash, SWiSH,  
3DMax, Blender

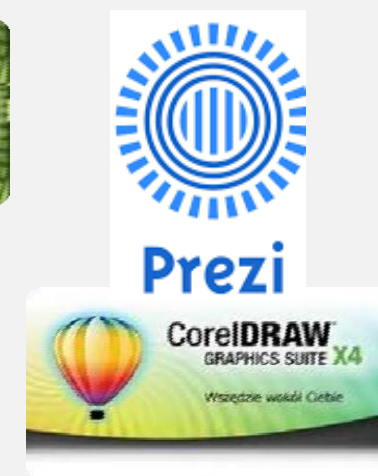
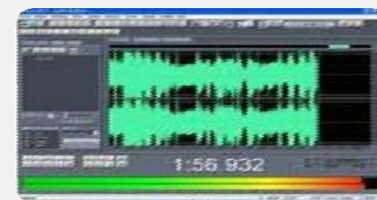


## PENGOLAH SUARA MULTIMEDIA

AudioRecorder,  
AudaCity, Adobe  
Audition

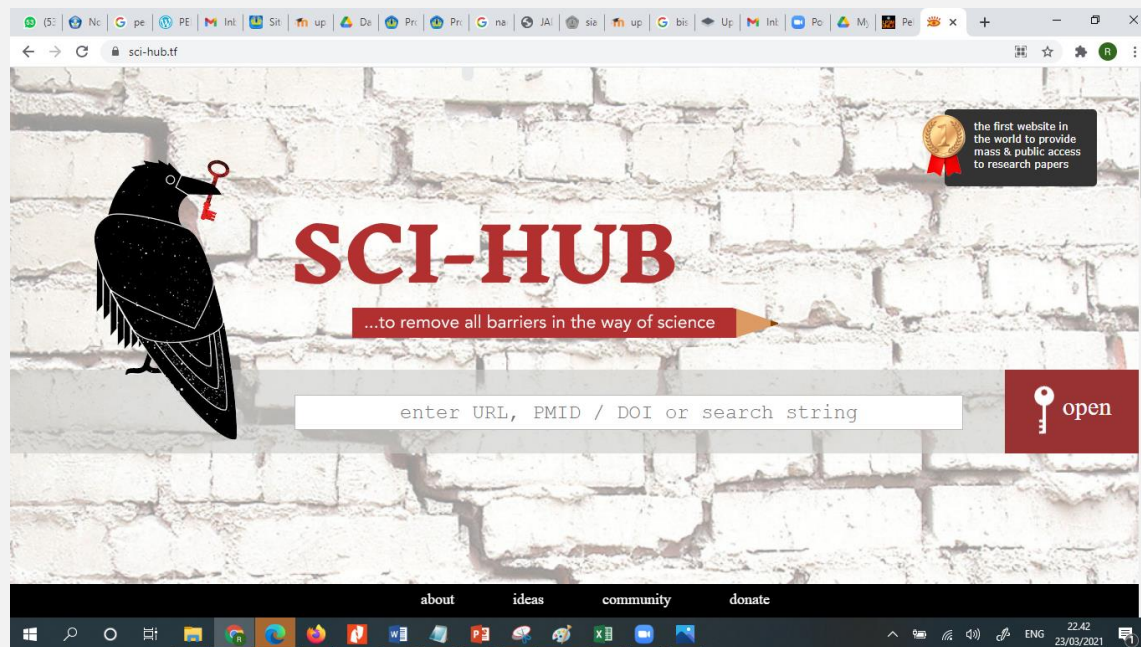
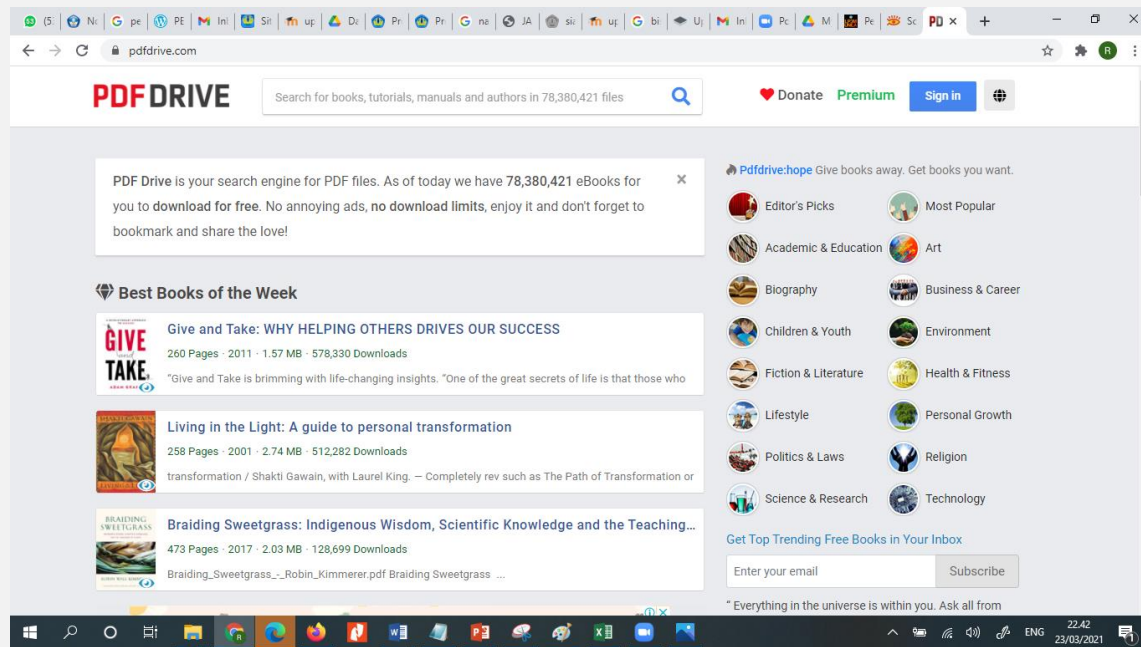


Movie Maker,  
Adobe Premiere,  
Pinnacle Studio,  
Camtasia,  
Storyline,  
Articulate





# PENGEMBANGAN RAGAM MEDIA DAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ICT



Mencari buku online

[www.pdfdrive.com](http://www.pdfdrive.com)

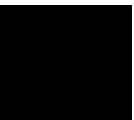
[www.pdfdrive.net](http://www.pdfdrive.net)

Situs yang dilarang

<https://sci-hub.ru/>

<https://sci-hub.st/>

<https://sci-hub.se/>





# PEMANFAATAN TOOLS BERBASIS TIK

Emulator : <https://jalantikus.com/tips/emulator-android-terbaik/>

Video Conference : [www.zoom.us](http://www.zoom.us)

Multimedia Tools : <https://www.ispringsolutions.com/ispring-free/download>

## Presentasi online

Tools Untuk Membuat Presentasi Online, Video dan Animasi

Prezi <https://Prezi.com>

Haiku Deck <https://www.haikudeck.com/>

Google Slides <https://docs.google.com/presentation/u/0/>

Slides <https://slides.com/>

Visme <https://www.visme.co/>

PowToon <https://www.powtoon.com/home/?>

Empressr <http://www.pearltrees.com/>

RawShorts <https://www.rawshorts.com/>

VideoScribe <https://www.videoscribe.co/en/>

SlideShare <https://www.slideshare.net/>





# PENGEMBANGAN RAGAM MEDIA DAN SUMBER BELAJAR BERBASIS ICT

## SITUS MENGECEK PLAGIAT

<https://www.turnitin.com/>

<https://unichack.com/>

<https://www.copyscape.com/>

<http://en.writecheck.com/>

<https://www.scanmyessay.com/>

[www.plagtracker.com](http://www.plagtracker.com)

<https://www.plagscan.com/en/>

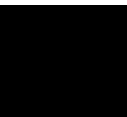
<http://www.dustball.com/cs/plagiarism.checke>

<http://www.plagiarismchecker.com/>

<https://www.duplichecker.com/>

<https://smallseotools.com/plagiarism->

<checkehttps://www.duplichecker.com/r/>





# PEMANFAATAN TOOLS BERBASIS ICT

## AKSES JURNAL

Microsoft <https://academic.microsoft.com/>

Academia.edu <https://www.academia.edu/>

Research Gate <https://www.researchgate.net/>

Google Scholar <https://scholar.google.co.id/>

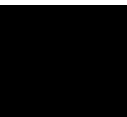
ProQuest <https://www.proquest.com/>

Ebsco <https://www.ebsco.com/>

ScienceDirect <https://www.sciencedirect.com/>

lipi <http://lipi.go.id/>

springer <https://link.springer.com/>





# Pengembangan Ragam Media Dan Sumber Belajar Berbasis ICT

## Beragam Format Penyajian Materi



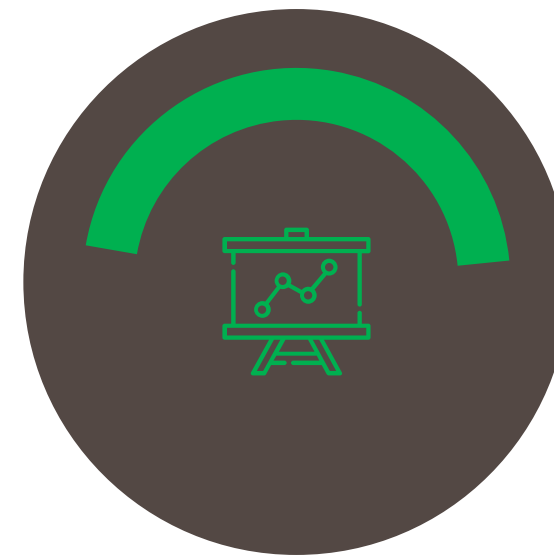
### Video Interaktif

H5P, flipgrid,  
edpuzzle, youtube



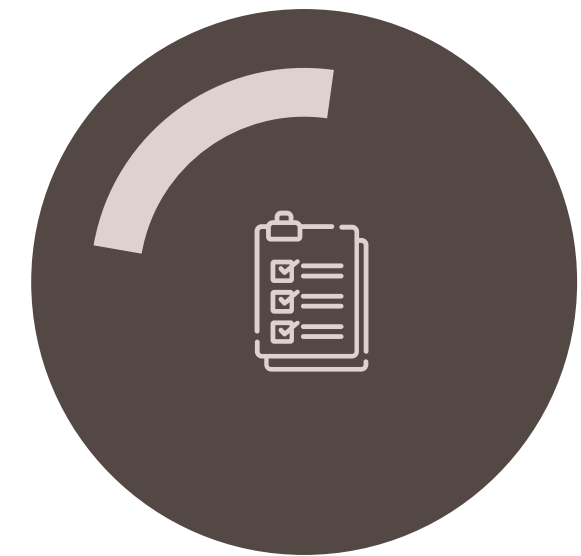
### Podcast

Caster.fm, anchor.fm,  
SoundCloud, WA  
Voice



### Infografis

Canva, Piktochart,  
visme, ease.ly



### Text

PDF+, Sway, Gslide,  
Text WA






## Rangga Firdaus

Penggiat dan pemerhati pendidikan & teknologi. Teman belajar Mahasiswa Universitas Lampung & Yayasan Al Fath Lampung. Telah lebih dari 21 tahun mendampingi berbagai institusi dalam pembelajaran dan mengembangkan sistem pembelajaran daring, serta ikut terlibat dalam usaha memajukan pendidikan dan teknologi di Indonesia

 [rangga.firdaus](#)

 [rangga.firdaus@fmipa.unila.ac.id](mailto:rangga.firdaus@fmipa.unila.ac.id)

 081379006544

### Asosiasi Profesi

- Ikatan Profesi Teknologi Pendidikan Indonesia
- Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer
- Asosiasi Profesi Multimedia Indonesia
- Association for Educational Communications and Technology
- Ikatan Ahli Informatika Indonesia



**APTIKOM**  
ASOSIASI PENDIDIKAN TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
INDONESIAN ASSOCIATION OF HIGHER EDUCATION IN  
INFORMATICS AND COMPUTING







**Rajawali Fight-X'34**



# Thank You

# Thank You

# Thank You



- Mokaseh Lor
- Matur Nuwun
- **Terima Kasih**
- Syukron
- **Merci bien**
- ありがとう
- Obrigado
- Dank
- Thanks
- **Matur se**
- **Kelangkong**
- Kheili Mamnun
- ευχαριστίες
- Danke
- Grazias
- 谢谢



## APTIKOM

ASOSIASI PENDIDIKAN TINGGI INFORMATIKA DAN KOMPUTER

INDONESIAN ASSOCIATION OF HIGHER EDUCATION IN INFORMATICS AND COMPUTING

**Rangga Firdaus**  
**Kapus Pengembangan Pembelajaran Daring & PJJ Unila**  
**Dosen Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Unila**



**RAJAWALI 34**