

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	<i>i</i>
DAFTAR ISI.....	<i>iii</i>
DAFTAR GAMBAR.....	<i>x</i>
TINJAUAN MATAKULIAH	<i>xiii</i>
BAB 1. KONSEP DASAR MULTIMEDIA DAN PERKEMBANGAN MULTIMEDIA	<i>1</i>
1.1. Pendahuluan.....	1
1.2. Hakikat Pembelajaran Anak Usia Dini	2
1.3. Hakikat Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran PAUD.....	4
1.3.1 Fungsi TIK dalam pembelajaran anak usia dini	5
1.3.2 Prinsip dalam pemanfaatan TIK untuk pembelajaran anak usia dini....	6
1.4. Sejarah dan Definisi Multimedia.....	7
1.4.1. Sejarah Multimedia	7
1.4.2 Definisi Multimedia.....	8
Rangkuman	9
Latihan Soal.....	9
Bahan Diskusi.....	10
Daftar Rujukan	10
BAB 2. PERANAN MULTIMEDIA SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DI PAUD.....	<i>12</i>
2.1. Pendahuluan	12
2.2. Pengertian Inovasi Pembelajaran.....	13
2.3. Alasan Perlunya Inovasi dalam Dunia Pembelajaran	14
2.3.1. Pendidikan 1.0	14
2.3.2. Pendidikan 2.0	15
2.3.3. Pendidikan 3.0	15
2.3.4. Pendidikan 4.0	16
2.3.5. Pendidikan 5.0	16
2.4. ICT Sebagai Inovasi Pembelajaran.....	17

2.5. Bentuk Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran	19
2.6. Faktor Pendukung dan Penghambat Pemanfaatan Multimedia dalam Pembelajaran.....	20
Rangkuman	21
Latihan Soal.....	21
Bahan Diskusi.....	22
<i>BAB 3. LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI.....</i>	<i>24</i>
3.1. Pendahuluan	24
3.2. Pengertian Literasi Digital	25
3.3. Peran penting literasi digital dalam pembelajaran.....	25
3.3.1 Peran Literasi Digital sebagai Sarana Penyampaian Materi	27
3.3.2 Peran Literasi Digital sebagai Penghubung antara Sumber Belajar....	27
3.3.3 Peran Literasi Digital sebagai Media Adaptasi terhadap Perkembangan Teknologi.....	27
3.4. Durasi dan waktu pengenalan literasi digital dalam pembelajaran sesuai dengan usia anak.....	27
3.5. Cara pengenalan literasi digital dalam pembelajaran	29
3.6. Aturan penggunaan literasi digital dalam pembelajaran	31
Rangkuman	32
Latihan Soal.....	32
Bahan Diskusi.....	33
Daftar Rujukan	33
<i>BAB 4. PRINSIP PEMEDIAAN DALAM PENYIAPAN PROGRAM MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA.....</i>	<i>35</i>
4.1. Pendahuluan	35
4.2. Prinsip Visual	36
4.3. Dasar Pertimbangan Pemilihan Konten Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini	36
4.4. Kendala Dalam Pengembangan Media Berbasis Digital.....	41

4.5. Solusi Terkait Kendala dalam Pengembangan Media Berbasis Digital.....	43
Rangkuman	44
Latihan Soal.....	44
Bahan Diskusi.....	44
Daftar Rujukan	44
<i>BAB 5. DESAIN MEDIA BERBASIS KOMPUTER (STORYBOARD)</i>	46
5.1. Pendahuluan.....	46
5.2. Definisi Storyboard.....	47
5.3. Jenis-Jenis <i>Storyboard</i>	48
5.4. Menyusun <i>Storyboard</i> Multimedia	48
5.5. Kelebihan dan Kelemahan <i>Storyboard</i>	50
Rangkuman	51
Latihan Soal.....	51
Bahan Diskusi.....	51
Daftar Rujukan	51
<i>BAB 6. TEKNIK PENGEMBANGAN APE BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK ANAK USIA DINI</i>	53
6.1 Pendahuluan.....	53
6.2 Konsep Pengembangan Multimedia.....	53
6.3 Proses Pengembangan APE Berbasis Multimedia.....	55
6.4 Contoh-Contoh Kegiatan Pengembangan Literasi Digital Bagi Anak	58
A. CD interaktif	58
B. Video Animasi	59
C. Teknologi Komputer	59
6.5 Pengembangan Media Digital Untuk Pembelajaran	60
6.5.1. Menciptakan Video Animasi Berbasis AI	60
6.5.2. Pengembangan Media Buku Cerita Digital Kupin	61
Rangkuman	61
Latihan Soal.....	62

Bahan Diskusi.....	62
Daftar Rujukan	62
BAB 7. POWER POINT INTERAKTIF	64
7.1 Pendahuluan	64
7.2 Pengertian dan Peran penting PPT Interaktif dalam pembelajaran.....	64
7.3 Menu dalam PPT	65
7.4 Menyisipkan gambar, video, dan suara	67
7.4.1 Menyisipkan gambar	67
7.4.2 Menyisipkan video dalam power point.....	71
7.4.3 Menyisipkan suara	75
Rangkuman	78
Latihan Soal.....	78
Bahan Diskusi.....	78
Daftar Rujukan	79
BAB 8. PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI PEMBELAJARAN.....	80
8.1 Pendahuluan	80
8.2 Pengertian dan Perkembangan Canva dalam Dunia Pendidikan	80
8.3 Fitur-Fitur Canva	81
8.4 Pemanfaatan Canva Untuk APE Multimedia	84
Rangkuman	89
Latihan Soal.....	90
Bahan Diskusi.....	90
Daftar Rujukan	91
BAB 9. AUGMENTED REALITY	92
9.1 Pendahuluan	92
9.2 Pengertian Augmented Reality (AR) dan Perbedaan dengan Virtual Reality (VR)	93

9.3 Augmented Reality (AR) untuk pembelajaran di lembaga PAUD	95
9.4 Pemanfaatan Aplikasi Assembler Edu dalam Pengembangan AR	96
9.5 Cara Menggunakan Augmented Reality	97
Rangkuman	100
Latihan Soal.....	100
Bahan Diskusi.....	100
Daftar Rujukan	100
<i>BAB 10. VIDEO ANIMASI BERBASIS AI.....</i>	<i>102</i>
10.1 Pendahuluan	102
10.2 Pengertian Video Animasi.....	103
10.3 Pengertian Artificial Intelligence (AI).....	103
10.4 Teknologi AI di dalam Pembuatan Video Animasi	104
10.5 Keunggulan dalam Pemanfaatan Video Animasi AI dalam Pembelajaran.....	109
Rangkuman	110
Latihan Soal.....	110
Bahan Diskusi.....	110
Daftar Rujukan	111
<i>BAB 11. PERMAINAN INTERAKTIF BERBASIS ONLINE</i>	<i>113</i>
11.1 Pendahuluan	113
11.2 Pengertian Permainan Interaktif	114
11.3. Jenis Permainan Interaktif	114
11.3.1. kuis	114
11.3.2. teka-teki	115
11.3.3. papan kartu	115
11.4 Platform Untuk Membuat Permainan Interaktif	115
11.4.1. Quizizz.....	115
11.4.2. Wordwall	121
11.4.3. MathGame	127

Rangkuman	132
Latihan Soal.....	133
Bahan Diskusi.....	133
Daftar Rujukan	133
BAB 12. BUKU DIGITAL	137
12.1 Pendahuluan.....	137
12.2 Pengertian Buku Digital	137
12.2.1. Komponen Buku Digital.....	138
12.3. Langkah-Langkah Pengembangan Buku Digital.....	143
12.4. Peran Buku Digital dalam Pembelajaran.....	146
12.4.1. Meningkatkan Motivasi Belajar	146
12.4.2. Meningkatkan Aksesibilitas.....	147
12.4.3. Memfasilitasi Pembelajaran Interaktif.....	147
12.4.4. Efisiensi Distribusi dan Biaya	148
12.4.5. Mendukung Pembelajaran Inklusif.....	149
Rangkuman	150
Latihan Soal.....	150
Bahan Diskusi.....	150
Daftar Rujukan	151
BAB 13. PEMBELAJARAN CODING DI PAUD.....	152
13.1 Pendahuluan.....	152
13.2 Konsep Coding untuk AUD	152
13.3 Contoh Kegiatan Coding Sederhana.....	154
a. Unplugged coding.....	154
b. Coding Huruf Hijaiyah.....	155
13.4 Contoh Coding Digital	155
Rangkuman	162
Latihan Soal.....	163
Bahan Diskusi.....	163
Daftar Rujukan	163
DAFTAR ISTILAH (GLOSARIUM)	165

<i>BIOGRAFI PENULIS</i>	<i>168</i>
<i>RINGKASAN BUKU AJAR.....</i>	<i>170</i>