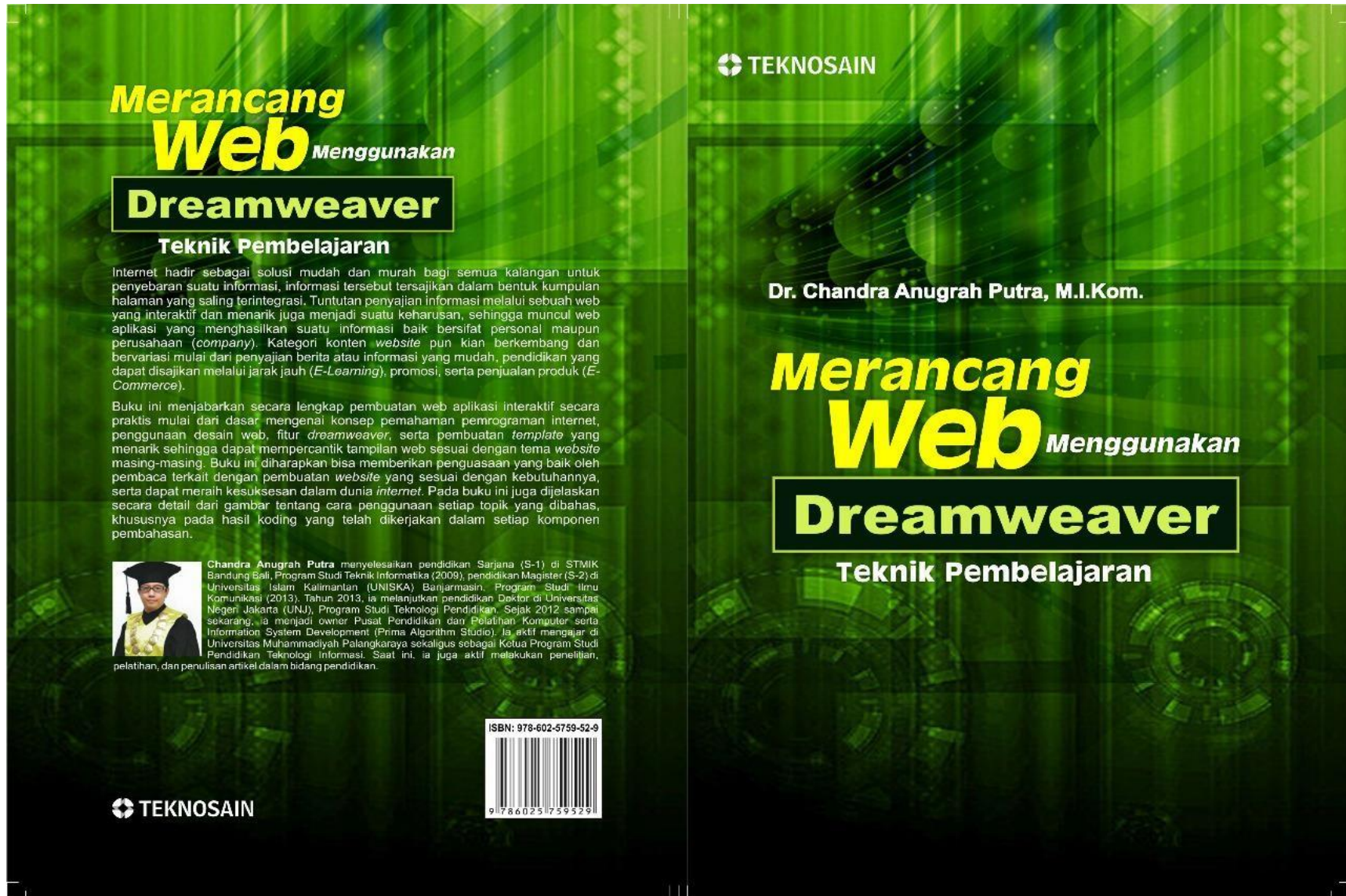


BUKTI KEGIATAN PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

G. Mengembangkan Bahan Pengajaran/Buku

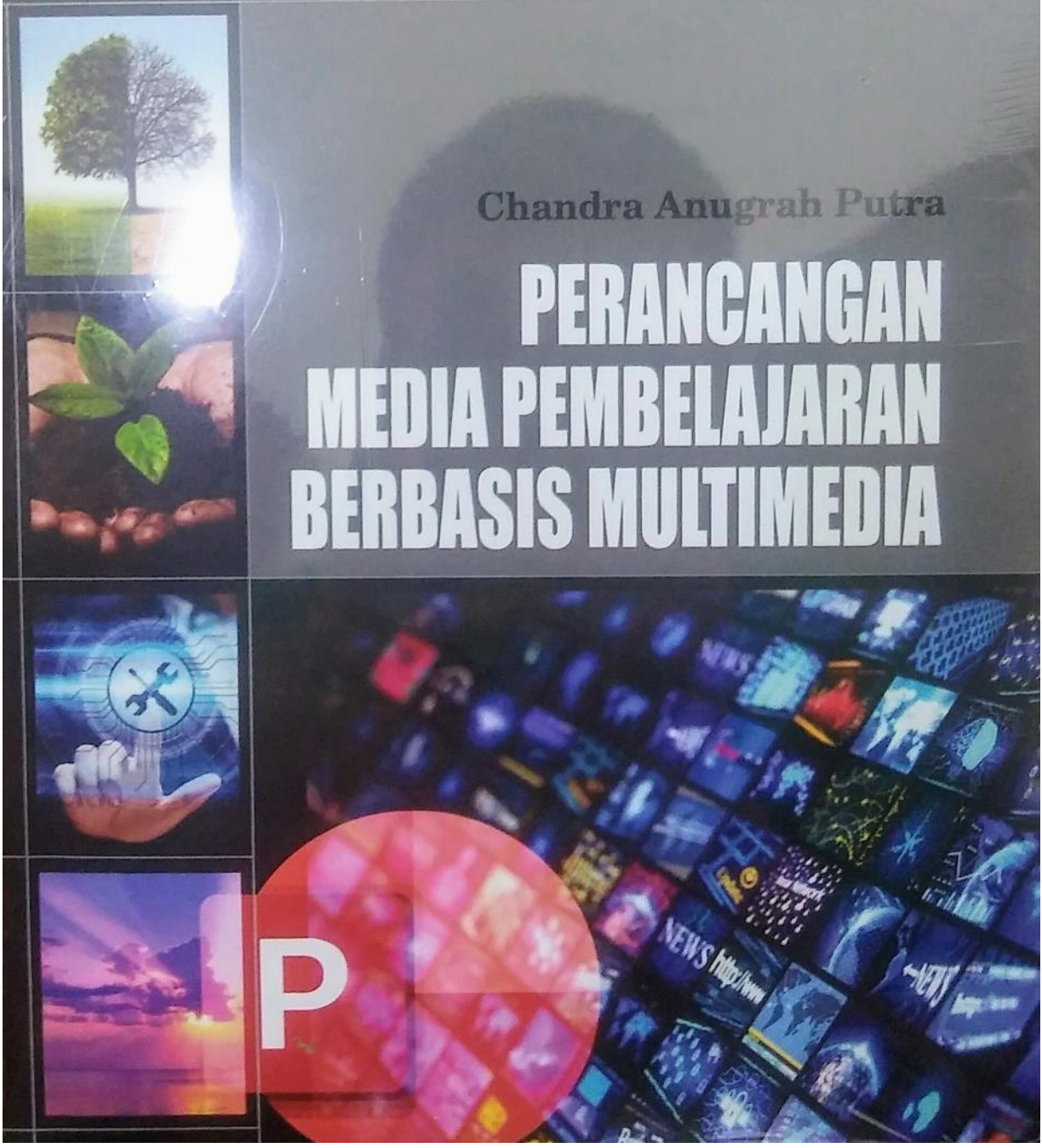
No.	Jenis Kegiatan	Deskripsi	Bukti Fisik
1.	Menulis/Mengembangkan Bahan Pengajaran/Buku	Menulis Buku yang berjudul: Teknik Pembelajaran: Merancang Web Menggunakan Dreamweaver	Buku Cetak ISBN Penerbit: Teknosain ISBN: 978-602-575-952-9
2.	Menulis/Mengembangkan Bahan Pengajaran/Buku	Menulis Buku yang berjudul: Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia	Buku Cetak ISBN Penerbit: Graha Ilmu ISBN: 978-623-228-226-1
3.	Menulis/Mengembangkan Bahan Pengajaran/Buku	Menulis Buku yang berjudul: Penerapan Media Pembelajaran Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Grafis	Buku Cetak ISBN Penerbit: Parama Ilmu ISBN: 978-602-6643-85-8

Bukti Lampiran:



Chandra Anugrah Putra

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA



PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA



PowerPoint merupakan program aplikasi presentasi dalam komputer. Dengan bantuan software tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan, baik itu pelajar, perkantoran dan bisnis, pendidik, dan trainer. Kehadiran powerpoint membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih. Fitur template/desain juga akan mempecahkan sebuah presentasi powerpoint. Perkembangan teknologi yang kian pesat telah banyak mempengaruhi kehidupan manusia. Berpadunya teknologi komputer dengan telekomunikasi yang diwujudkan dengan hadirnya internet telah mampu membawa perubahan dalam berbagai aspek kehidupan sekarang. Microsoft PowerPoint adalah software yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide. Buku ini menjabarkan secara lengkap tentang kegunaan atau fungsi dari ms powerpoint seperti sarana untuk mempermudah sebuah presentasi, membuat sebuah presentasi berbentuk softcopy sehingga dapat diakses oleh berbagai perangkat komputer, membuat presentasi dalam bentuk slide yang menarik dan cantik dengan dukungan fitur audio, video, gambar dan animasi serta template/desain yang akan dipergunakan, serta mempermudah dalam membuat, mengatur dan mencetak berbagai slide.



Chandra Anugrah Putra: lahir di Banjarmasin, pada tanggal 22 Oktober 1987, anak ketiga (3 bersaudara) dari Drs. H. Eddy Pancar Domai dan Dra. Hj. Mahrita. Pendidikan: SDN Langkai 12 Palangkaraya (1999), SMPN 2 Palangkaraya (2002), SMAN 1 Palangkaraya (2005). Melanjutkan pendidikan Sarjana (S1) di STMIK Bandung Bali, Jurusan Teknik Informatika (2009). Melanjutkan pendidikan Magister (S2) di Universitas Islam Kalimantan (UNISKA) Banjarmasin, Program Studi Ilmu Komunikasi (2013), Tahun 2013 melanjutkan pendidikan Doktor (S3) di Universitas Negeri Jakarta (UNJ), Program Studi Teknologi Pendidikan, dan saat ini menjadi dosen tetap di Universitas Muhammadiyah Palangkaraya sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.

 **GRAHA ILMU**

ISBN: 978-623-228-226-1



Pendidikan sangat berperan penting dalam mencerdaskan kehidupan anak bangsa, oleh sebab itu setiap orang yang ikut terlibat dalam Pendidikan sangat dituntut berperan secara maksimal agar dapat meningkatkan mutu Pendidikan. Pendidikan yang memiliki kualitas bukan hanya sebatas mengetahui sesuatu hal, namun melainkan juga dapat melakukan sesuatu yang mendasar untuk kehidupannya. Pendidikan juga harus dapat memberikan sebuah bekal pengalaman kesadaran kepada siswa dalam menjalankan kehidupan dimasyarakat. Pendidikan juga dituntut untuk maju dan berkembang sejalan dengan adanya perkembangan IPTEK, oleh sebab itu pemerintah selalu berupaya melakukan peningkatan mutu Pendidikan.

Media pembelajaran saat ini menjadi suatu hal yang sangat penting, sebab dengan media pembelajaran peserta didik akan lebih paham dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas, salah satunya media pembelajaran menggunakan video karena media pembelajaran video sangat mudah digunakan dan dapat di putar berulang-ulang baik melalui *handphone* atau komputer.

Buku ini membahas tentang mengenai pengertian media, media pembelajaran, nilai-nilai hasil dalam penggunaan media video untuk kegiatan pembelajaran. Buku ini diharapkan akan menjadi referensi bagi guru dalam memilih media pembelajaran dalam bidang *Desain Grafis* untuk memberikan materi kepada peserta didik sehingga peserta didik memiliki kreatif dalam membuat sebuah desain sesuai dengan skill yang dimiliki dan dapat mencapai cita-citanya.

PaRama Ilmu

Jln Srandakan Km 8.5 Tegallayung 10
Caturharjo Pandak Bantul Yogyakarta.
Telp 0817 2770 87
Email paramailmu@yahoo.com



PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DESAIN GRAFIS

Penulis :
ASEP GUNAWAN
CHANDRA ANUGRAH PUTRA
M. ANDI SETIAWAN

PaRama Ilmu

Penerapan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Desain Grafis

Asep G. - Chandra A.P. - M. Andi S.