

# Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar

This is likewise one of the factors by obtaining the soft documents of this **Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar** by online. You might not require more grow old to spend to go to the books foundation as competently as search for them. In some cases, you likewise do not discover the pronouncement **Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar** that you are looking for. It will totally squander the time.

However below, next you visit this web page, it will be therefore completely simple to acquire as skillfully as download guide **Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar**

It will not agree to many get older as we accustom before. You can attain it though do something something else at house and even in your workplace. fittingly easy! So, are you question? Just exercise just what we pay for under as skillfully as review **Membangun Aplikasi Game Edukatif Sebagai Media Belajar** what you when to read!

## **Monograf Game Android "Menalar" Berbasis Adobe Animation CC - Ryan Angga Pratama, M.Pd**

Penelitian yang dibukukan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan Adobe Animation CC, yaitu berupa game edukasi "MENALAR" yang dapat dimainkan pada smartphone android. Produk dikembangkan dengan memperhatikan aspek validitas, kepraktisan, dan keefektifan dalam pembelajaran matematika di kelas X SMA Negeri 5 Balikpapan dan SMA Negeri 6 Balikpapan. Implementasi menggunakan desain pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) yang terdiri dari: konsep, desain, perolehan materi konten, perakitan, pengujian, dan distribusi. Instrumen pengumpulan data digunakan studi dokumentasi, tes, serta kuesioner. Produk divalidasi oleh 2 orang Ahli Media Pembelajaran, 3 orang Ahli Materi dan Evaluasi Pembelajaran, serta 3 orang Praktisi/Guru. Hasil diperoleh dari pengujian media yang terdiri dari pengujian Alpha dan Beta. Adapun hasil penelitian menyimpulkan bahwa game edukasi "MENALAR" termasuk dalam kategori sangat valid dengan rata-rata persentase 87,6%, sangat praktis dengan rata-rata persentase 83,6%; dan efektif dengan persentase ketuntasan mencapai 70,8%. Sehingga secara keseluruhan media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran khususnya mengenai masalah penalaran matematis.

## **MERAJUT KEBERSAMAAN KALA PANDEMI - 2021-01-24**

Buku ini merupakan hasil laporan Kuliah Kerja Nyata Dari Rumah (KKN-DR) mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung pada tahun 2020

## **Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam - Noni Dwi Sari, S.Pi., M.Pd. 2022-03-28**

Book chapter ini disusun oleh sejumlah akademisi dan praktisi sesuai dengan kepekarannya masing-masing. Buku ini diharapkan dapat hadir memberi kontribusi positif dalam ilmu pengetahuan khususnya terkait dengan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA). Sistematika buku Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) ini mengacu pada pendekatan konsep teoritis dan contoh penerapan. Oleh karena itu diharapkan book chapter ini dapat menjawab tantangan dan persoalan dalam sistem pengajaran baik di perguruan tinggi dan sejenis lainnya.

## **Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment - Muhammad Ibnu Sa`ad 2020-01-13**

Teknologi sekarang semakin berkembang, banyak metode-metode pembelajaran terbaru yang tujuannya membuat agar sistem pembelajaran menjadi semakin menarik minat para siswa-siswinya. Buku ini hadir untuk membuat konsep aplikasi pembelajaran berbasis web sehingga konten dan materi pelajaran dapat diubah sesuai dengan kurikulum atau bersifat dinamis. Buku "Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment" menerapkan metode prototyping, di mana metode ini merupakan pengembangan yang digunakan pada perangkat lunak yang akan dikembangkan kembali menggunakan metode prototyping. Seorang pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama pembuatan sistem sehingga pengembang

akan mengetahui dengan benar apa yang diinginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Desain sistem edutainment berbasis web menggunakan UML (Unified Modeling Language). Desain sistem ini digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, dan mendokumentasikan sebuah sistem perangkat lunak. Buku ini cocok bagi orang-orang yang ingin membuat sistem pembelajaran berbasis web, penggiat informatika, dan referensi bagi mahasiswa yang sedang mengerjakan tugas akhir.

## **Media Pembelajaran Matematika - Siti Khoiruli Ummah 2021-01-21**

Buku Diktat Media Pembelajaran Matematika ini digunakan sebagai referensi tambahan bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Muhammadiyah Malang agar perkuliahan Sumber Belajar dan Media Pembelajaran Matematika dapat berjalan dengan baik. Buku ini memuat 1) media pembelajaran matematika, 2) media pembelajaran manipulative, 3) multimedia interaktif, dan 4) media pembelajaran cetak. Setiap bab akan dibahas tentang definisi, macam-macam, manfaat, contoh, dan tutorial pembuatan media pembelajaran matematika.

## **BEST PRACTICE - PJJ Membosankan menjadi Menyenangkan dengan GEMES - Anis Listiani, S.Pd**

BEST PRACTICE - PJJ Membosankan menjadi Menyenangkan dengan GEMES Penulis : Anis Listiani, S.Pd Ukuran : 14 x 21 cm ISBN : 978-623-309-128-2 Terbit : November 2020 [www.guepedia.com](http://www.guepedia.com) Sinopsis : Kerja keras para guru dan dosen selama ini sungguh patut diapresiasi. Tantangan dalam pendidikan sekarang, yang tidak kalah mencuri perhatian ialah terjadi inklusivitas dalam pendidikan kita. Pandemi yang memaksa setiap peserta didik untuk berhenti dari aktivitas belajar normal dan harus beralih ke PJJ. Terlepas dari tantangan diatas, pelaksanaan PJJ nyatanya juga memiliki peluang yang dapat disikapi dengan optimisme dalam dunia pendidikan. Sebut saja akselerasi pendidikan 4.0 yang terjadi akibat pandemi yang menghantam dunia. Adanya keharusan setiap orang untuk beralih ke PJJ dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran merupakan realisasi dari perkembangan era digital 4.0 yang diterapkan pada pendidikan. Dalam hal ini pandemi berfungsi sebagai katalis yang memacu perkembangan pendidikan menjadi lebih baik dengan pemanfaatan teknologi dalam PJJ. Oleh karena itu, buku ini hadir berdasarkan BEST PRACTICE penulis sebagai seorang guru untuk menjadikan "PJJ yang Membosankan menjadi Menyenangkan dengan GEMES" [www.guepedia.com](http://www.guepedia.com) Email : [guepedia@gmail.com](mailto:guepedia@gmail.com) WA di 081287602508 Happy shopping & reading Enjoy your day, guys

## ***Mengabdikan dengan Sepenuh Hati di Sekolah Tempat KKN Tematik Kami* - Ghea Sandra Pratiwi 2021-01-23**

Buku ini merupakan kumpulan artikel ilmiah hasil kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik Pencegahan dan Penanggulangan Dampak (KKN-T PPD) Covid-19 di bidang Pendidikan. Buku ini ditulis oleh enam mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta yang

menempuh mata kuliah KKNT Tahap II 2020, mereka merupakan anggota dari kelompok VIII UPI. Kontributor buku ini adalah 6 mahasiswi dari Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar dan 1 mahasiswi dari Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini semester VII. Dalam proses pengabdian di sekolah serta proses penulisan artikel ilmiahnya, mereka didampingi oleh seorang Dosen Pembimbing Lapangan sekaligus sebagai editor buku ini. Terdapat Sembilan Bab yang membangun buku ini, antara lain: Pendahuluan, Chapter 1 hingga Chapter 7, dan terakhir adalah Penutup. Chapter pada buku ini telah diverifikasi menggunakan perangkat lunak Turnitin dan menghasilkan tingkat plagiasi dibawah 20%. Akhir kata, mudah-mudahan aktivitas mereka ikhlas dalam mengabdikan yang tertuang di buku ini dapat menginspirasi pembaca yang Budiman.

**Tiga Belas Ladang Cintaku** - Suratno, dkk. 2021-08-21  
"Sukses dan keberhasilan datang hanya untuk mereka yang percaya diri dan siap untuk menang, kalimat tersebut pantas ditujukan kepada guru-guru UPTD SPF SMP Negeri 13 Tegal, yang berhasil mengembangkan potensi diri dan kreativitasnya dalam membuat karya pada masa Pandemi COVID-19. Teruslah berkreasi dan berinovasi untuk Majunya Pendidikan di Kota Tegal!" (M. ISMAIL FAHMI, S.IP., M.Si – Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Tegal) "Masa Pandemi COVID-19 dimanfaatkan guru-guru UPTD SPF SMP Negeri 13 Tegal dengan sebuah karya. Mereka berkreasi mengasah kemampuan literasi, mencipta sebuah buku yang sarat inspirasi. Sebagai Pengawas Pembina sekolah ini, saya sangat mendukung dan mengapresiasi kreatifitas ini. Selamat, semoga akan disusul dengan karya kreatifitas berikutnya." (AMIN AZIZ, M.Pd – Pengawas SMP Kota Tegal) "Pendidikan sangat penting meskipun di musim Pandemi COVID-19, hal ini tidak menyurutkan kreatifitas guru-guru UPTD SPF SMP Negeri 13 Tegal untuk membuat buku hasil kreasinya. Disiplin Pengajar dan Disiplin Siswa harus bersinergi. Bravo SMP 13, Maju Bersamamu..." (SONI SONTANI, SH. – Komite SMP Negeri 13 Tegal)

#### MENGGAGAS PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA ERA KELIMPAHAN - Randi Ramliyana 2021-09-20

Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua sisi yang berbeda sekaligus bersentuhan erat. Pembelajaran merupakan manifestasi inti pendidikan pada tempat dan situasi apapun. Praktik pendidikan dan pembelajaran yang tidak dipandu oleh teori atau ilmu pendidikan merupakan awal dari bencana proses kemanusiaan, pemanusiaan, dan kebudayaan. Langkah awal dalam proyek pemberdayaan kehidupan bermartabat, pendidikan harus tumbuh dan berkembang sesuai tuntutan zaman. Situasi dan kondisi apapun, pendidikan wajib dan terus berjalan seiring waktu. Seperti yang saat ini kita rasakan di zaman keberlimpahan informasi, ilmu pengetahuan, dan teknologi yang sangat mendukung terhadap berjalannya pendidikan dan ilmu pengetahuan seperti halnya pendidikan Bahasa dan sastra Indonesia. Terbitnya buku bunga rampai ini merupakan bentuk sumbangsih pemikiran, gagasan, metode, dan praktik dalam dunia ilmu pengetahuan utamanya pendidikan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan zamannya. Semoga bermanfaat dan salam literasi.

#### **PENGUKURAN USER INTERFACE (UI) DAN USER EXPERIENCE (UX)** - Febrianty 2021-08-19

Buku Monograf Pengukuran User Interface (UI) dan User Experience (UX) E-School Filial LPKA Kelas I Palembang ini merupakan hasil dari penelitian terapan dan salah satu wujud dalam rangka Pengembangan Bahan Rekayasa Perangkat Lunak dan atau Basis Data. Penulisan buku ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak khususnya pihak pengelola sekolah filial LPKA Kelas I Palembang. Pada kesempatan yang sangat berharga ini, penulis dengan tulus menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak RISTEKBRIN yang telah mendanai penelitian terapan ini (pendanaan Tahun 2020). Buku ini menceritakan proses dan implementasi dari e-school filial yang ditujukan untuk memotivasi dan menumbuhkan

jiwa kewirausahaan pada anak didik baik yang di LPKA Kelas I Palembang maupun siswa pada sekolah-sekolah induk yang turut menggunakan web e-school filial. Sistem e-school filial telah dapat mendukung penyelenggaraan pendidikan kewirausahaan secara lebih baik dan peningkatan pelayanan akademik di sekolah filial LPKA Kelas I Palembang yang menyediakan: Modul pembelajaran entrepreneurship berbasis video, Modul pembelajaran entrepreneurship berbasis audio, Modul pembelajaran entrepreneurship berbasis teks, Media pengajaran jarak jauh, Media pemberian tugas dan pengumpulan tugas siswa, dan Media diskusi. Sistem e-school filial digunakan oleh koordinator sekolah filial LPKA, koordinator sekolah induk, siswa, guru, dan wali siswa. Sistem e-school telah mempermudah pihak-pihak tersebut untuk mengetahui informasi yang mereka perlukan berdasarkan evaluasi hasil usability dan user experience. Sistem ini dapat memberikan manfaat jika pihak manajemen LPKA Kelas I Palembang dan pihak sekolah induk menggunakannya secara konsisten/terus-menerus.

#### **Modul Pembelajaran Mata Kuliah Kewirausahaan** - Maryati, S.Pd., M.Pd. 2020-03-13

Islam merupakan agama yang sempurna, didalamnya diatur segala pedoman bagi umat manusia untuk menjalankan kehidupannya. Salah satunya adalah dalam hal muamalah seperti bisnis atau berwirausaha, yang dalam Islam sudah sangat paripurna dan lengkap sebagaimana diatur dalam Al-Qur'an dan Hadits. Pedoman dan tuntutan ini merupakan aturan syar'i yang dapat menuntun umat Islam dalam berwirausaha. Tentunya tidak hanya demi mendapatkan manfaat atau keuntungan materi semata, tetapi juga mendapat nilai maslahat melalui wirausaha yang berbasis syari'ah. Maka, semangat berwirausaha seperti inilah yang perlu didorong oleh umat, terutama di kalangan mahasiswa yang menekuni kewirausahaan. Topik penting yang dibahas dalam buku ini yaitu: konsep kewirausahaan berbasis syari'ah; merumuskan dan menjelaskan hal-hal kewirausahaan; mencari dan menciptakan peluang usaha; perencanaan usaha; studi kelayakan usaha; tahap-tahap kewirausahaan; resiko dan kegagalan usaha; menjalin kemitraan; pengembangan wirausaha; dan profil kewirausahaan sukses. Buku modul kewirausahaan ini sangat cocok dijadikan referensi bagi mahasiswa yang memperdalam kewirausahaan, yang mana buku ini menyuguhkan secara komprehensif dalam memberikan tutunan, motivasi, inspirasi dalam berwirausaha khususnya yang berbasis syari'ah.

#### *Literasi Digital dalam Tantangan Pendidikan Abad 21* - Shandy Juniantoro, dkk. 2021-11-16

#### DIGITAL PARENTING - Maulidya Ulfah, M. Pd.I. 2020-10-06

Orang tua maupun guru sering menemukan pertanyaan seperti di bawah ini: Apa saja bahaya dunia online bagi anak? Bagaimana tips pengasuhan anak di era digital? Bagaimana tips bersahabat dengan media digital? Bagaimana caranya berinternet sehat, aman dan nyaman? Bagaimana caranya memilih aplikasi dalam gawai (gadget) yang dapat menunjang belajar anak? Apa saja contoh aplikasinya? Bagaimana caranya memilih saluran youtube yang ramah anak? Apa saja contohnya? Bagaimana tips melindungi anak dari konten negatif dalam gawai (gadget)? Bagaimana caranya mengatasi anak yang sudah kecanduan gawai (gadget)? Mungkin diantara pertanyaan itu cukup membuat pusing. Buku ini merupakan hasil riset penulis sebagai jawaban sekaligus panduan bagi keluarga, sekolah dan masyarakat dalam pengasuhan era digital dan strategi melindungi anak dari bahaya digital. Anak-anak saat ini merupakan digital native, yakni terlahir dari sebuah perkembangan teknologi digital yang berkembang sangat cepat dan menjadi peluang anak yang tak asing dalam penggunaannya. Sementara orang tua dikatakan sebagai immigrant digital yaitu generasi yang belum berkembang pesat dari adanya sebuah teknologi. Anak digital native ini terkadang lupa dengan dirinya sebagai seorang anak dengan dunianya yang bermain sambil belajar

sementara kejahatan dunia online semakin mengancam di sekitar anak seperti digital kidnapping, cyberbullying, pelecehan seksual, kecanduan gawai (gadget), kekerasan, pornografi, ancaman kesehatan dan radiasi pada anak. Teknologi digital seperti sebilah pisau yang dapat memberikan dampak positif dan negatif tergantung dari penggunaannya. Sebagai pengguna, orang tua dapat mengoptimalkan media digital untuk stimulasi perkembangan anak namun tetap dapat melindungi anak dari bahaya media digital. Sinergi peran orang tua, sekolah dan masyarakat dalam penggunaan teknologi digital menjadi kunci penting dalam pengasuhan sehingga dapat mengikuti zamannya. Orang tua yang sangat mencintai anaknya tentu ingin yang terbaik untuk anaknya dan tidak ingin ada hal membahayakan yang terjadi pada anak.

#### **Membuat Aplikasi dan Media Pembelajaran Interaktif dengan Lectora Inspire 16** - Basman Tompo

Buku seri tutorial membuat aplikasi dan media pembelajaran interaktif menggunakan perangkat lunak Lectora Inspire 16. Program Lectora adalah sebuah tools yang dapat digunakan untuk menghasilkan konten pembelajaran bermutu. Fiturnya lengkap dan pengoperasiannya yang user friendly menjadikannya sebagai pilihan oleh siapapun yang ingin membuat aplikasi dan media pembelajaran interaktif begitu mudah dan cepat.

#### **Sembilan Langkah Jitu Merancang Game Edukasi Menulis Cerpen Berbasis Rpg Maker Vx Ace** - Rianto, M.Si., M.Pd. 2020-08-20

Buku elektronik ini berisi langkah-langkah dalam membuat game edukasi menulis cerpen berbasis RPG Maker VX Ace sebagai upaya mengembangkan minat siswa dalam menulis cerpen melalui game di kelas. Game sendiri memiliki pesona adiktif di kalangan siswa, tidak dapat dipungkiri bahwa game terkadang menyita waktu belajar siswa di luar pembelajaran, atas dasar ini penulis mencoba mengembangkan game berjenis RPG sebagai alternatif media pembelajaran menulis cerpen. Buku elektronik ini terdiri dari sembilan langkah jitu dalam merancang game edukasi menulis cerpen, yaitu: 1. Menenal Game Berbasis Role Playing Game (RPG) VX Maker sebagai Aplikasi Pembuat Game 2. Cara Menginstal Aplikasi RPG Maker VX Ace 3. Pengenalan Komponen Aplikasi RPG VX Maker 4. Membuat Flowchart atau Diagram Alir Game 5. Membuat Story Board atau Sketsa Game 6. Membuat Perwajahan atau Desain Peta Game 7. Pemilihan Karakter dan Membuat Dialog 8. Membuat Event atau Pengkodean Game 9. Menguji Coba dan Pemaketan Game

#### **Resonansi Pemikiran Buku 10** - Drs. Priyono, M.Si.

Buku ini berisi kumpulan artikel dan opini media massa April-November 2020

#### **Game Edukasi RPG (Role Playing Game)** - Wandah Wibawanto 2020-02-15

Game Digital (komputer, konsol dan mobilephone) merupakan salah satu media yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada pemainnya dengan sangat efektif dan efisien. Dalam beberapa tahun terakhir, game edukasi semakin banyak dikembangkan. Salah satu jenis game yang seringkali ingin dikembangkan oleh pemula maupun profesional adalah game bertipe Role Playing (RPG). Disisi lain game bertipe RPG memiliki sistem yang lebih kompleks jika dibandingkan dengan kategori lainnya. Buku ini membahas secara konseptual pengembangan game RPG dengan muatan edukasi. Pembahasan dalam bentuk teori dan praktik, dilengkapi dengan penjelasan di tiap-tiap program, dengan langkah-langkah yang paling mudah untuk diikuti oleh semua kalangan.

#### **Proceedings of the International Conference on Intellectuals' Global Responsibility (ICIGR 2022)** - Tariq Tawfeeq Yousif Alabdullah 2023-06-20

This is an open access book. The Covid-19 pandemic has become a global issue have a great impact in almost all fields including in the economic, social, political, cultural and education, and has created social pressures community economy. Almost all over the country having

trouble. However, this has consequences for declining economic growth has had an impact on social life, including in countries in ASEAN and especially in Indonesia. We are only at the beginning of the most challenging part, which is how we will emerge out of this situation and return to a "new normal. These challenges highlight the importance of science, technology, and innovation as the decisive factors in any scenario of emergence from the crisis and economic recovery. To eliminate Covid-19 and find solutions to its effects are endeavored through research in various fields of sciences. Hopefully, the cure can be found and the new situation can be adapted.

#### **DUNIA MULTIMEDIA : Pengenalan dan Penerapannya** - Arief Yanto Rukmana 2023-05-25

Buku "Dunia Multimedia: Pengenalan dan Penerapannya" adalah sebuah buku yang memperkenalkan pengenalan dasar dan konsep multimedia secara komprehensif serta menggambarkan beragam penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Buku ini ditujukan bagi pembaca yang tertarik untuk memahami bagaimana multimedia mempengaruhi cara kita berinteraksi, mencipta, dan mengonsumsi konten di era digital yang semakin maju. Buku ini dimulai dengan pengantar yang menjelaskan apa sebenarnya multimedia dan bagaimana evolusinya dari bentuk yang sederhana menjadi teknologi yang kompleks dan terintegrasi. Pembaca akan diajak memahami komponen-komponen dasar multimedia, termasuk Desain Multimedia, Produksi Multimedia, Etika dalam Multimedia, Masa Depan Multimedia, dan Multimedia dan Ilmu Komputer, Selanjutnya, buku ini mengeksplorasi berbagai aplikasi multimedia dalam berbagai bidang, seperti Multimedia dalam Dunia Pendidikan, dan Multimedia dalam Dunia Pemasaran Digital. Semoga dengan hadirnya buku ini pembaca akan mendapatkan wawasan tentang bagaimana multimedia digunakan dalam di dunia saat ini. Melalui pembahasan yang jelas dan terperinci, mengajak pembaca untuk menjelajahi berbagai aspek multimedia, dari konsep dasar hingga perkembangan terkini. Buku ini membantu pembaca memahami peran multimedia dalam kehidupan sehari-hari, serta memberikan inspirasi dan wawasan untuk menciptakan dan mengaplikasikan konten multimedia yang menarik dan inovatif.

#### **Surat Kabar Guru Belajar Edisi Khusus: Wardah Inspiring Teacher 2021 - Jilid 2** - Guru dan Pemimpin Alumni Wardah Inspiring Teacher 2021 2022-05-19

Surat Kabar Guru Belajar Edisi Khusus Wardah Inspiring Teacher menampilkan praktik baik pembelajaran dan pendidikan untuk menularkan kegemaran belajar pada komunitas guru. Kolaborasi Mewujudkan Merdeka Belajar Tantangan mewujudkan Merdeka Belajar memang tidak mudah. Tantangan itu semakin besar ketika upaya mewujudkan Merdeka Belajar baru berada pada tahap awal dan, pada saat yang sama, Pandemi Covid-19 datang mengguncang kehidupan kita. Semua terdampak, tak terkecuali dunia pendidikan. Namun, tantangan ini tak sedikitpun menyurutkan semangat Cerita Guru Belajar untuk terus berupaya mewujudkan Merdeka Belajar di Indonesia. Sebab, kepentingan kita untuk mewujudkannya jauh lebih berharga dari pada tantangan yang dihadapi. Pada konteks inilah Cerita Guru Belajar berkolaborasi dengan Wardah Inspiring Teacher untuk mendukung para guru di Indonesia belajar bersama dan berbagi praktik baik agar semakin banyak guru yang menjadi Guru Merdeka Belajar. Kami dipertemukan oleh visi yang sama, misi yang sama, dan kepentingan yang sama: melakukan transformasi pendidikan ke arah pendidikan yang lebih memerdekakan murid. Dalam mewujudkan Merdeka Belajar di tengah Pandemi Covid-19, peran media pembelajaran tentu saja sangat krusial. Apakah pembelajaran jarak jauh akan memberikan dampak pada murid atau sekadar menjadi rutinitas, salah satunya ditentukan oleh media pembelajaran yang diaplikasikan di kelas. Melalui Surat Kabar Guru Belajar edisi Wardah Inspiring Teacher 2021 ini, kami ingin membagikan berbagai Media Pembelajaran Merdeka. Semoga dari

berbagai cerita praktik baik yang tersaji dalam Surat Kabar Guru Belajar edisi ini dapat menginspirasi para guru di Indonesia, dan kemudian terjadi perubahan di dunia pendidikan kita. Selamat membaca!

**Proceedings of the International Conference on Educational Management and Technology (ICEMT 2022)** - Bambang Budi Wiyono 2023-03-13

This is an open access book. The International Conference on Educational Technology and Management (ICEMT) is held to bring together academics, researchers, teachers, educational entrepreneurs, practitioners, and policy makers. They are responsible for implementing educational technology by leveraging resources through education management to create and enable ecosystem capabilities and access to education. The Covid-19 pandemic teaches that aspects of information and communication technology in education management are full of limitations. Inevitably, educational users have moved dramatically to online channels. Students and teachers are accustomed to learning from home. There are opportunities, as well as challenges. Although the pandemic isn't over yet, future updates are needed.

**Membangun Aplikasi Gamification untuk Kolaborasi Small Medium Enterprise (SME)** - Fitri Marisa, S.Kom., M.Pd. 2022-08-01

Buku tentang aplikasi komputer yang berjudul Membangun Aplikasi Gamification untuk Kolaborasi Small Medium Enterprise (SME) merupakan buku karya Fitri Marisa ... [et al.]. Buku ini dapat dijadikan sebagai buku referensi bagi peneliti, mahasiswa, ataupun pihak-pihak yang membutuhkan dalam penyelesaian masalah yang menggunakan pendekatan gamifikasi. Buku Membangun Aplikasi Gamification untuk Kolaborasi Small Medium Enterprise (SME) membahas tentang studi kasus membangun modle dan aplikasi gamifikasi yang dalam prosesnya terdapat kebaruan-kebaruan seperti temuan parameter koborasi, usulan mekanika yang dibuktikan dengan aplikasi gamifikasi kolaborasi yang diterapkan dalam lingkup Small Medium Enterprise (SME). Daftar isi buku ini meliputi : Bab 1 Model Mekanika Gamifikasi untuk Kolaborasi SME Bab 2 Perkembangan Kolaborasi Berbasis Gamifikasi Bab 3 Koridor Pembahasan Kolaborasi Berbasis Gamification Bab 4 Prosedur Pembuatan Model Mekanika Bab 5 Parameter Silahturahmi untuk Kolaborasi Bab 6 Pembobotan Parameter Silahturahmi dengan Fuzzy-AHP dan Octalysis Gamification Bab 7 Mendesain Formula Intelligent Collaboration Gamification Berbasis Fuzzy-AHP dan K-means Bab 8 Mendesain Model Mekanika Isb-GM Bab 9 Validasi Framework Bab 10 Evaluasi Menggunakan Octalysis Gmaification Bab 11 Evaluasi Penerimaan Teknologi dengan TAM Spesifikasi buku ini meliputi : Kategori : Aplikasi Komputer Penulis : Fitri Marisa ... [et al.] E-ISBN : 978-623-02-5215-0 Ukuran : 17.5x25 cm Halaman : 278 hlm Tahun Terbit : 2022 Penerbit Deepublish adalah penerbit buku yang memfokuskan penerbitannya dalam bidang pendidikan, terutama pendidikan tinggi (universitas dan sekolah tinggi). Buku ini tersedia juga dalam versi cetak. Dapatkan buku-buku berkualitas dengan pilihan terlengkap hanya di Toko Buku Online Deepublish : penerbitbukudeepublish.com

**ANALISIS DAMPAK TEKNOLOGI MODERN TERHADAP MASALAH LINGKUNGAN** - Azkiya Dzil Izzati, dkk.

**MASA DEPAN PENDIDIKAN** - Benny D Setianto 2021-10-08

Masa Depan Pendidikan Indonesia dengan penekanan kepada keberagaman dan kesatuan Indonesia telah dipilih sebagai gagasan utama penulisan buku ini sebagai peringatan 10 tahun keberadaan NUNI (Nationwide University Network in Indonesia). Nukilan kisah-kisah karya mahasiswa ini memberikan harapan bagi Pendidikan Indonesia di masa depan. Bagaimana mereka menceritakan kisah pendidikan karakter yang tidak kalah pentingnya dengan pengetahuan dan ketrampilan lain menjadi bahasan yang cukup menonjol. Bahasan masuknya teknologi (informatika) dalam

proses pembelajaran juga dikisahkan oleh beberapa penulis dengan menunjukkan bahwa pendidikan tidak bisa dilepaskan dari teknologi tersebut, tetapi sekaligus juga tetap kritis terhadapnya. Demikian juga pentingnya memperhatikan gaya belajar siswa, pendidikan bagi kaum marginal dan politik identitas menjadi bahasan yang cukup menonjol, dan topik-topik lainnya yang tetap menarik untuk diikuti.

**Robotika Untuk Semua : Dasar-dasar dan Aplikasi dari Robot** - Ruang Saintek 2023-01-26

"Robotika untuk Semua: Dasar-dasar dan Aplikasi dari Robot" adalah buku yang menyajikan panduan lengkap tentang dunia robotika. Buku ini ditujukan untuk pemula yang ingin belajar tentang robotika dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Buku ini membahas dasar-dasar robotika seperti komponen robot, kontrol robot, dan pemrograman robot. Selain itu, buku ini juga membahas aplikasi robotika dalam berbagai bidang seperti industri, transportasi, kesehatan, dan pendidikan. Buku ini menyajikan contoh-contoh aplikasi yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembaca dapat memahami bagaimana robot dapat membuat hidup lebih mudah dan efisien. Buku ini juga menyajikan beberapa proyek praktis yang dapat dikerjakan oleh pembaca untuk mempraktikkan ilmu yang didapat. Proyek-proyek ini dapat meningkatkan pemahaman pembaca tentang robotika dan membuat pembaca lebih bersemangat dalam belajar. Selain itu, buku ini juga menyajikan pandangan tentang masalah etika dan sosial dalam robotika. Hal ini membantu pembaca untuk memahami konsekuensi dari perkembangan robotika dan membuat pembaca lebih bijak dalam menggunakan robot. Secara keseluruhan, "Robotika untuk Semua: Dasar-dasar dan Aplikasi dari Robot" adalah buku yang sangat cocok bagi pemula yang ingin belajar tentang robotika dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Buku ini menyajikan panduan yang jelas dan mudah dipahami, serta proyek praktis yang dapat dikerjakan oleh pembaca. Buku ini akan menjadi sumber yang bermanfaat bagi siapa saja yang ingin belajar tentang robotika.

**Media Pembelajaran Untuk Mengasah Daya Pikir Anak Usia Dini Melalui Aplikasi Game SOAG (Senang Otak Atik Gambar)** - Fajar Putri Syaharani 2023-03-10

Media pembelajaran berbasis Android merupakan suatu media pembelajaran yang berbentuk digital yang mana dapat diakses melalui sistem Android. Penggunaan media berbasis Android ini penting dalam membantu mengembangkan semua aspek perkembangan dan pertumbuhan anak titik media pembelajaran berbasis Android selalu berkembang dari waktu ke waktu. Senang Otak Atik Gambar (SOAG) merupakan salah satu bentuk pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran berbasis Android yang cocok untuk anak usia 5-6 tahun. Game edukasi ini dapat membantu mengembangkan aspek kognitif anak khususnya untuk mengasah daya pikir anak. Media pembelajaran Senang Otak Atik Gambar, bagi anak diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan semangat belajar anak utamanya di masa pandemi covid 19 serta membantu anak dalam melatih kemampuan berpikir titik bagi guru media ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menarik perhatian anak untuk belajar dan menambah ragam media pembelajaran pada aspek kognitif. Bagi orangtua media ini dapat membantu orang tua dalam memberikan rangsangan pada aspek kognitif untuk anak usia dini yang dapat digunakan dimana saja dan kapan saja titik diharapkan media ini dapat memberikan manfaat bagi orang tua, guru serta utamanya pada anak usia dini.

**Kemampuan Komunikasi Digital Matematis** - Surya Amami Pramuditya 2021-05-17

Buku ini bertujuan untuk memberikan gambaran positif karakteristik kemampuan komunikasi digital matematis siswa pada pembelajaran role play berbantuan game edukasi matematika, serta hubungannya dengan kemampuan komunikasi matematis, kemampuan pemahaman matematis

serta kemampuan representasi matematis. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang secara pesat telah memberikan perubahan dalam dunia pendidikan, seperti memunculkan era komunikasi berbantuan media digital. Kemampuan matematis berbantuan media digital didefinisikan sebagai kemampuan digital matematis. Game edukasi matematika merupakan alat untuk merepresentasikan kemampuan komunikasi digital matematis. Buku ini dapat memberikan manfaat yaitu membuka wawasan masyarakat khususnya guru mengenai karakteristik dan strategi kemampuan komunikasi digital matematis siswa dalam pembelajaran di masa digital. Game edukasi matematika sebagai salah satu media pembelajaran digital diharapkan dapat membantu kemampuan komunikasi digital matematis siswa (terdiri atas kemampuan pemahaman dan kemampuan representasi matematis) dalam mempelajari materi, dari tahap awal konkrit sampai ke tahap abstrak. Pembelajaran yang lebih interaktif memberikan kemudahan kepada siswa dalam mencapai setiap kompetensi, sehingga mereka lebih termotivasi belajar matematika. Dalam pelaksanaannya, diharapkan komunikasi matematis berbantuan media digital dilakukan dengan baik.

*Jenius Membuat Mobile Edukasi Android* - Yusep Maulana  
2018-05-23

Materi : 1. Belajar Membuat Game/Aplikasi Android 2. Belajar Upload Ke Play Store 3. Belajar Dapat \$100/hari dari Admob 4. Belajar PROMOSI Aplikasi 5. Belajar Teknik ASO (App Store Optimization) Gratis : 1. Gratis Source Code Aplikasi/Game Android 2. Gratis Video Tutorial Pembuatan Aplikasi/Game Android 3. Gratis Upload Apk Ke Play Store Tujuan Pembelajaran : 1. Mengenalkan konsep aplikasi multimedia berbasis Android 2. Mengenalkan software-software pendukung multimedia untuk membangun aplikasi berbasis android interaktif 3. Mempelajari proses pembentukan animasi untuk game 4. Mempelajari penggunaan beberapa software untuk membangun aplikasi edukasi 5. Mengenalkan Bahasa Pemrograman Actionscript 3 sebagai bahasa pemrograman multimedia berbasis open source untuk membangun aplikasi Android interaktif 6. Mengenalkan Play Store Developer Console sebagai media pendistribusian Aplikasi Android Target Pembelajaran : 1. Pembaca dapat memahami konsep aplikasi multimedia 2. Pembaca dapat Membuat aplikasi mobile edukasi berbasis android 3. Pembaca bisa Mengupload Aplikasi mobile edukasi berbasis android ke play store 4. Pembaca dapat pengetahuan bagaimana caranya mendapatkan penghasilan dari mobile edukasi.

*Tutorial Membuat Media Pembelajaran 4.0* - SITI SAROH  
2019-11-17

SINOPSIS Maraknya penggunaan handphone di sekolah yang disalahgunakan siswa, akhirnya terbersit keinginan dalam hati memanfaatkan handphone secara maksimal untuk pembelajaran. Penulis mulai membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan handphone agar siswa merasa senang menerima materi sambil bermain. Buku ini sangat tepat dimiliki sebagai referensi guru dalam pengembangan diri membuat media pembelajaran. Tutorial di dalamnya memudahkan guru untuk membuat permainan yang memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Konten dalam buku ini akan membantu guru dengan mudah membuat game yang menarik. Ditambah dengan tutorial cara membuat soal online dengan menggunakan google formulir yang dapat menghemat anggaran sekolah. Tutorial membuat classroom menggunakan aplikasi Edmodo, yang dapat dimanfaatkan kapan saja walau hari libur. Membuat room Webex yang bermanfaat untuk mengajarkan keberanian terhadap siswa berbicara di depan umum dengan menggunakan kamera berlatih menjadi presenter, host, dan moderator. Hasil presentasinya dapat dilihat sebagai pembelajaran. Keistimewaan buku Tutorial Membuat Media Pembelajaran 4.0 adalah berhadiah aplikasi berbentuk CD yang dapat digunakan untuk media pembelajaran. Miliki bukunya, raih prestasi siswa dengan senang, riang, dan gemilang.  
Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam - Zulkifli

2023-05-29

Konsep media pembelajaran, Fungsi dan Manfaat media pembelajaran, Urgensi Media Pembelajaran, Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran, Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Prosedur Pemilihan Media, Pemanfaatan dan Penggunaan Media, Pembuatan Media Pembelajaran Sederhana, Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis IT, Pengembangan Media, Aplikasi Pembelajaran berbasis multi media.

Resonansi Pemikiran ke-25 - Priyono

Guru tetap jadi tokoh sentral dalam pembelajaran baik penguasaan ilmu, teknologi, kreativitas, dan keteladanannya. Meskipun dalam kurikulum merdeka, disebutkan anak didik ditempatkan sebagai subjek, tapi peran guru tetap sebagai motivator yang andal untuk menciptakan peserta didik yang mumpuni. Kualitas pembelajaran bisa meningkat manakala guru bisa memainkan empat keahlian yang dimiliki di atas.

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL (Teori & Praktik)** - Hendra 2023-03-01

Buku Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori dan Praktik) merupakan Buku Referensi bidang pendidikan yang ditulis secara kolaboratif oleh Guru dan Dosen pada bidang Pendidikan di seluruh Indonesia, buku ini sangat cocok dibaca oleh seluruh kalangan baik siswa, mahasiswa, guru dan dosen pada bidang pendidikan serta dibaca oleh masyarakat umum yang ingin mempelajari media pembelajaran berbasis digital. pada buku dimuat materi tenang: Jenis-Jenis Media Pembelajaran Digital, Desain, Pembuatan Buku Digital Pembelajaran, Pembuatan PowerPoint Pembelajaran, Pembuatan Video Animasi Pembelajaran, Pembuatan Video Tutorial Pembelajaran, Pembuatan Game Edukatif, Pembuatan Channel Youtube Pembelajaran, Pembuatan Website Pembelajaran, Pembuatan Podcast Pembelajaran.

*LAGI MOOD (MEDIA PEMBELAJARAN GAME FASHION)* - Purwosiwi Pandansari 2021-12-01

Karya monograf pertama yang berjudul "LAGI MOOD" merupakan hasil penelitian saya untuk menyebarkan ilmu dan informasi terkait bidang ilmu saya. Meskipun banyak rintangan dan hambatan yang saya alami dalam proses pengerjaannya pada akhirnya berhasil menyelesaikannya dengan baik.

**Aplikasi Pembelajaran Digital** - Andri Kurniawan  
2023-01-05

Perkembangan pembelajaran digital, pemilihan media pembelajaran digital, model pembelajaran digital, kompetensi dan konten pembelajaran digital, pengembangan aplikasi pembelajaran digital dan pengembangan evaluasi pembelajaran berbasis digital. Buku ini diharapkan sebagai salah satu sumber referensi belajar yang mudah dipahami oleh pembacanya.

*PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS ANDROID* - Desi Wulandari

Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android Materi Cahaya Dan Alat Optik Kelas VIII SMP/MTs. Kata kunci: android, game, cahaya dan alat optik. Studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 3 Bondowoso telah memperoleh laporan permasalahan sebagai berikut: (1) selama pembelajaran daring mayoritas siswa menggunakan android untuk bermain game, (2) 25% siswa terlambat mengumpulkan tugas akibat waktu belajar yang terbuang karena bermain game, (3) siswa mengharapkan pembelajaran yang disajikan dengan menarik dan menyenangkan agar lebih termotivasi dalam belajar.

Mudah Membuat Game Edukasi Berbasis Android Edisi Revisi - Ridwan Sanjaya, Aprilia Ratna Christanti, & Michael Satrio Prayogo 2017-10-16

Dalam beberapa tahun ini, industri kreatif telah menjadi prioritas pemerintah karena kontribusinya terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) secara nasional selalu meningkat dari tahun ke tahun. Game edukasi merupakan salah satu produk dari industri kreatif yang mempunyai pangsa pasar cukup besar. Jika Anda berprofesi sebagai guru sekolah, guru les, guru lembaga belajar, dosen,

atau pendamping belajar lainnya, maka pengetahuan yang terkait dengan bidang yang dikuasai dapat menjadi modal yang sangat bernilai ketika diolah menjadi game yang dapat dimainkan dan bermanfaat bagi banyak orang. Dalam laporan lembaga penelitian Ambient Insight pada tahun 2012 sampai dengan 2014 terlihat peningkatan yang konsisten dan signifikan terhadap pendapatan game berbasis pembelajaran baik di Asia maupun dunia secara keseluruhan. Hal ini memperlihatkan bahwa peluang industri kreatif game edukasi cukup cerah dan menjanjikan. Namun, yang sering menjadi masalah atau pertanyaan adalah apakah mungkin dikembangkan oleh pendidik jika kemampuan pembuatan game tidak dimiliki? Meskipun awalnya disusun untuk guru dan praktisi pendidikan, buku ini dapat digunakan oleh siswa, mahasiswa, atau bahkan orangtua yang ingin membuat permainan berbasis edukasi untuk anak-anaknya atau kalangan yang lebih luas. Buku ini mengajak Anda untuk mengembangkan game edukasi secara mandiri dengan langkah-langkah mudah tanpa harus menguasai kemampuan pemrograman. Hasilnya adalah berupa aplikasi permainan yang dapat dimainkan melalui gadget berbasis Android/iOS atau bahkan diunggah ke application store Google Play untuk bisa diakses secara luas oleh pengguna gadget di seluruh dunia.

**SPECIAL BOOK FOR MEDIA TUTORIAL ICT-BASED LEARNING** - Christiyanti Aprinastuti, dkk. 2023-03-29

Zaman sekarang, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran, guru dapat menghadirkan benda-benda yang tidak bisa dijangkau oleh indra manusia. Selain itu, konsep yang mulanya abstrak, dapat menjadi lebih konkret jika menggunakan media pembelajaran. Dengan begitu, peserta didik akan lebih mudah dalam memahami materi yang diberikan. Terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan guru baik secara online maupun offline salah satunya, yaitu media pembelajaran berbasis ICT yang dapat membantu guru memberikan informasi kepada peserta didik. Media ICT yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di antaranya: Mindmeister, Academic Presenter, Powtoon, KineMaster, Prezi, Quizizz, Edpuzzle, Liveworksheet, Comic Page Creator, Pixton, Scratch, Wordwall, Augmented Reality (Assemblr Edu), dan Arloopa. Media tersebut dapat digunakan pada gadget atau laptop. Pada buku ini akan menjelaskan pengertian masing-masing media serta langkah penggunaan dari media untuk mempermudah mengoperasikannya.

**Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android** - Army Trilidia Devega, S.Kom., M.Pd.T 2022-11-12

Buku ini diharapkan bisa menjadi tambahan referensi bagi para akademisi dan masyarakat pada umumnya dalam rangka menambah khasanah pengetahuan. Penulis pun menyadari jika didalam penyusunan buku ini mempunyai kekurangan, namun penulis meyakini sepenuhnya bahwa sekecil apapun ini tetap akan memberikan sebuah manfaat bagi pembaca. Akhir kata untuk penyempurnaan buku ini, maka kritik dan saran dari pembaca sangatlah berguna untuk penulis kedepannya.

**Transformasi Digital di Bidang Pendidikan** - Muhammad Hasan 2023-01-30

Sistematika buku ini dengan judul Transformasi Digital di Bidang Pendidikan, mengacu pada konsep dan pembahasan hal yang terkait. Buku ini terdiri atas 19 bab yang dijelaskan secara rinci dalam pembahasan antara lain mengenai: Perkembangan dan Gambaran Pendidikan di Era

Digital Menghadapi Era 5.0; Aturan, Undang-Undang dan Kebijakan Terhadap Pemanfaatan IT dan Digitalisasi; Urgensi dan Peran Teknologi dalam Pengembangan Bidang Pendidikan; Konsep dan Gambaran Umum Transformasi Digital; Tantangan dan Peluang dalam Implementasi Transformasi Digital dalam Bidang Pendidikan; Manajemen dan Transformasi Digital di Sekolah dan Perguruan Tinggi.; Metode dan Model Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Digital; Trend Pembelajaran E-Learning dan Learning Management System (LMS); Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Transformasi Digital; Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) dalam Bidang Pendidikan; Machine Learning dan Internet Of Things (IoT) dalam Bidang Pendidikan ; Literasi Digital dalam Bidang Pendidikan; Pemanfaatan Aplikasi Mobile Guna Menunjang Pembelajaran Agama Islam: Sistematis Review; Dampak Perkembangan Teknologi dan Transformasi Digital dalam Dunia Pendidikan; Konsep, Aplikasi, dan Evaluasi Konseling/Edukasi Digital dalam Layanan Pendidikan; Aplikasi-Aplikasi Sistem Teknologi Pendidikan; Pentingnya Pendidikan Karakter di Era Digital; Peran Pemerintah, Sekolah, Guru, Masyarakat dan Lainnya dalam Akselerasi Perkembangan Transformasi Digital di Pendidikan; Urgensi Penguatan Nilai-Nilai Spiritual dalam Bidang Pendidikan di Era Digitalisasi.

**Multimedia Interaktif menggunakan Unity 2D** - Suhendi 2022-01-27

Multimedia interaktif merupakan penyajian visual dengan menggunakan gabungan objek teks, gambar, suara, video, dan animasi untuk kebutuhan media pembelajaran maupun untuk keperluan promosi dan bisnis. Penyajian multimedia interaktif harus memperhatikan prinsip dasar mengenai multimedia seperti kesesuaian antara text dengan gambar, kesesuaian antara gambar dengan suara, kesesuaian semua gabungan unsur media dengan tema. Jenis-jenis multimedia bisa dikategorikan ada yang pasif artinya multimedia berjalan secara sekuensial seperti video atau film. Jenis Multimedia yang kedua adalah multimedia interaktif yang mengandung aktifitas kontrol user terhadap sebuah multimedia seperti game dan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi interaktif di dalam sebuah perangkat mobile. Sebelum membuat multimedia interaktif perlu dirancang skenario multimedia yang akan dibuat yang dengan menggunakan konsep storyboard. Storyboard adalah rangkaian ide desain multimedia kedalam sebuah dokumen. Format model storyboard bisa berbentuk kartu, double column, dan model landscape. Struktur menu adalah bagian kegiatan dari merancang sebuah multimedia interaktif sehingga hasil rancangan multimedia interaktif bisa terstruktur dari sisi navigasi kontrol menu. Jenis-jenis navigasi diantaranya adalah struktur menu linier, non linier, hierarchy, dan composite. Untuk implementasi hasil dari konsep melalui storyboard maka perlu alat bantu program aplikasi untuk mewujudkan hasil ide ke dalam bentuk visual gambar bergerak, text bergerak, suara, dan video. Alat bantu untuk mewujudkannya bisa menggunakan program aplikasi Unity. Unity adalah game engine yang bisa membuat media interaktif dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi. Buku ini membahas dasar-dasar pengenalan Unity 2D seperti pengenalan interface unity, membuat teks, gambar, objek 2D animasi. Unity 2D juga bisa membuat kontrol player terhadap sebuah tema permainan seperti halnya permainan berpetualang mencari harta karun dalam objek 2 dimensi. Kesimpulan dari buku ini sangat cocok bagi umum, mahasiswa, dosen, para peneliti yang ingin membuat proyek multimedia interaktif dengan Unity 2D