

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	II
SUSUNAN KEPANITIAAN	III
DAFTAR ISI	IV
PENGEMBANGAN VIRTUAL LAB GELOMBANG CAHAYA UNTUK PEMBELAJARAN AKTIF DAN KEMANDIRIAN BELAJAR DI ERA <i>NEW NORMAL</i>	1
E-ZONI: APLIKASI PREDIKSI KELULUSAN CALON SISWA PADA PPDB SISTEM ZONASI MELALUI PEMANFAATAN <i>BIG DATA</i> DAPODIK NASIONAL	15
AERO (<i>ARTIFICIAL INTELLIGENCE</i> DALAM <i>NEUROEDUCATION</i>): ANALISIS PENGARUH EMOSI DAN PSIKOLOGIS PELAJAR DALAM PROSES <i>E-LEARNING</i>	29
INOVASI <i>VIDEO BASED LEARNING</i> DALAM MENINGKATKAN INTERAKSI PADA PROSES BELAJAR MENGAJAR.....	43
IMPLEMENTASI <i>FUNING (FUN LEARNING): GAME-BASED LEARNING PLATFORM</i> DENGAN OPTIMALISASI <i>COLLABORATIVE GOVERNANCE</i> DI ERA <i>NEW NORMAL</i> SEBAGAI UPAYA MENYUKSESKAN MERDEKA BELAJAR.....	57
STUDI LITERATUR PENERAPAN AUGMENTED REALITY DALAM PEMBELAJARAN KIMIA: KEUNGGULAN, MANFAAT DAN APLIKASINYA	71
EFEKTIFITAS METODE KONTEN PEMBELAJARAN TERHADAP MAHASISWA.....	85
PERLUASAN PLATFORM E-LEARNING UNTUK MENUNJANG PEMBELAJARAN DI DAERAH TERPENCIL	99
MENGAGAS MEJA DIGITAL PRIBADI (<i>DIGITALLY PERSONALIZED DESKS</i>) UNTUK ANAK USIA DINI DALAM SISTEM PEMBELAJARAN	109
ANALISIS KONTEN PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENGUKUR TINGKAT INTERAKSI DAN PEMAHAMAN MAHASISWA.....	115
IMPLEMENTASI KAHOOT! DALAM MENUNJANG PEMBELAJARAN DARING INTERAKTIF	123
PENGARUH PEMBELAJARAN DIGITAL DENGAN MODEL <i>BLANDED POE2WE</i> BAGI SISWA/MAHASISWA.....	139
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS <i>GAME CHALLENGES</i> UNTUK MENINGKATKAN <i>COMPUTATIONAL THINKING</i> DALAM PEMBELAJARAN MANDIRI SEBAGAI UPAYA MEWUJUDKAN MERDEKA BELAJAR.....	149
PENERAPAN E-LEARNING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI MASA PANDEMIK	167
CARITA: PENDIDIKAN KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI SERIAL <i>WEBTOON</i> INTERAKTIF	177

INOVASI PEMBELAJARAN KREATIF UNTUK SISWA KELAS 1 SD NEGERI LEMPUYANGWANGI YOGYAKARTA DENGAN APLIKASI <i>WHITEBOARD VIDEOSCRIBE</i> DAN <i>ANIMATION PLOTAGON</i>	191
VOKA EDU: E-LEARNING MULTIPLATFORM BERBASIS ICT DALAM MENDUKUNG PEMBELAJARAN JARAK JAUH UNTUK SEKOLAH VOKASI DAN KEJURUAN DI MASA PANDEMI COVID-19.....	203
INOVASI PEMBELAJARAN SENTRA BALOK DENGAN PENUNJANG PERMAINAN TRADISIONAL BERBASIS TEKNOLOGI DI TK/KB SALAHUDIN KOTA SURABAYA	219
PENERAPAN SISTEM <i>PERSONALIZED LEARNING</i> BERBASIS BIG DATA SECARA INTEGRATIF GUNA MEWUJUDKAN PENDIDIKAN INDONESIA YANG FLEKSIBEL	235
DESAIN INTERAKTIF PENGENALAN RAGAM HEWAN KEPADA ANAK USIA DINI PENYANDANG TUNAGRAHITA DENGAN MENGGUNAKAN METODE MDLC	253