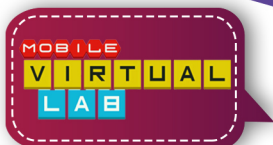


# PRODUK-PRODUK MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BPMPK KEMENDIKBUD DALAM RANGKA MENDUKUNG PENINGKATAN MUTU PENDIDIKAN



# **BUKU PANDUAN**

## **Produk-Produk Multimedia Pembelajaran BPMPK Kemendikbud**

**dalam Rangka Mendukung Peningkatan Mutu Pendidikan**

**m-edukasi**  
**belajar cepat tanpa sekat ...**

**Tim Penyusun :**

**Pengarah**  
Abu Khaer

**Ketua**  
Agus Triarso

**Penelaah**  
Budi Wahono, Toni Setyawan

**Penyusun**  
Ade Yusupa, Bentar Saputro, Candra Purnama A.K, M.Q Zaman,  
Septi Puspita P, Yosika Dedi E, Woro Ayu K.

# DAFTAR ISI

Daftar Isi .....	i
Kata Pengantar .....	ii
Profile BPMPK Kemendikbud .....	iii
Game Edukasi Si CERDIK .....	A
Aplikasi Laboratorium Maya ( <i>Virtual Lab</i> ) .....	B
Program M-Kit Guru ( <i>Teaching Aid's</i> ) .....	C
Program Katalog Media .....	D
Aplikasi Mobile Edukasi .....	E
Program MPI Online .....	F
Program MPI Offline .....	G
Program Stok Media .....	H
Program e-Budaya .....	I
Penutup .....	J

# KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua, Buku Panduan **Produk-Produk Multimedia Pembelajaran BPMPK Kemendikbud dalam Rangka Mendukung Peningkatan Mutu Pendidikan** telah selesai disusun.

Semoga dengan disusunnya buku panduan Produk-Produk Multimedia Pembelajaran BPMPK Kemendikbud ini dapat membantu seluruh *user/pengguna* yang memanfaatkan media-media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh BPMPK Kemendikbud. Buku ini dimaksudkan untuk memudahkan user dalam memanfaatkan media, mulai dari bagaimana mengakses media, melakukan pemasangan (installasi) hingga pada strategi pembelajarannya.

Adapun beberapa jenis media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh BPMPK Kemendikbud antara lain : (1) Aplikasi Si Cerdik; (2) Laboratorium Maya (*Virtual Lab*); (3) M-Kit Guru (*Teaching Aid*); (4) Katalog Media; (5) Mobile Edukasi; (6) MPI *Online*; (7) MPI *Offline*; (8) Stok Media; dan (9) e-Budaya.

Akhirnya kami sampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat sehingga buku panduan Produk-Produk Multimedia Pembelajaran BPMPK Kemendikbud ini dapat tersusun. Semoga buku panduan ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dan membantu dalam rangka menunjang proses pembelajaran.

Semarang, Desember 2017  
Kepala BPMPK Kemendikbud

Drs. Abu Khaer, M.Pd.  
NIP. 196604131991031002



# Profile BPMPK Kemendikbud

## **Visi BPMPK Kemendikbud**

Tersedianya model pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan multimedia untuk membentuk insan serta ekosistem pendidikan dan kebudayaan yang berkarakter dengan berlandaskan gotong-royong

## **Misi BPMPK Kemendikbud**

Menganalisis, Merancang dan Membuat serta Mengevaluasi Model Pembelajaran berbasis multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan.

## **Tujuan Strategis BPMPK Kemendikbud**

Mengembangkan model pembelajaran berbasis multimedia untuk pendidikan dan kebudayaan.

m-edukasi  
belajar cepat tanpa sekat ...



---

# Game Edukasi Si CERDIK

---

**m-edukasi**  
belajar cepat tanpa sekat ...

## GAME EDUKASI

### "Si Cerdik"



#### A. Deskripsi Aplikasi

**Si Cerdik** akronim dari **Aplikasi Cerdas Mendidik**, merupakan Game Edukasi yang dikembangkan oleh Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan - Kemendikbud. Game berisi konten pembelajaran berupa soal-soal yang ditampilkan berdasarkan beberapa mata pelajaran. Konsep dalam memainkan game Si Cerdik user harus mencari lawan main, baik secara acak maupun memilih lawan yang sudah ada dalam list database aplikasi. Cobalah mainkan Game Si Cerdik ini, jadilah pemenangnya, semoga pengetahuan kalian semakin bertambah sesuai dengan slogan Game ini, Cerdas dan Mendidik.

## B. Tujuan

1. Game Edukasi Si Cerdik dikembangkan dengan tujuan mengatasi kebosanan siswa dalam belajar.
2. Game edukasi si cerdas dapat menghadirkan pengalaman belajar yang menantang dan menyenangkan melalui permainan yang berisi materi pelajaran dalam bentuk kuis.

## C. Sasaran

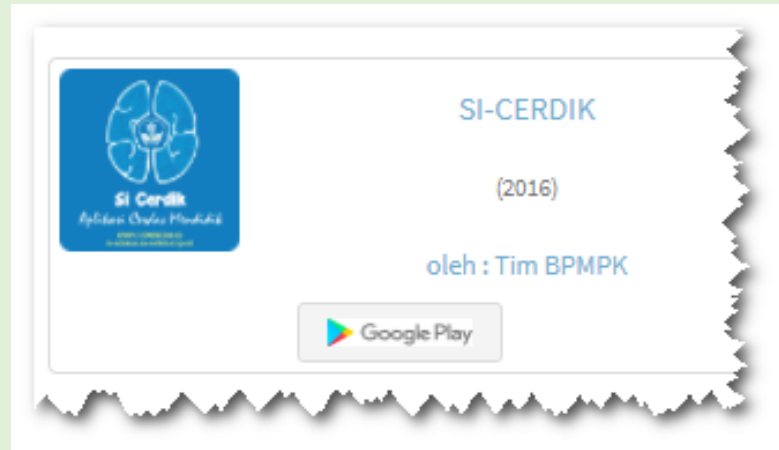
1. Sasaran Primer konten Game Edukasi adalah siswa mulai dari jenjang SMP, SMA/SMK, bahkan khalayak umum.
2. Sasaran Sekunder konten Game Edukasi adalah Guru, Orang tua / pendamping siswa.

## D. Cara Mendapatkan Aplikasi

Untuk memperoleh aplikasi ini pengguna dapat melalui :

### 1. Akses Website BPMPK Kemendikbud

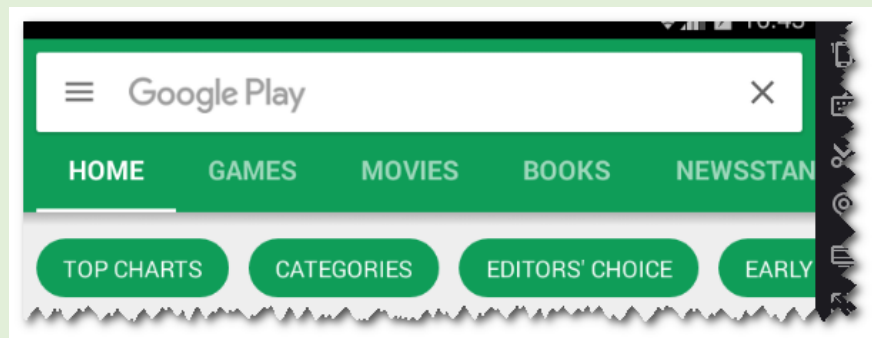
Akses alamat website [m-edukasi.kemdikbud.go.id](https://m-edukasi.kemdikbud.go.id) kemudian pilih produk terbaru “SiCerdik”.



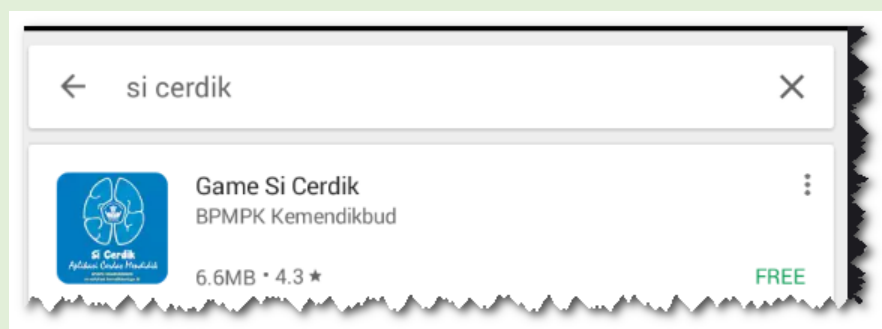
**2. Akses Play Store** bagi pengguna ponsel pintar (*smartphone*) berbasis Android. Kemudian pada pencarian ketikkan kata “Si Cerdik” maka muncul berikut ini :



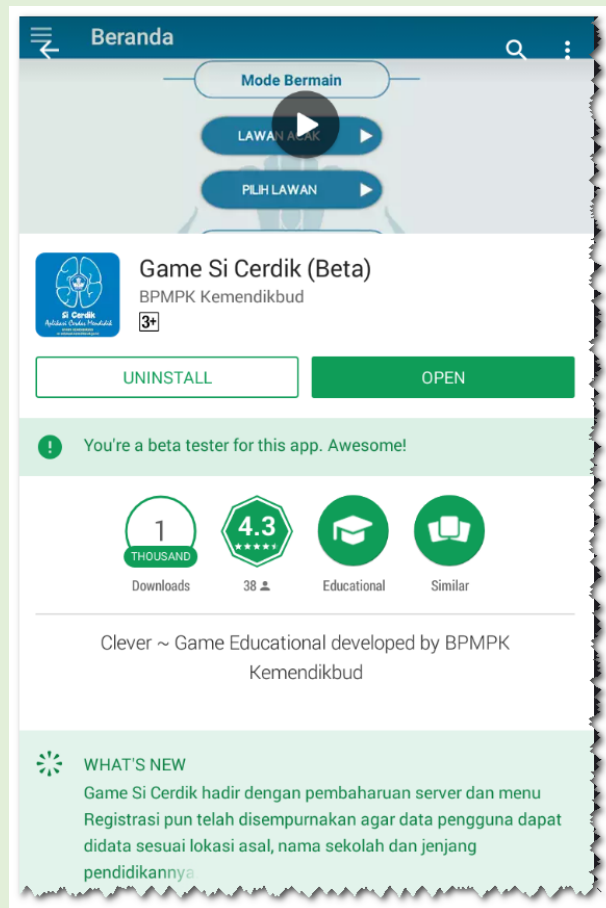
*Logo Play Store*



*Google Play Store*



*Kolom Pencarian pada Play Store*



*Tampilan SiCerdik pada Play Store*

### **E. Requirement (Kebutuhan) Aplikasi**

Untuk dapat melakukan pemasangan (installasi) aplikasi ini, pengguna harus memenuhi kriteria minimum seperti berikut ini :

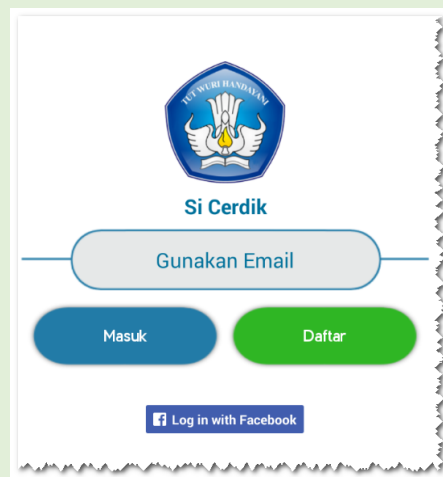
- Ponsel pintar (*smartphone*) Android dengan minimal versi 4.1 (**Jelly Bean**) ke atas.
- *Smartphone* dapat berupa ponsel biasa atau tablet.
- Harus terkoneksi dengan jaringan internet.

## F. Cara Daftar ke Aplikasi

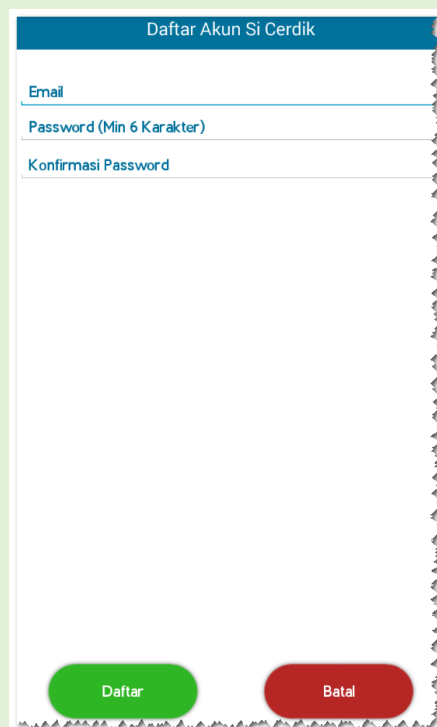
Setelah berhasil installasi pada ponsel, langkah selanjutnya adalah melakukan pendaftaran pada aplikasi SiCerdik.

Langkahnya sebagai berikut :

1. Buka aplikasi, lalu klik “Daftar”

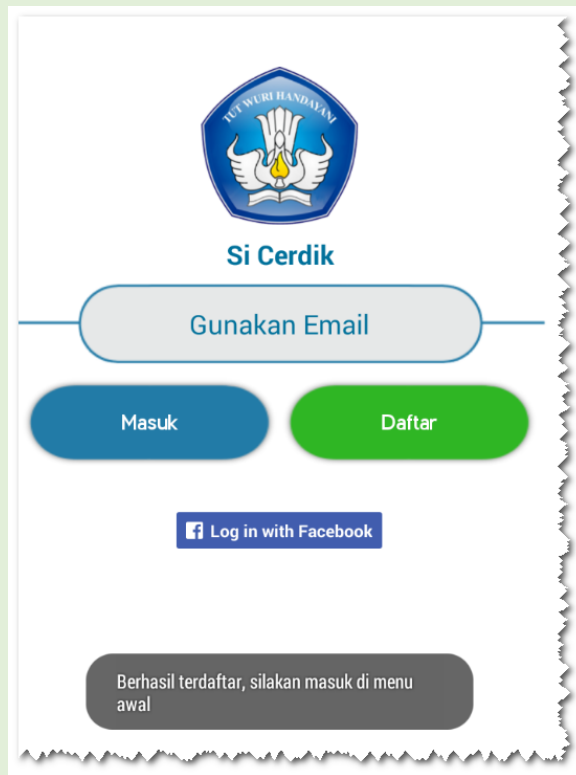


2. Ketikkan alamat surat elektronik (*email*) dan kata sandi (*password*), untuk melakukan pendaftaran pada aplikasi.

The screenshot shows the registration form titled 'Daftar Akun Si Cerdik'. It has three input fields: 'Email', 'Password (Min 6 Karakter)', and 'Konfirmasi Password'. At the bottom of the form are two buttons: a green one labeled 'Daftar' and a red one labeled 'Batal'.



3. Setelah memasukkan alamat (email) dan kata sandi (password), apabila berhasil maka akan muncul tampilan berikut ini :



4. Langkah selanjutnya adalah melakukan Login (Masuk ke aplikasi) dengan klik tombol “**Masuk**” menggunakan **email** dan **password** yang sudah didaftarkan tadi.



5. Selanjutnya adalah melengkapi form yang tersedia pada aplikasi tersebut, apabila sudah terisi semua tekan tombol **“Simpan”**

The image displays two side-by-side screenshots of a mobile application's registration form. Both screens feature a blue header with a profile picture icon and the text 'Pilih Gambar Profil'. The form consists of several input fields, each with a blue label. At the bottom of each screen are two buttons: a green 'Simpan' button and a red 'Batal' button.

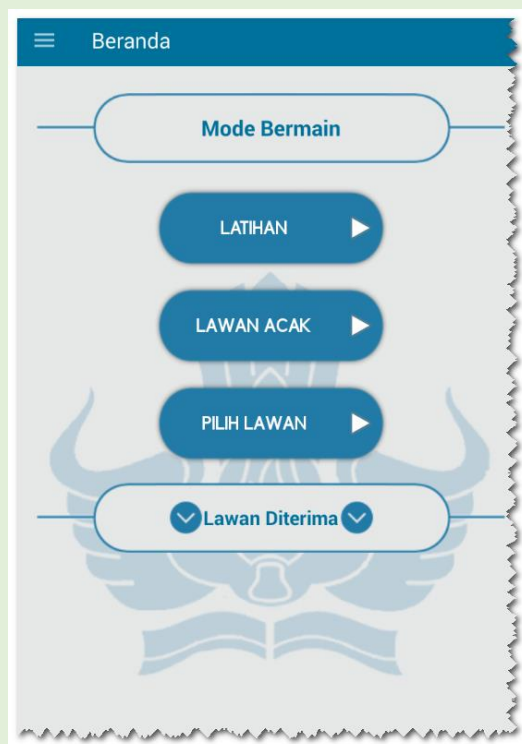
**Left Screenshot (Empty Form):**

- Nama Awal
- Nama Akhir
- Jenis Kelamin
- Provinsi
- Kabupaten
- Kecamatan
- Sekolah
- Jenjang

**Right Screenshot (Filled Form):**

- siswa
- SMP
- Laki-laki
- JAWA TENGAH
- KABUPATEN KEBUMEN
- SRUWENG
- SMP N I Sruweng
- SMP

6. Pendaftaran selesai, selamat mencoba.



## G. Strategi Pembelajaran

Ada beberapa jenis strategi pembelajaran yang dapat digunakan khusus untuk Game Edukasi Si Cerdik antara lain;

### 1. Pembelajaran Klasikal

Game Si Cerdik dapat dipraktekkan secara bersama-sama di ruang kelas. Baik guru maupun siswa dapat bermain game edukasi ini, yang satu bisa menjadi penantang maupun yang ditantang.

### 2. Pembelajaran Individual

Selain pembelajaran klasikal, game Si Cerdik juga dapat dimainkan secara mandiri. *User* atau pengguna dapat bermain di manapun, kapanpun tanpa terpaku pada ruang kelas.

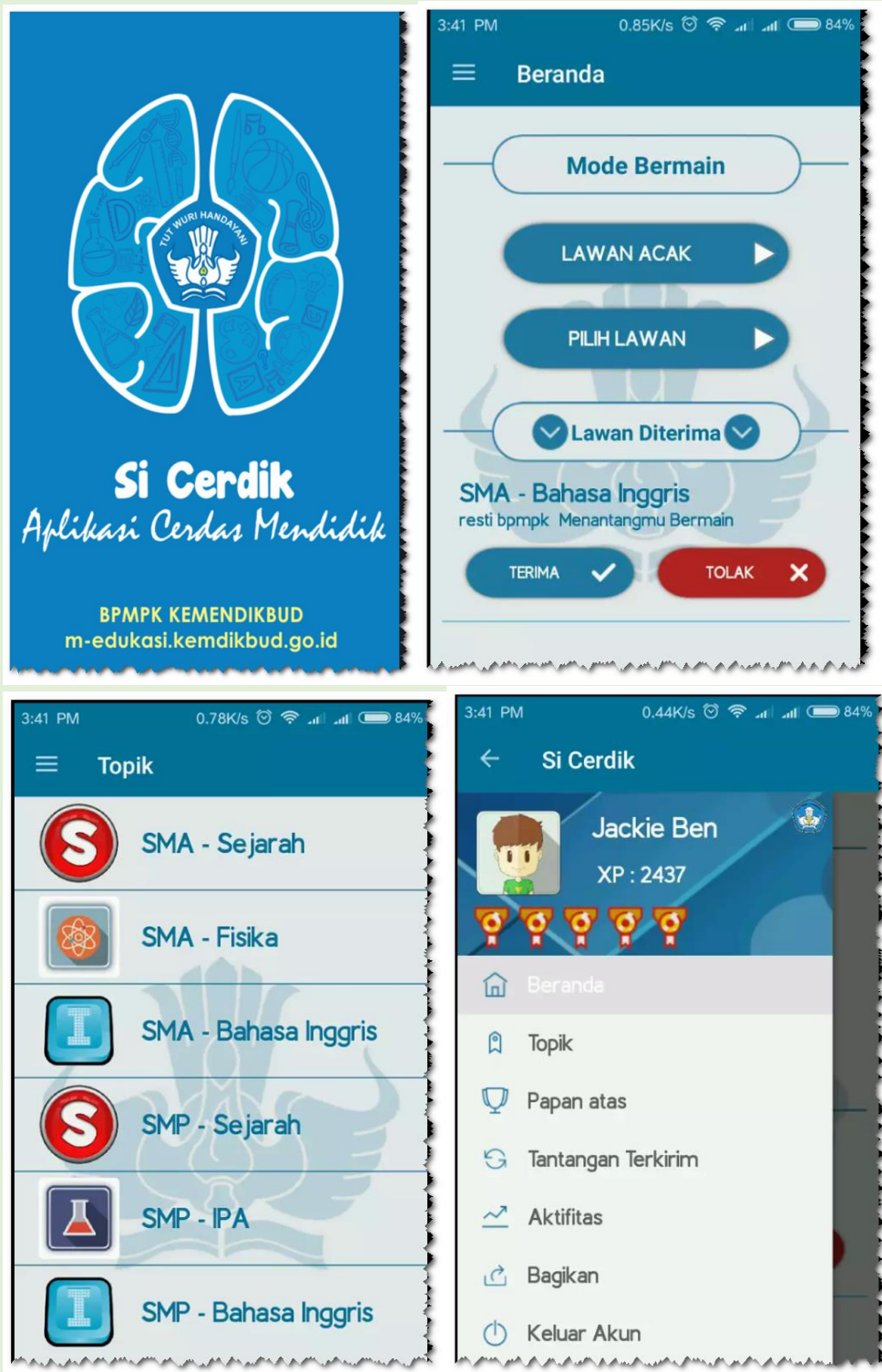
### Peran guru:

Guru berperan sebagai pendamping sekaligus motivator dalam pemanfaatan Game Edukasi Si Cerdik di kelas.

Guru bisa juga berperan sebagai koordinator dalam pemanfaatannya melalui penugasan secara individual kepada siswa untuk menggunakan Game Edukasi Si Cerdik sebagai bahan ajar.

## H. Tampilan Aplikasi

Setelah berhasil melakukan pemasangan (*install*), maka pada ponsel akan terlihat seperti berikut ini :



## I. Kontak Kami/Pengembang Konten Mobile Edukasi

Kontak lebih lanjut mengenai aplikasi dapat dihubungi melalui :

**m-edukasi**  
**belajar cepat tanpa sekat ...**

**BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo,  
Kel. Pakintelan, Kec. Gunungpati,  
Kode Pos 50227  
SEMARANG Jawa Tengah



024-8314292



<http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/>



[bpmultimedia@kemdikbud.go.id](mailto:bpmultimedia@kemdikbud.go.id)



[bpmpk\\_kemdikbud](#)



[BPMPK Semarang](#)



[Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan](#)



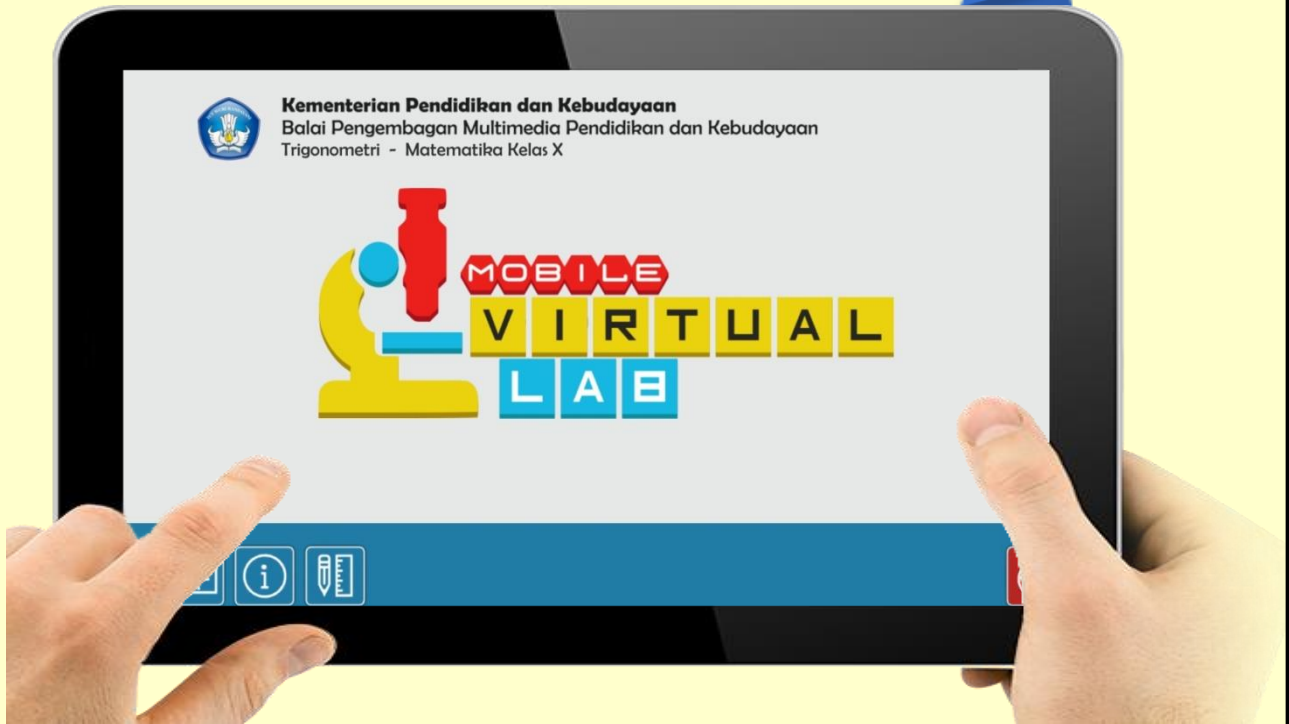
---

# Aplikasi Lab Maya

---

**m-edukasi**  
belajar cepat tanpa sekat ...

# APLIKASI LABORATORIUM MAYA (*VIRTUAL LAB*)



## A. Deskripsi Aplikasi

**Virtual lab** atau laboratorium maya merupakan simulasi pembelajaran yang dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan ruang bagi pengguna melakukan eksplorasi atau eksperimen secara virtual menggunakan perangkat ponsel pintar khususnya tablet. Aplikasi V-Lab ini juga dilengkapi Lembar Kerja Praktikum (LKP) yang bisa digunakan sebagai panduan sekaligus latihan bagi pengguna dalam melakukan aktivitas praktikum.



## B. Tujuan

Aplikasi laboratorium maya BPMPK harus dapat mengatasi solusi keterbatasan sarana, prasarana dan permasalahan dalam laboratorium konvensional. Dapat digunakan secara mandiri, aman, nyaman dan murah.

## C. Sasaran

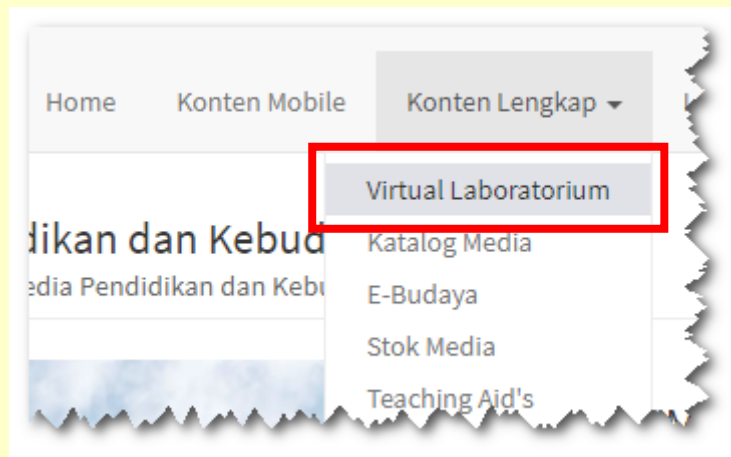
1. Sasaran Primer aplikasi Laboratorium Maya adalah siswa jenjang SMA bahkan khalayak umum.
2. Sasaran Sekunder aplikasi Laboratorium Maya adalah Guru, Orang tua / pendamping siswa.

## D. Cara mendapatkan Aplikasi

Untuk memperoleh aplikasi ini pengguna dapat melalui :

### 1. Akses Website BPMPK Kemendikbud

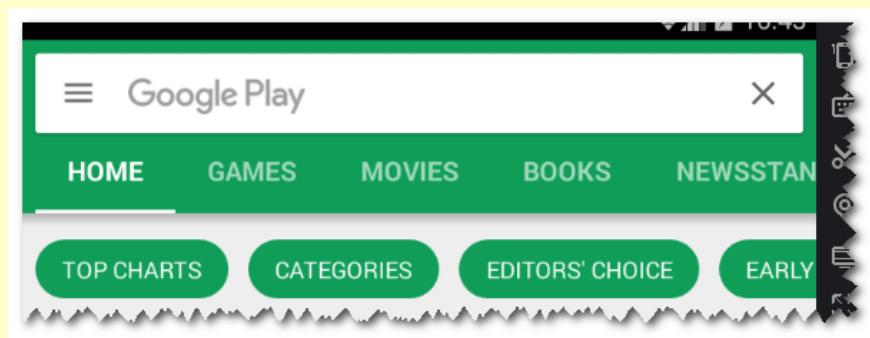
Akses alamat website [m-edukasi.kemdikbud.go.id](https://m-edukasi.kemdikbud.go.id) kemudian pilih menu **Konten Lengkap**, lalu pilih “**Virtual Laboratorium**”. Lihat gambar berikut :



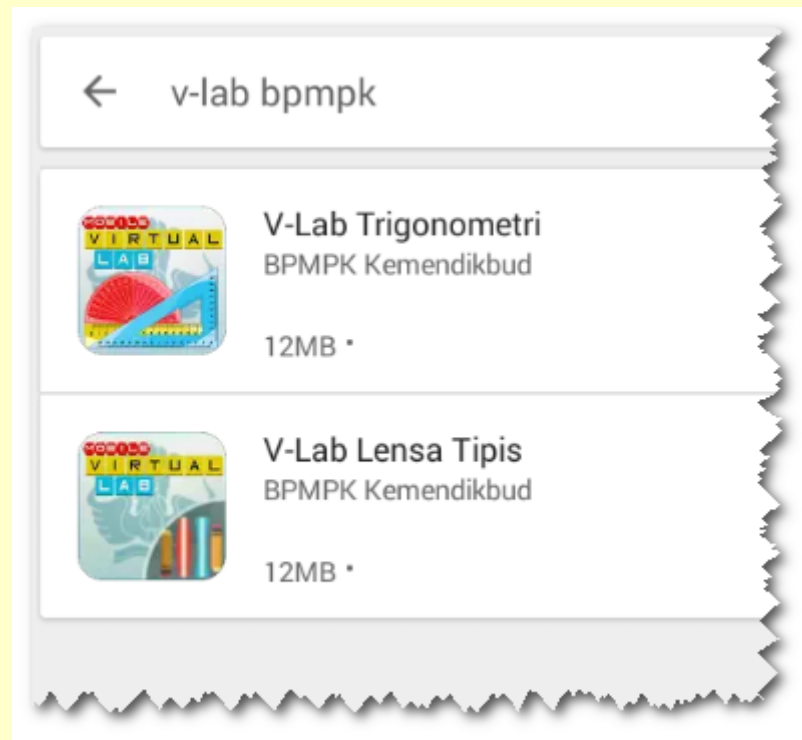
2. Akses **Play Store** bagi pengguna Tablet atau ponsel pintar (*smartphone*) berbasis Android. Kemudian pada pencarian ketikkan kata “**V-Lab BPMPK**” maka muncul berikut ini:



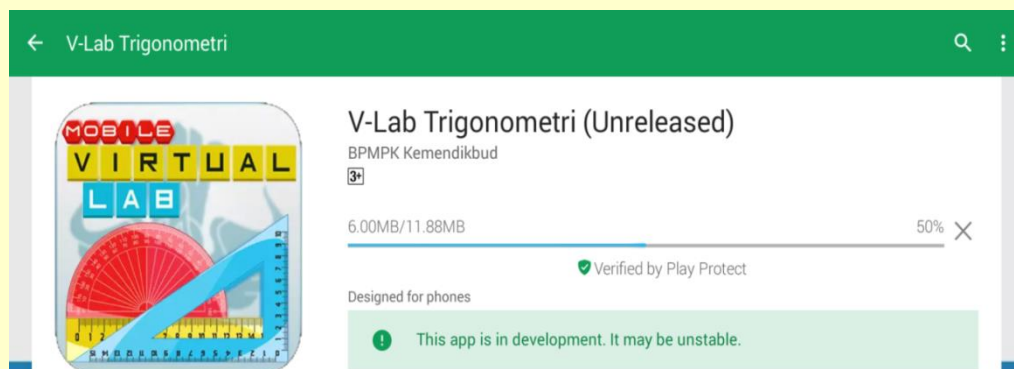
*Logo Play Store*



*Google Play Store*



*Ada dua judul Aplikasi V-Lab yang tersedia*

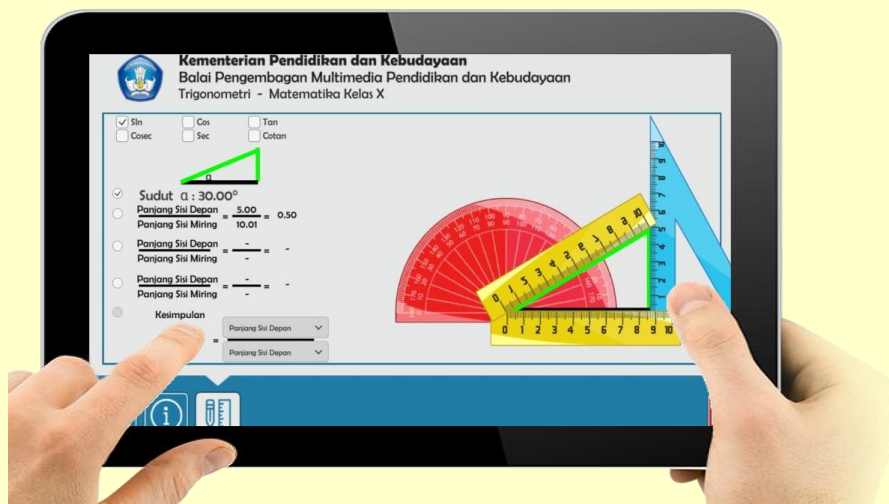


*Proses pemasangan (installasi) Aplikasi V-Lab*

## E. Requirement (Kebutuhan) Aplikasi

Untuk dapat melakukan pemasangan (installasi) aplikasi ini, pengguna harus memenuhi kriteria minimum seperti berikut ini :

- Diutamakan tablet berbasis Android dengan minimal versi 4.1 (**Jelly Bean**) ke atas.
- *Smartphone* dapat berupa ponsel biasa atau tablet. Disarankan menggunakan tablet, supaya tampilan aplikasinya maksimal.



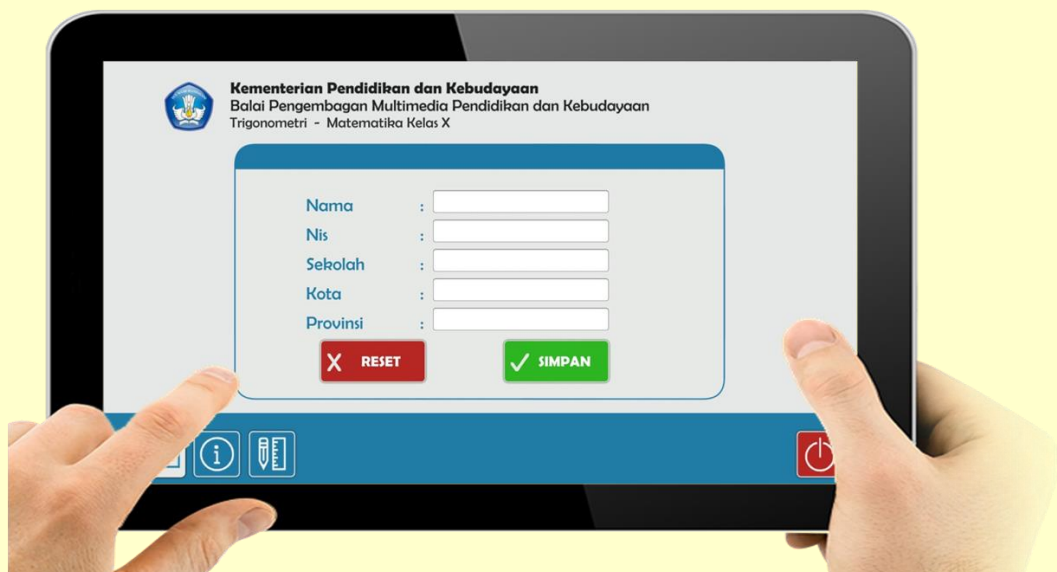
## F. Menjalankan Aplikasi

Setelah proses installasi pada tablet selesai, langkah selanjutnya adalah sebagai Berikut:

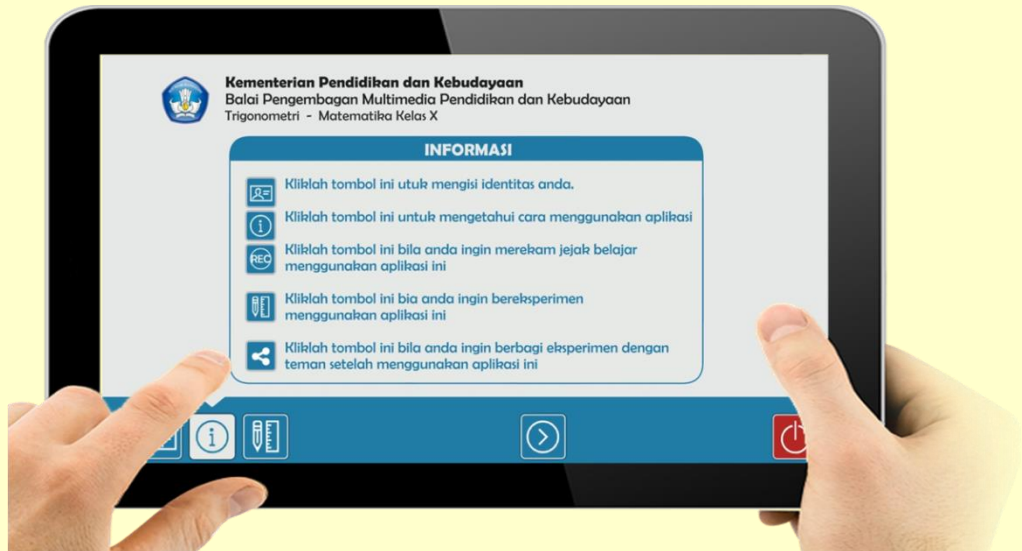
1. Pilih judul mapel yang di unduh melaui ponsel pintar (*smartphone*) Anda.



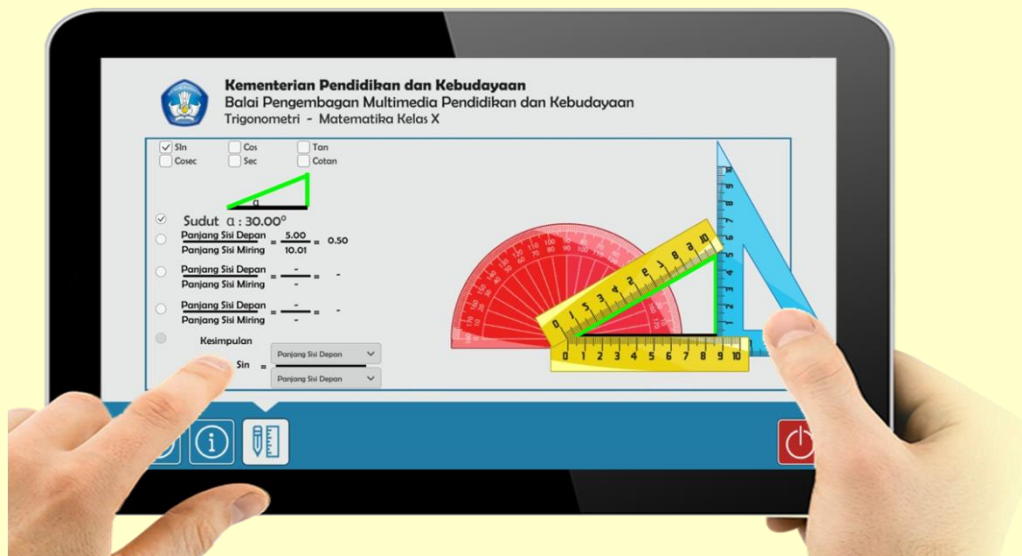
2. Buka aplikasi, lalu klik “Daftar”



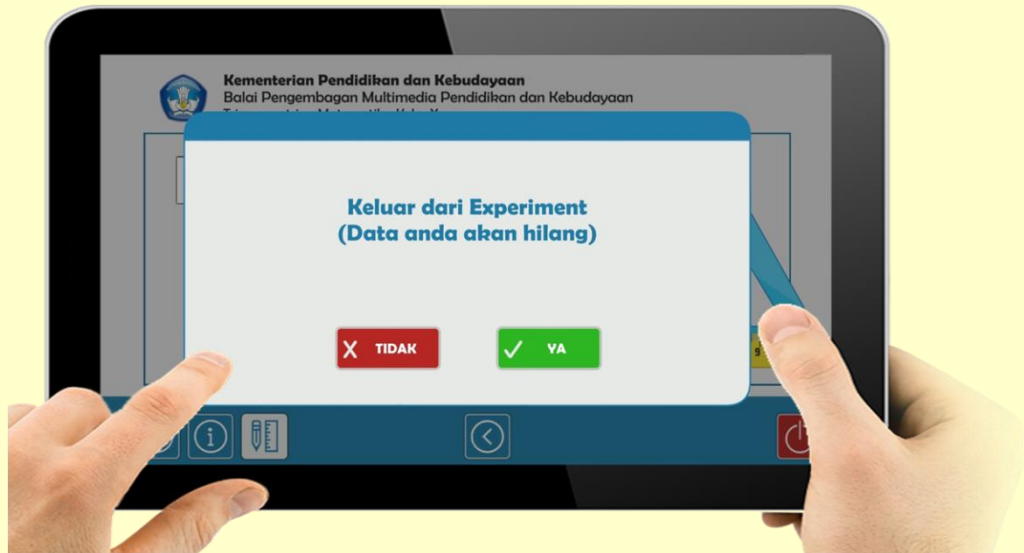
3. Informasi berisikan Petunjuk penggunaan **V-Lab** secara keseluruhan



4. *User* dapat melakukan eksperiment dengan menggunakan **V-Lab** secara bertahap



5. Setelah selesai langkah selanjutnya adalah melakukan keluar dengan klik tombol “**Exit**”. Muncul keterangan ya atau tidak sehingga *user* dapat memilih.



6. Sebelum keluar akan keluar akan muncul informasi kerabat kerja BPMPK dan tahun produksi





## G. Daftar katalog Aplikasi V-Lab BPMPK

Laboratorium Maya (V-Lab) yang sudah mengembangkan oleh BPMPK Kemendikbud antara lain :

NO	MAPEL	JUDUL	FORMAT	PLATFORM
1	Matematika	Trigonometri	Laboratorium	Android (.apk)
2	Fisika	Lensa Tipis	Laboratorium	Android (.apk)

Semoga ke depan akan lebih banyak lagi matapelajaran yang dikembangkan.

## H. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang dapat digunakan antara lain;

### 1. Pembelajaran Klasikal

Aplikasi Laboratorium Maya (V-Lab) dapat dipraktekkan secara bersama-sama di ruang kelas. Baik guru maupun siswa dapat membuka aplikasi secara bersamaan.

### 2. Pembelajaran Individual

Selain pembelajaran klasikal, Aplikasi Laboratorium Maya (V-Lab) juga dapat dimainkan secara mandiri. *User* atau pengguna dapat membuka aplikasi Lab Maya di manapun, kapanpun tanpa terpaku pada ruang kelas.

**Peran guru:**

Guru berperan sebagai pendamping sekaligus motivator dalam pemanfaatan Aplikasi Laboratorium Maya (V-Lab) di kelas.

Guru bisa juga berperan sebagai koordinator dalam pemanfaatannya melalui penugasan secara individual kepada siswa untuk menggunakan Aplikasi Laboratorium Maya (V-Lab) sebagai bahan ajar.

## I. Kontak Kami/Pengembang Konten Mobile Edukasi

Kontak lebih lanjut mengenai aplikasi dapat dihubungi melalui :

**m-edukasi**  
**belajar cepat tanpa sekat ...**

**BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo,  
Kel. Pakintelan, Kec. Gunungpati,  
Kode Pos 50227  
SEMARANG Jawa Tengah



024-8314292



<http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/>



[bpmultimedia@kemdikbud.go.id](mailto:bpmultimedia@kemdikbud.go.id)



[bpmpk\\_kemdikbud](#)



[BPMPK Semarang](#)



[Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan](#)



---

# Program M-Kit Guru

---

**m-edukasi**  
belajar cepat tanpa sekat ...

# PROGRAM

## M-Kit GURU (TEACHING AID's)

### A. Deskripsi Produk

**Teaching Aid's** atau **M-Kit** adalah salah satu produk Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) yang bertujuan untuk membantu guru PAUD untuk kegiatan pembelajaran dikelas (sebagai panduan kegiatan belajar). Teaching Aid's berbentuk kumpulan berbagai media (gambar /video /animasi /game /simulasi) tentang satu tema atau judul materi pembelajaran yang dikemas dalam satu *template* atau aplikasi berbasis flash.

### B. Sasaran

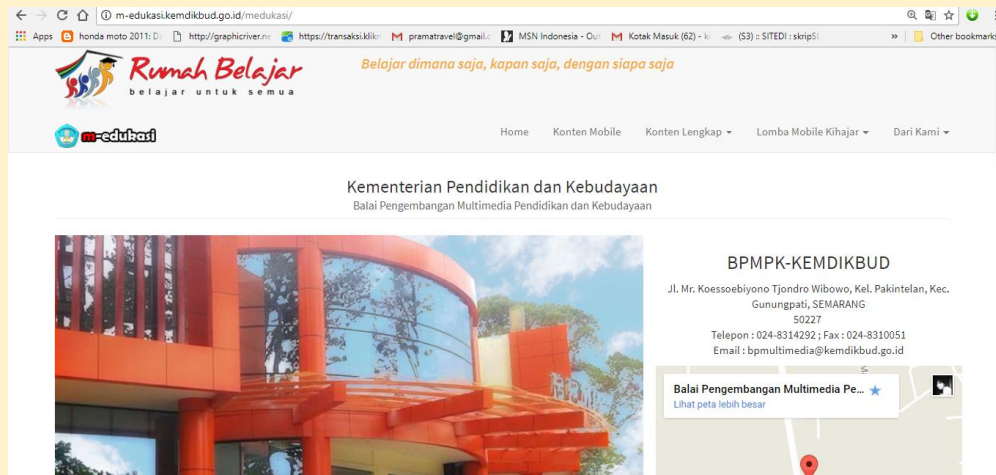
1. Sasaran Primer konten Teaching Aid's adalah Guru PAUD.
2. Sasaran Sekunder konten Teaching Aid's adalah Guru, Orang tua / pendamping siswa.

### C. Cara Mendapatkan Konten

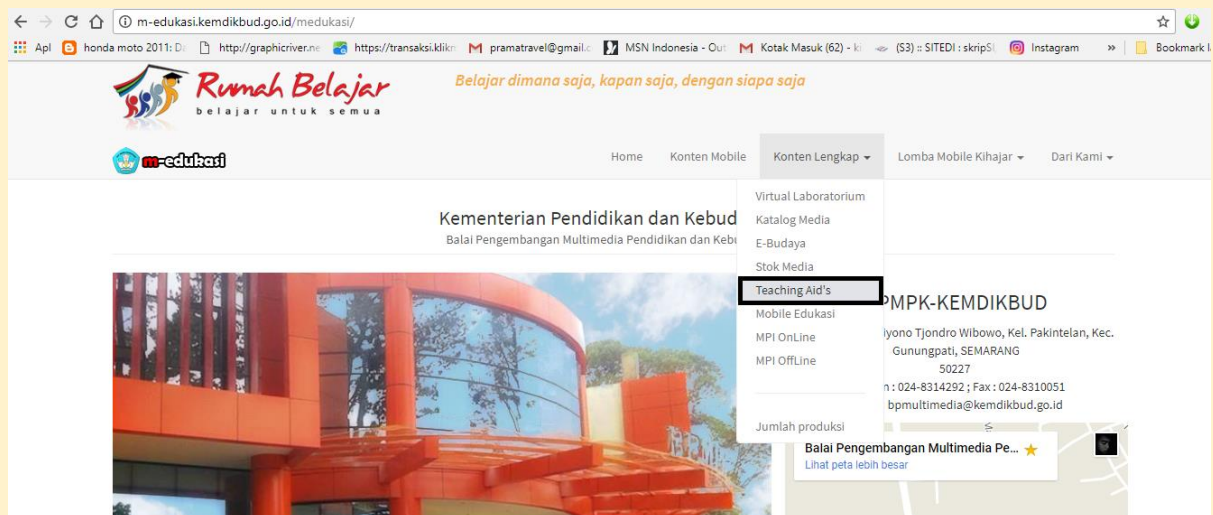
Untuk memperoleh konten ini pengguna dapat melalui :

#### 1. Akses Website BPMPK Kemendikbud

Akses alamat website [m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id)

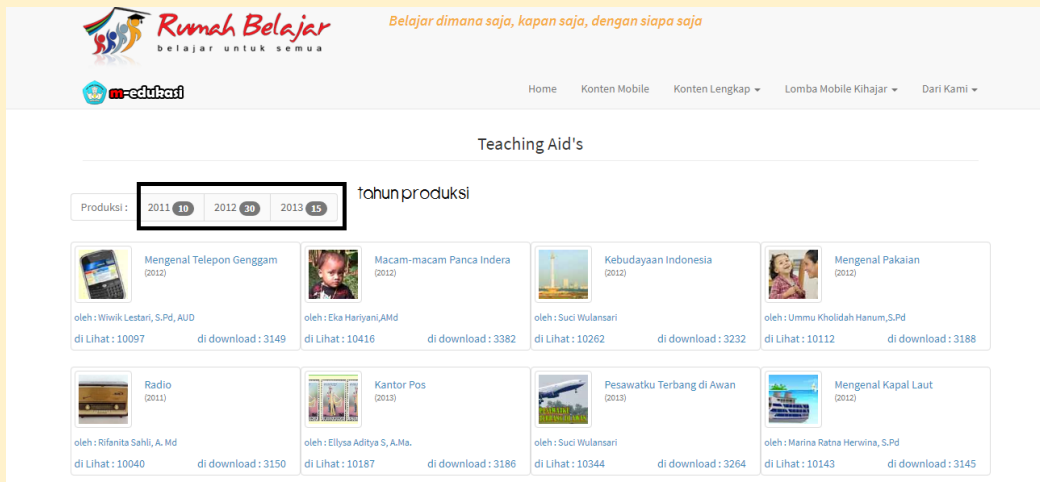


## 2. Pilih menu konten lengkap dan klik Teaching Aid's



*Tampilan Beranda*

## 3. Muncul tampilan menu Teaching Aid's sesaat setelah klik menu



*Tampilan Teaching Aid's*

#### 4. Pilih salah satu materi yang akan digunakan untuk belajar dengan cara klik judul materi

**Teaching Aid's**

Kembali

Judul

"Ayo Mengelilingi Planet !" (2013)

oleh : Dhiana Rinantari, A Ma

Platform : exe/swf

Format : Games

Ukuran : 86211 kb

di Lihat : 10880

di download : 4080

Download

**Sinopsis :**

Program ini digunakan sebagai alat bantu bagi guru untuk mengajar anak TK B dengan materi utama Planet dalam Tata Surya. Materi yang disajikan antara lain nama-nama planet, Posisi planet, dan Peredaran planet. Dalam penyampaian materi, guru akan dipermudah dengan adanya berbagai macam media yang disertai game, hal tersebut dimaksudkan agar siswa lebih tertarik dan meningkatkan minat belajar. Game yang terdapat pada program ini adalah game menjodohkan nama planet dengan bentuk planetnya, mengurutkan posisi planet di Tata Surya menjadi satu susunan tata surya yang utuh. Selain, dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat memahami sekaligus dapat menghafal beberapa lagu yang bertemakan alam Semesta. Pembelajaran yang dibantu dengan program ini, diharapkan beban guru akan lebih ringan, namun demikian konsep-konsep tentang planet yang akan di sampaikan ke anak akan lebih mudah diterima karena melalui pembelajaran seperti ini akan menciptakan suasana yang menyenangkan.

**judul lainnya**

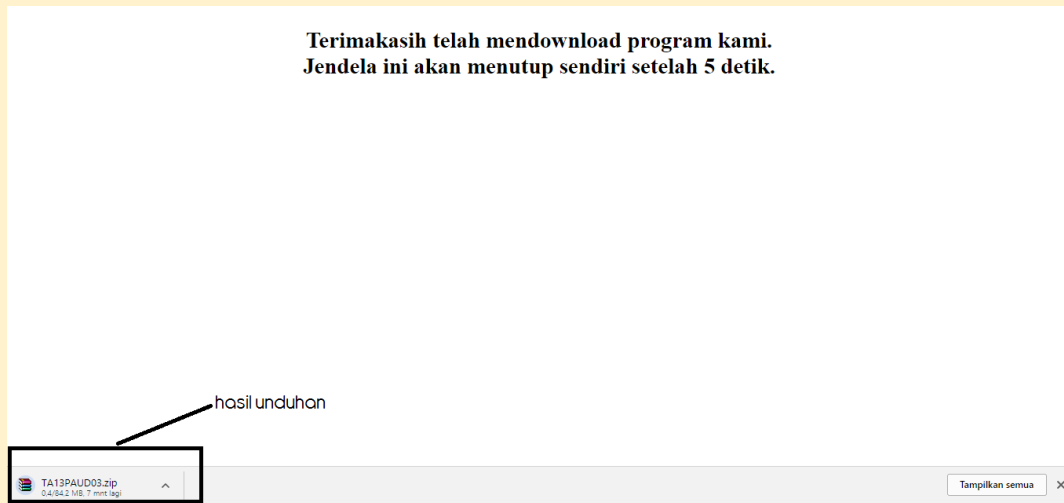
Mobile Edukasi Lainnya

Judul	Tahun	Oleh	di Lihat	di download
Indahnya ikanku!	(2013)	Putri Puspitarani	10237	3253
Mengenal Burung Yuk!	(2013)	Wiwik Lestari	10306	3291
Sapi Sahabat Manusia	(2011)	Suci Wulansari	10146	3192
Matahari, Bulan, Bintang, Bumi	(2011)			

*Tampilan Salah Satu Materi*

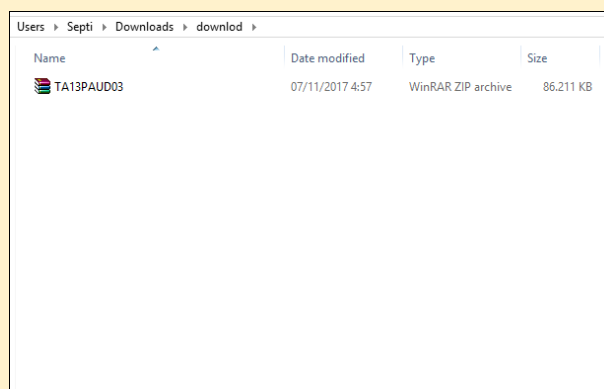


5. Untuk dapat dimanfaatkan maka harus mengunduh terlebih dahulu. Klik tombol Download maka file akan terunduh secara otomatis

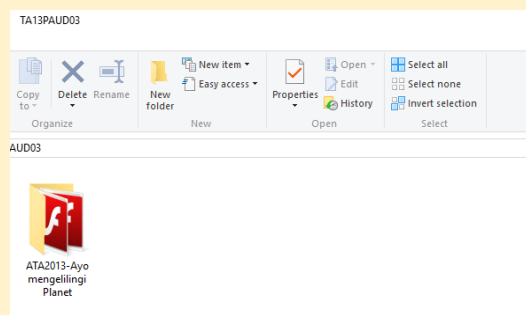


Tampilan Unduhan Produk

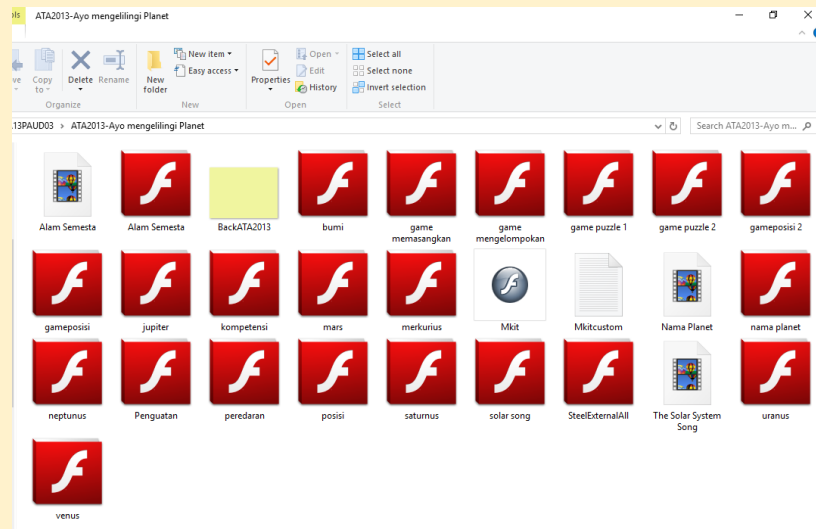
6. Setelah **berhasil**, produk dapat dibuka di folder tempat unduhan disimpan



7. Hasil unduhan yang berupa winrar dapat diextract untuk mendapatkan file yang dijadikan didalam satu folder



Tampilan Hasil Extract



*Tampilan Isi Folder*

#### **D. Requirement (Kebutuhan) Produk**

Untuk dapat melakukan pemasangan (instalasi) produk ini, pengguna harus memenuhi kriteria minimum seperti berikut ini :

- Konten Teaching Aid's dapat berjalan dengan baik pada komputer yang terinstall dengan flash player
- Harus terkoneksi dengan jaringan internet ketika mengunduh produk. Setelah itu dapat dimanfaatkan secara offline di PC/laptop
- Software Pendukung yang dibutuhkan untuk menjalankan program Teaching Aid's adalah Flash Player



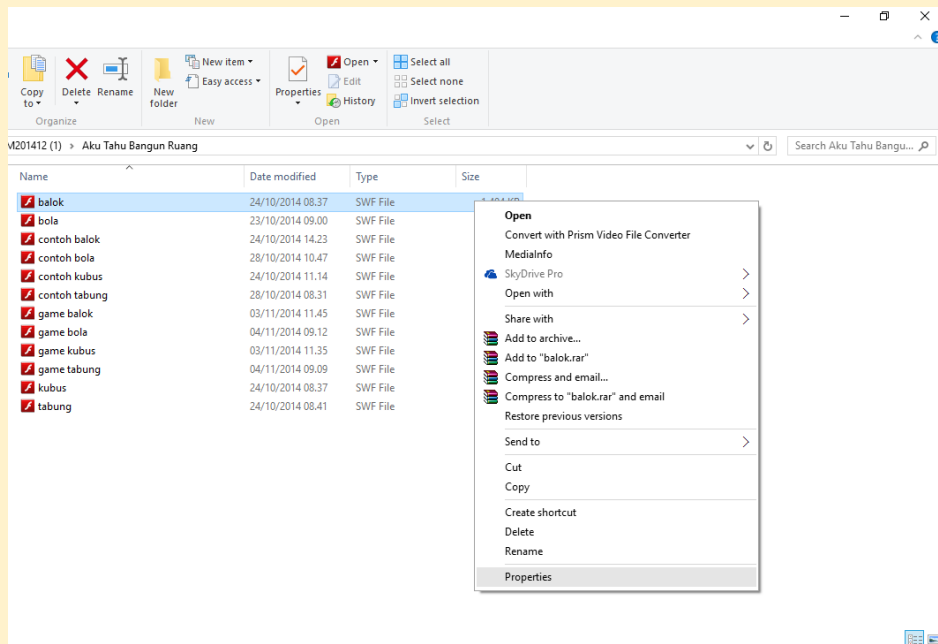
*Logo Flash Player*

Untuk dapat dijalankan dengan Flash Player, ada langkah-langkah sebagai berikut:

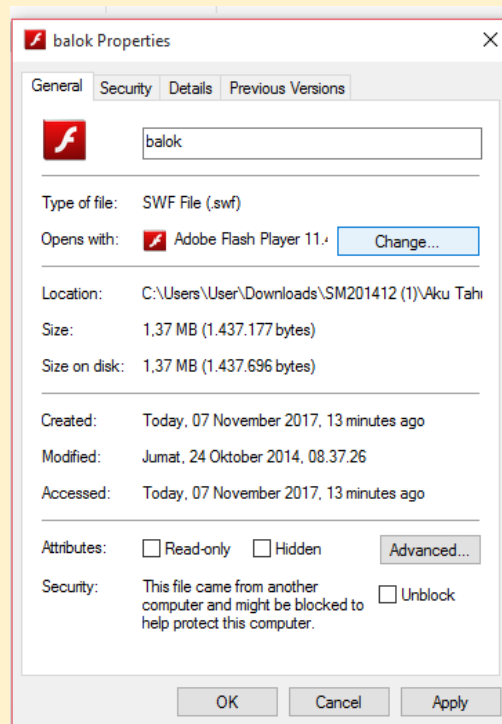
## E. Flash Player

Untuk dapat dijalankan dengan Flash Player, ada langkah-langkah sebagai berikut:

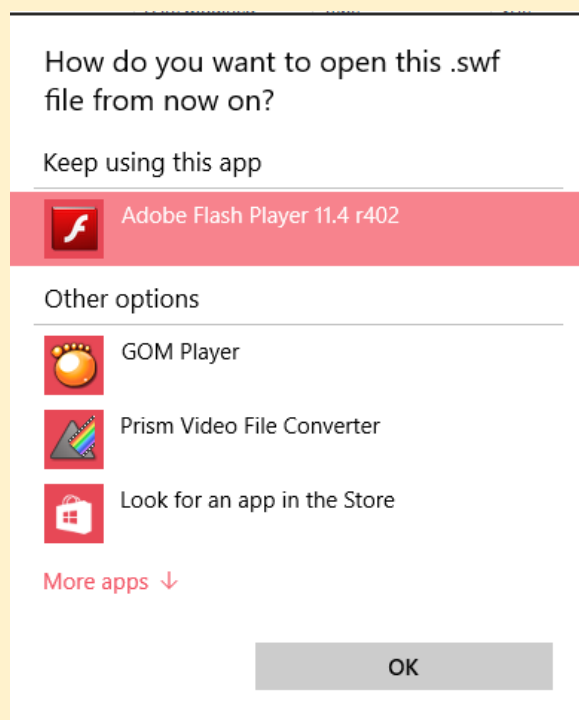
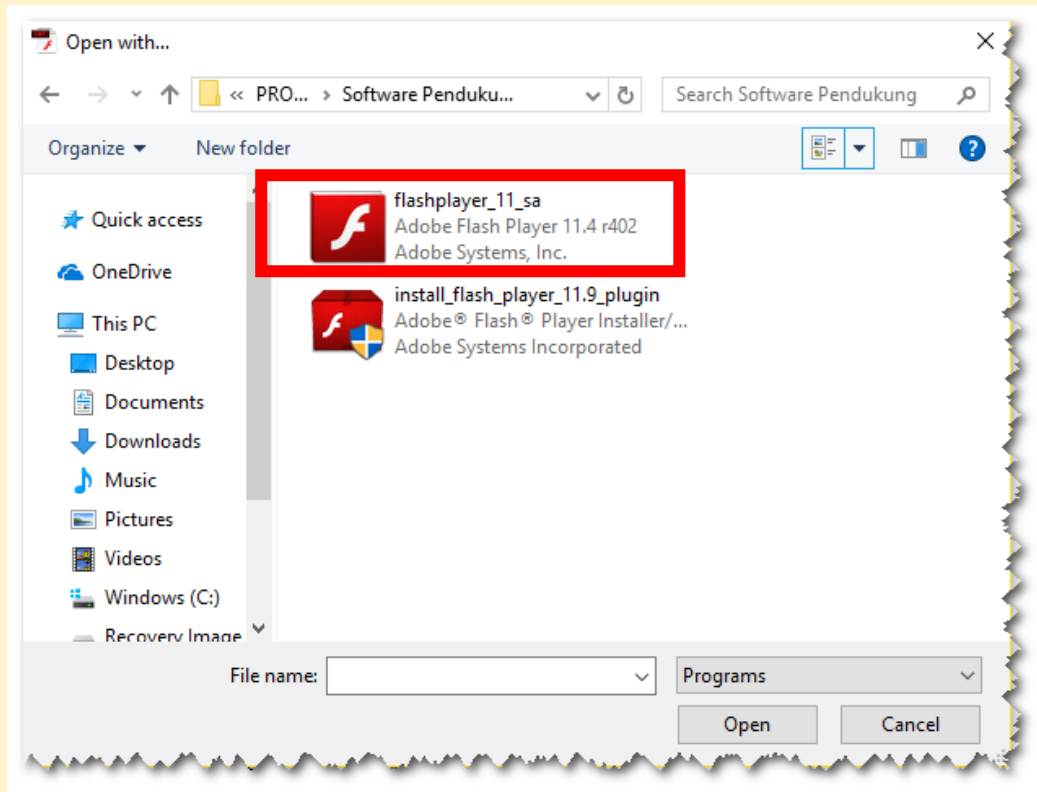
1. Buka file yang berformat .swf klik kanan kemudian pilih **Properties**



2. Setelah masuk ke Properties kemudian pilih tombol **Change** pada **Open With**



3. Pilih Adobe Flash Player pada software pendukung yang telah disiapkan di Falshdisk pilih **Open** kemudian **OK**. Program siap dijalankan

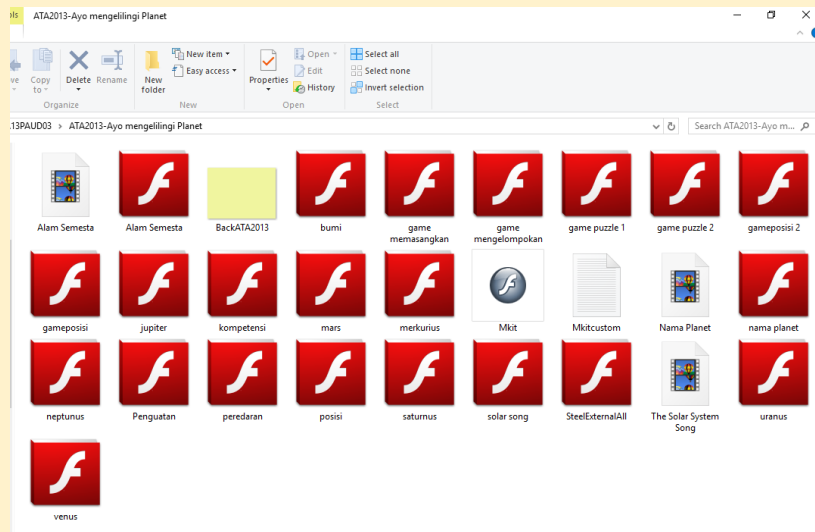


## F. Cara Pemanfaatan Produk

Setelah produk berhasil diunduh, langkah selanjutnya adalah memanfaatkan produk tersebut.

Langkahnya sebagai berikut :

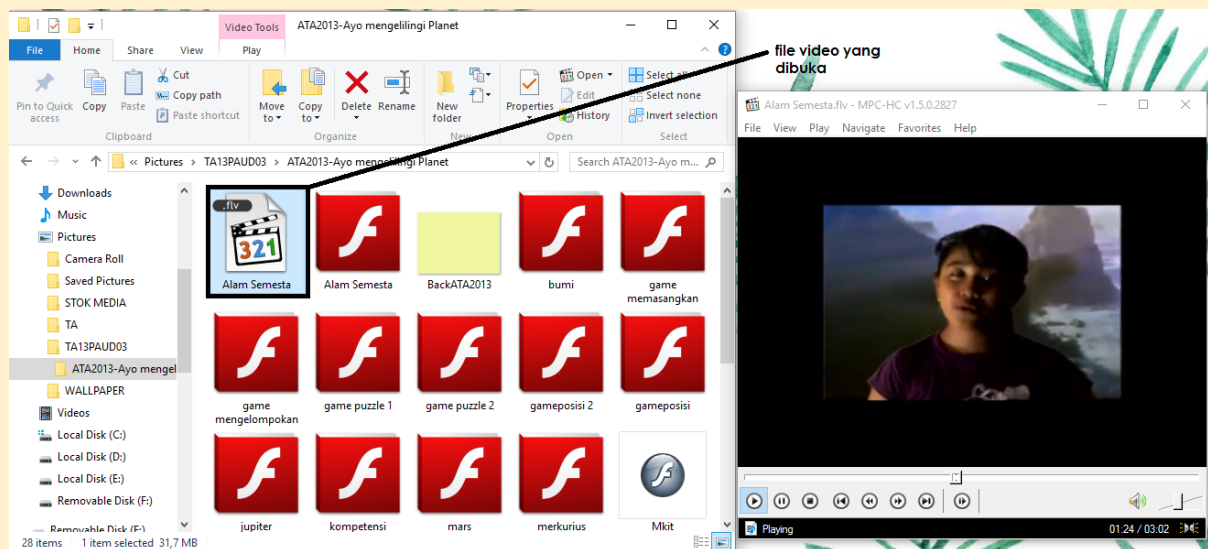
1. Buka file yang berbentuk Winrar dan diextract menjadi satu folder terlebih dahulu



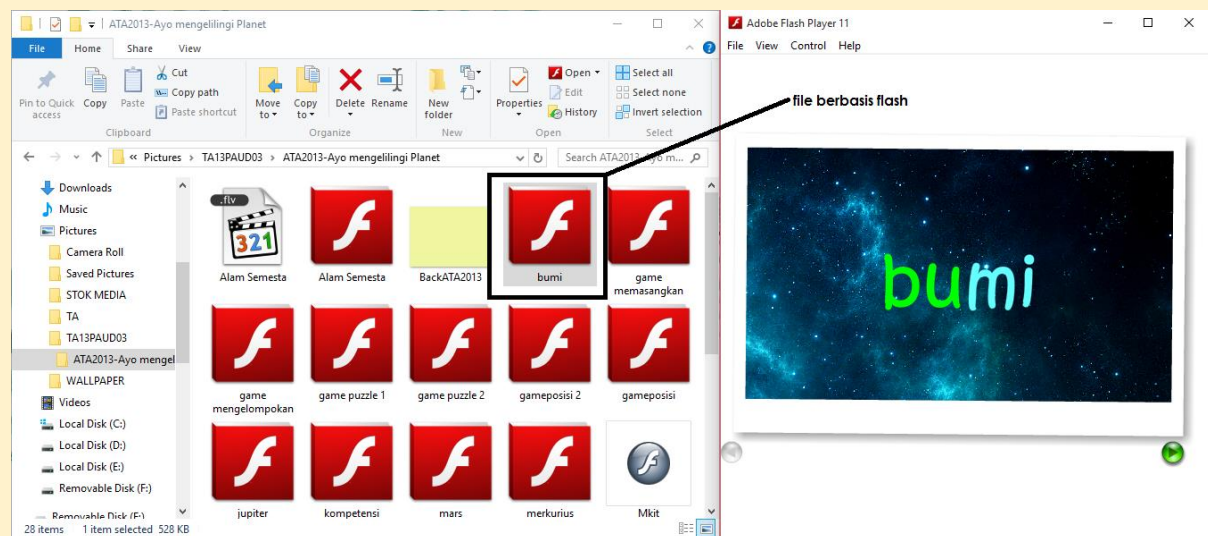
Tampilan Isi Folder

M-Kit atau Teaching Aid's yang sudah berhasil dibuka, terdapat banyak macam media yang dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran di PAUD seperti animasi, audio, video, game seperti contoh tampilan di atas.

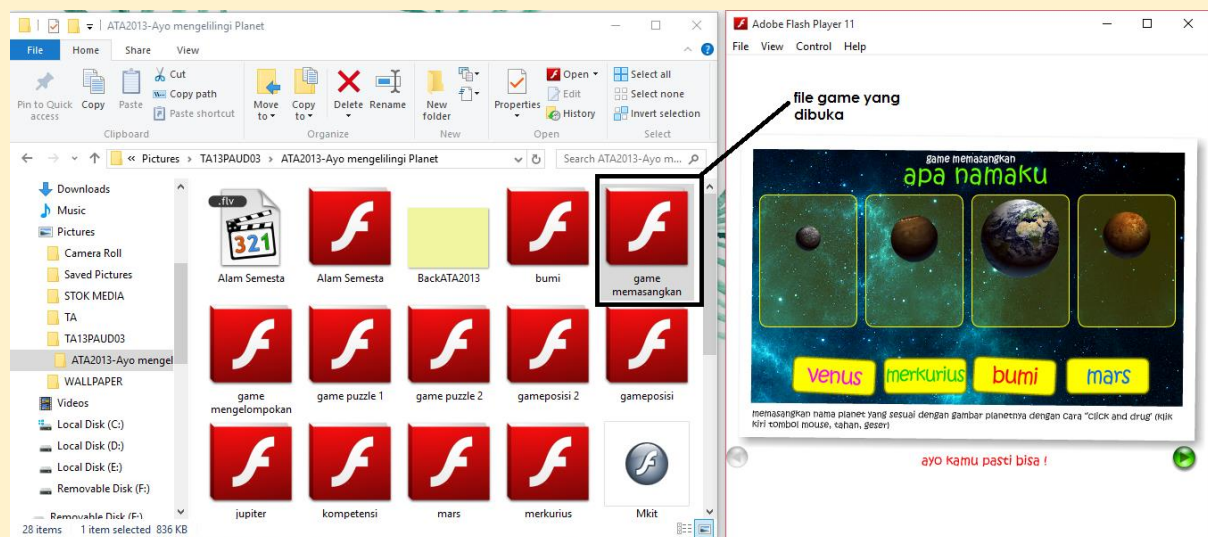
2. Setelah berhasil membuka isi folder, maka produk sudah bisa dipakai. Jika file berbentuk .swf maka untuk komputer bisa menginstal Flash Player terlebih dahulu kemudian baru bisa menjalankan produknya.



*Tampilan Contoh Produk (Video)*



*Tampilan Contoh Produk (Flash)*



*Tampilan Contoh Produk (Game)*



3. Produk M-Kit atau Teaching Aid's dapat dimanfaatkan guru PAUD secara keseluruhan dengan menggunakan template produk yang didalamnya sudah memuat semua file materi (video, flash, gambar, audio, dsb.)



*Tampilan Template*

Tampilan template M-Kit terdiri dari beberapa kumpulan menu dalam suatu materi, mulai dari Kompetensi, Materi, Alat, dan Tim Pengembang



#### 4. Tampilan Awal dan Akhir Template M-Kit

### **Aplikasi Teaching Aid**



Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan  
Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan

*Tampilan Awal Template*

### **Produksi :**

**Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan  
Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan**

Jl. Lamongan Tengah, Bendan Ngisor,  
SEMARANG

Telepon : +62248314292

Fax : +62248310051

website : <http://m-edukasi.kemdikbud.go.id>

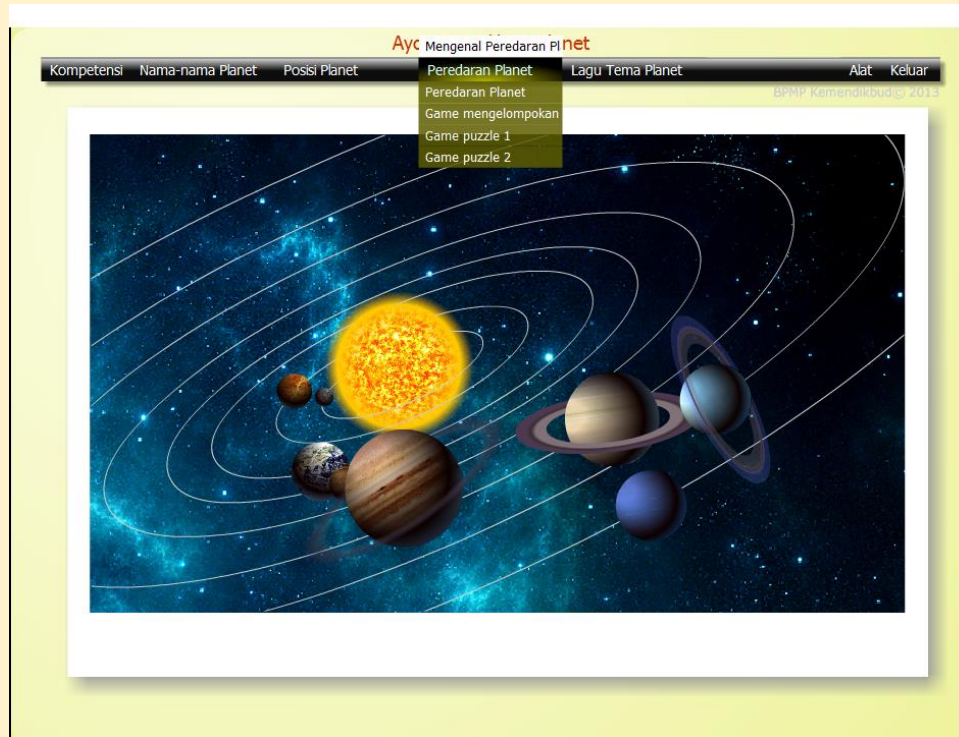
Email : [bpmultimedia@kemdikbud.go.id](mailto:bpmultimedia@kemdikbud.go.id)

©2013

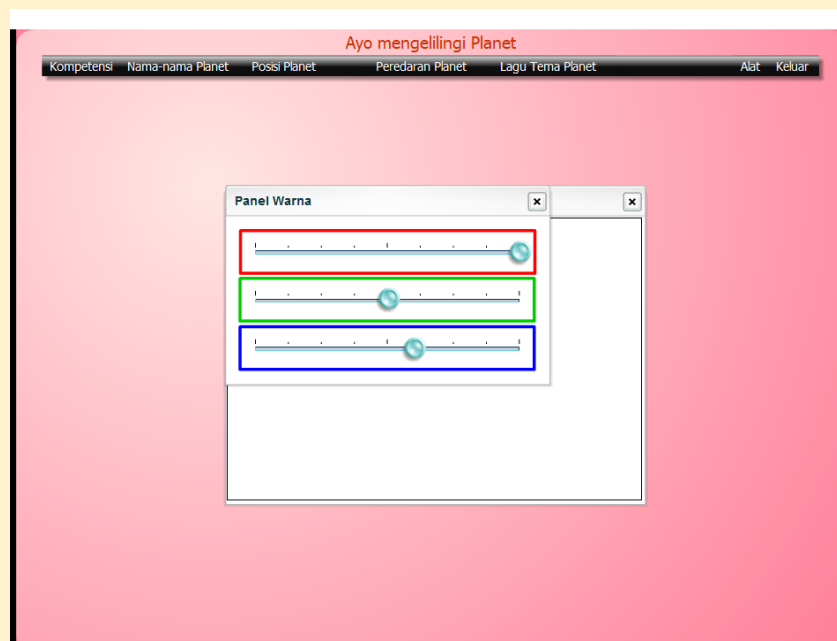
*Tampilan Akhir Template*

## 5. Tampilan Menu Kompetensi dan Materi

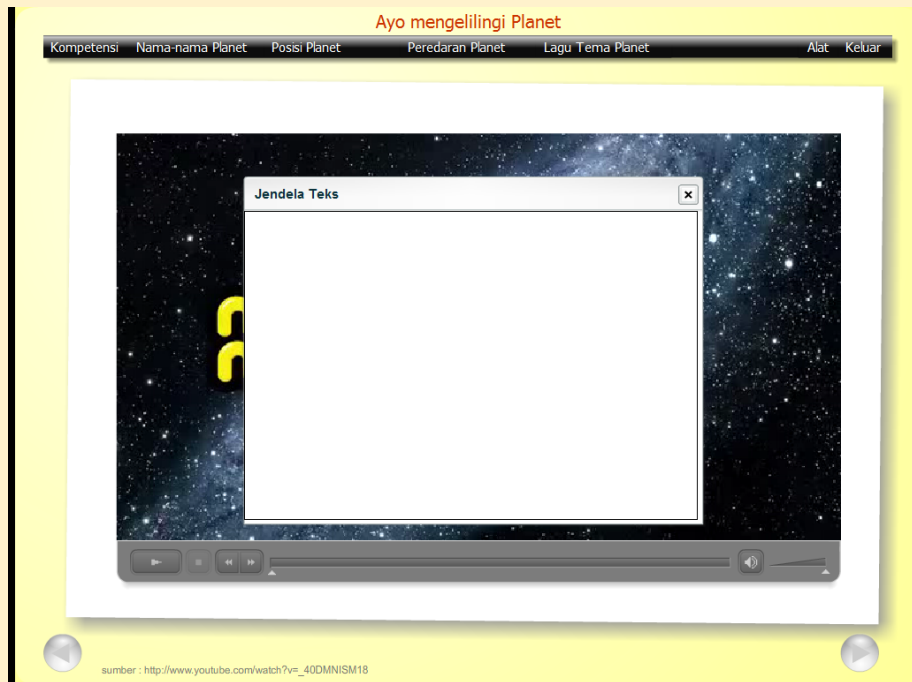




## 6. Tampilan Alat dan Bantuan



*Tampilan ubah background*



*Tampilan jendela teks*

**SELAMAT MENCOBA**

## G. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang digunakan antara lain :

- 1) Teaching Aid's atau M-Kit yang digunakan untuk pembelajaran dapat dimanfaatkan secara bersama-sama antara guru PAUD dengan peserta didik. Guru presentasi di depan kelas menggunakan perangkat LCD dan laptop/komputer.
- 2) Untuk proses kegiatan belajar sendiri, peserta didik bisa bergantian mencoba menjalankan program M-Kit satu per satu dengan didampingi oleh guru. Sedangkan siswa yang lain dapat memperhatikan tayangan di LCD.

## H. Katalog Judul

NO	MAPEL	JUDUL	JENJANG
1	Tematik	Yuk, Ke Kebun Binatang	PAUD
2	Tematik	<b>Sayur dan Buah yang bukan temanku</b>	
3	Tematik	Ayamku yang Lucu	PAUD
4	Tematik	<b>Matahari, Bulan, Bintang, Bumi</b>	PAUD
5	Tematik	Lingkungan Sekitar Rumah	PAUD
6	Tematik	Desaku Yang Ku Cinta	PAUD
7	Tematik	Mobil Kendaraanku	PAUD
8	Tematik	<b>Radio</b>	PAUD
9	Tematik	<b>Sapi Sahabat Manusia</b>	PAUD
10	Tematik	Aku Suka Sayur dan Buah	PAUD
11	Tematik	Air	PAUD
12	Tematik	Aku Jadi Arsitek	PAUD
13	Tematik	Aku Tahu Pahlawan Indonesia	PAUD
14	Tematik	Asyiknya Berlibur ke Pegunungan	PAUD
15	Tematik	Ayo Mengenal Katak	PAUD



16	Tematik	Banjir	PAUD
17	Tematik	Bunga Matahariku Yang Cantik	PAUD
18	Tematik	Delman	PAUD
19	Tematik	Saat Gunung Itu Meletus !!	PAUD
20	Tematik	Identitas Negara	PAUD
21	Tematik	Kebersihan dan Kesehatan	PAUD
22	Tematik	Kebudayaan Indonesia	PAUD
23	Tematik	Kehidupan di Pantai	PAUD
24	Tematik	Keluarga	PAUD
25	Tematik	Kentongan, Alat Komunikasi Tradisional	PAUD
26	Tematik	Kupu-Kupu Yang Cantik	PAUD
27	Tematik	Lihat Pohon Pisangku, Yuk !	PAUD
28	Tematik	Macam-Macam Panca Indera	PAUD
29	Tematik	Mengenal Api	PAUD
30	Tematik	Mengenal Cacing, Yuk!	PAUD
31	Tematik	Mengenal Gempa Bumi (Aha.. Sekarang Aku Tahu)	PAUD
32	Tematik	Mengenal Kapal Laut	PAUD
33	Tematik	Mengenal Pakaian	PAUD
34	Tematik	Mengenal Telepon Genggam	PAUD
35	Tematik	Mengenal Tsunami	PAUD
36	Tematik	Mengenal Udara	PAUD
37	Tematik	Pemadam Kebakaran	PAUD
38	Tematik	Pohon Kelapa	PAUD
39	Tematik	Senangnya Pergi ke Pasar	PAUD
40	Tematik	Tempat Ibadah	PAUD
41	Tematik	Mengintip Tanaman Rumput Laut	PAUD
42	Tematik	Nelayan Yang Tangguh	PAUD
43	Tematik	Ayo Mengelilingi Planet!	PAUD
44	Tematik	Kantor Pos	PAUD
45	Tematik	Lihatlah Hujan dan Pelangi Itu!	PAUD
46	Tematik	Hore... Kendaraanku Berjalan	PAUD
26	Tematik	Kupu-Kupu Yang Cantik	PAUD
27	Tematik	Lihat Pohon Pisangku, Yuk !	PAUD
28	Tematik	Macam-Macam Panca Indera	PAUD
29	Tematik	Mengenal Api	PAUD
30	Tematik	Mengenal Cacing, Yuk!	PAUD

31	Tematik	Mengenal Gempa Bumi (Aha.. Sekarang Aku Tahu)	PAUD
32	Tematik	Mengenal Kapal Laut	PAUD
33	Tematik	Mengenal Pakaian	PAUD
34	Tematik	Mengenal Telepon Genggam	PAUD
35	Tematik	Mengenal Tsunami	PAUD
36	Tematik	Mengenal Udara	PAUD
37	Tematik	Pemadam Kebakaran	PAUD
38	Tematik	Pohon Kelapa	PAUD
39	Tematik	Senangnya Pergi ke Pasar	PAUD
40	Tematik	Tempat Ibadah	PAUD
41	Tematik	<b>Mengintip Tanaman Rumput Laut</b>	PAUD
42	Tematik	<b>Nelayan Yang Tangguh</b>	PAUD
43	Tematik	<b>Ayo Mengelilingi Planet!</b>	PAUD
44	Tematik	<b>Kantor Pos</b>	PAUD
45	Tematik	Lihatlah Hujan dan Pelangi Itu!	PAUD
46	Tematik	Hore... Kendaraanku Berjalan	PAUD
47	Tematik	Indonesia Kebanggaanku	PAUD
48	Tematik	<b>Semut Yang Imut</b>	PAUD
49	Tematik	<b>Indahnya Ikanku!</b>	PAUD
50	Tematik	<b>Sabarnya Montirku</b>	PAUD
51	Tematik	<b>Gigiku Sehat</b>	PAUD
52	Tematik	<b>Rumah Sakit</b>	PAUD
53	Tematik	<b>Pesawatku Terbang di Awan</b>	PAUD
54	Tematik	<b>Mengenal Burung Yuk!</b>	PAUD
55	Tematik	<b>Khasiat Tanaman Jahe</b>	PAUD
56	Tematik	<b>Rambutku Yang Rapi</b>	PAUD
57	Tematik	Naik Naik ke Puncak Gunung	PAUD
58	Tematik	<b>Jes Kereta Api</b>	PAUD
59	Tematik	Senangnya Rekreasi di Pantai	PAUD
60	Tematik	<b>Rumahku yang Kokoh</b>	PAUD
61	Tematik	Dokter Ramah Anak	PAUD
62	Tematik	<b>Sekolahku yang Menyenangkan</b>	PAUD
63	Tematik	Andai Aku Jadi Pedagang	PAUD
64	Tematik	Lezatnya Makananku	PAUD
65	Tematik	<b>Peralatan Makanku</b>	PAUD
66	Tematik	Polusi Air	PAUD
67	Tematik	Sumber Air	PAUD



68	Tematik	Kirim Surat Yuk	PAUD
69	Tematik	Mamalia Laut	PAUD
70	Tematik	Lezatnya Ikan Gurame	PAUD
71	Tematik	<b>Mengenal Televisi Yuk!</b>	PAUD
72	Tematik	<b>Mata Pencaharian</b>	PAUD
73	Tematik	<b>Tanaman Perdu</b>	PAUD
74	Tematik	Jakarta Ibukota Negaraku	PAUD
75	Tematik	<b>Bercocok Tanam</b>	PAUD

**Catatan:**

- Teks produk yang dicetak tebal filenya tersedia di dalam flashdisk.
- Selain yang tersedia di dalam flashdisk bisa diunduh melalui website resmi BPMPK Kemendikbud :

**[m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id)**

## **I. Kontak Kami/Pengembang Konten Mobile Edukasi**

Kontak lebih lanjut mengenai aplikasi dapat dihubungi melalui :

**m-edukasi**  
**belajar cepat tanpa sekat ...**

**BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo,  
Kel. Pakintelan, Kec. Gunungpati,  
Kode Pos 50227  
SEMARANG Jawa Tengah



**024-8314292**



**<http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/>**



**[bpmultimedia@kemdikbud.go.id](mailto:bpmultimedia@kemdikbud.go.id)**



**bpmmpk\_kemdikbud**



**BPMPK Semarang**



**Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan**



---

# Program Katalog Media

---

**m-edukasi**  
belajar cepat tanpa sekat ...

# PROGRAM

## “KATALOG MEDIA”

### A. Deskripsi Katalog Media

Katalog Media merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan oleh Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan – Kemendikbud. Media ini dapat diakses *online* maupun *offline*. Katalog Media merupakan pembelajaran yang memuat materi pembelajaran dalam satu Kompetensi Pembelajaran. Memuat materi berupa teks, gambar serta animasi sederhana dan juga terdapat *Quis* berupa pilihan ganda.

### B. Sasaran Katalog Media

1. Sasaran Primer konten Katalog Media adalah siswa jenjang SMA.
2. Sasaran Sekunder konten Katalog Media adalah Guru, Orang tua / pendamping siswa.

### C. Cara Akses Katalog Media

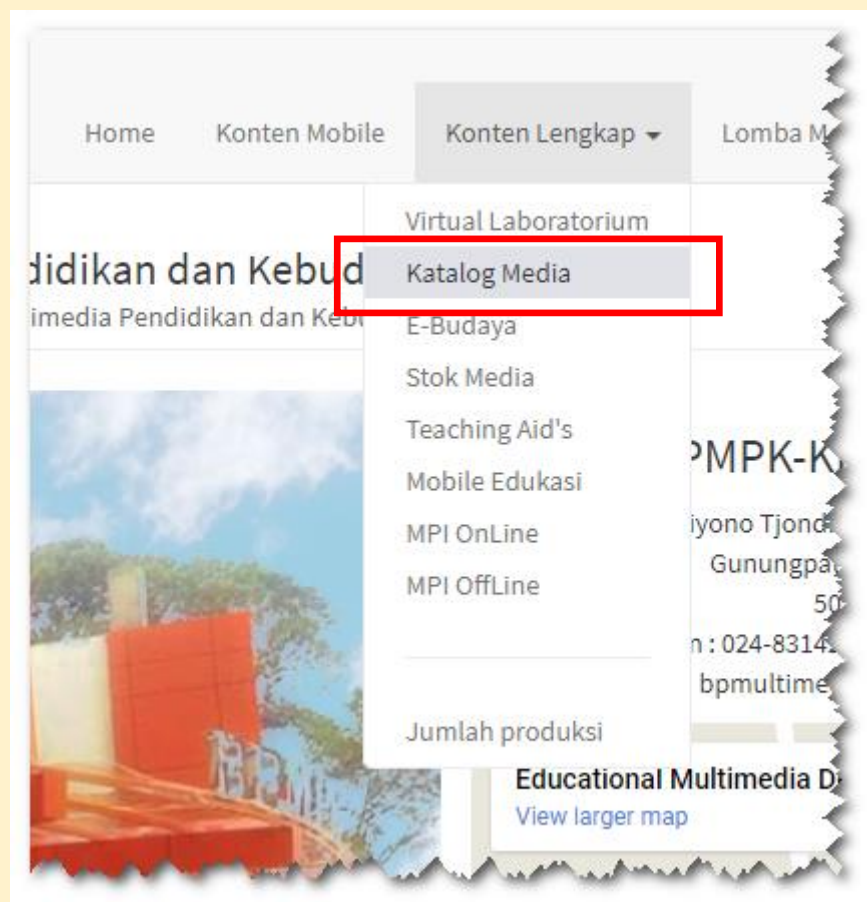
Untuk mendapatkan Katalog Media ini pengguna dapat melalui :

#### 1. Akses website BPMPK Kemendikbud

- Akses alamat website [m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id)



- Kemudian pilih menu **“KATALOG MEDIA”**



- Selanjutnya pilih daftar judul Katalog Media yang tersedia, lalu klik tombol **“Lihat”**.

Katalog Media				
Produksi :		2016	40	
Kode	Jenjang	Mapel	Judul	
KM201636	SMA	Bhs Indonesia	Memproduksi Teks Negosiasi Wawancara Kerja	<a href="#">📄 Lihat</a>
KM201638	SMA	Antropologi	Konflik Antar Suku Bangsa yang Timbul dalam Masyarakat Multikultural	<a href="#">📄 Lihat</a>
KM201631	SMA	Ekonomi	Elastisitas Permintaan	<a href="#">📄 Lihat</a>
KM201635	SMA	Bhs Indonesia	Struktur dan Kaidah Teks Negosiasi Wawancara Kerja	<a href="#">📄 Lihat</a>
KM201623	SMA	Geografi	Mitigasi Bencana Gempa Bumi & Tsunami	<a href="#">📄 Lihat</a>
KM201613	SMA	Biologi	Fungsi Endokrin Pankreas	<a href="#">📄 Lihat</a>
KM201610	SMA	Kimia	Reaksi Logam Alkali	<a href="#">📄 Lihat</a>
KM201624	SMA	Geografi	Kegunungapian	<a href="#">📄 Lihat</a>
KM201603	SMA	Bhs Inggris	Advertisement	<a href="#">📄 Lihat</a>
KM201634	SMA	Bhs Indonesia	Diksi Dalam Penulisan Puisi	<a href="#">📄 Lihat</a>

- Akan terlihat seperti contoh berikut;

Kembali

Kode

KM201638

Jenjang

SMA

Maple

Antropologi

Judul

Konflik Antar Suku Bangsa yang Timbul dalam Masyarakat Multikultural

BPMPK - KEMDIKBUD

Pengantar dan Kompetensi

Sebab-Sebab Konflik Antar Suku Bangsa

Dampak Konflik Antar Suku Bangsa

Contoh Konflik

Quis

Tim Pengembang

Suku Bangsa Dalam

ring sekali terjadi. Tak jarang pun konflik yang b

Meski pun seringkali sumber penyebab pro dan

Fanatisme kesukuan yang tinggi membuat permasalahan yang tidak terlalu penting tersebut beru

solidaritas sangat kecil dan pola pemikiran yang sangat dangkal membuat merka tidak berpikir pa

itu, proses penyelesaian masalah pun kadangkala dilakukan dengan cara kekerasan tanpa mend

Konflik antar suku bangsa di Indonesia buka menjadi sebuah wacana baru. Permasalahan antara

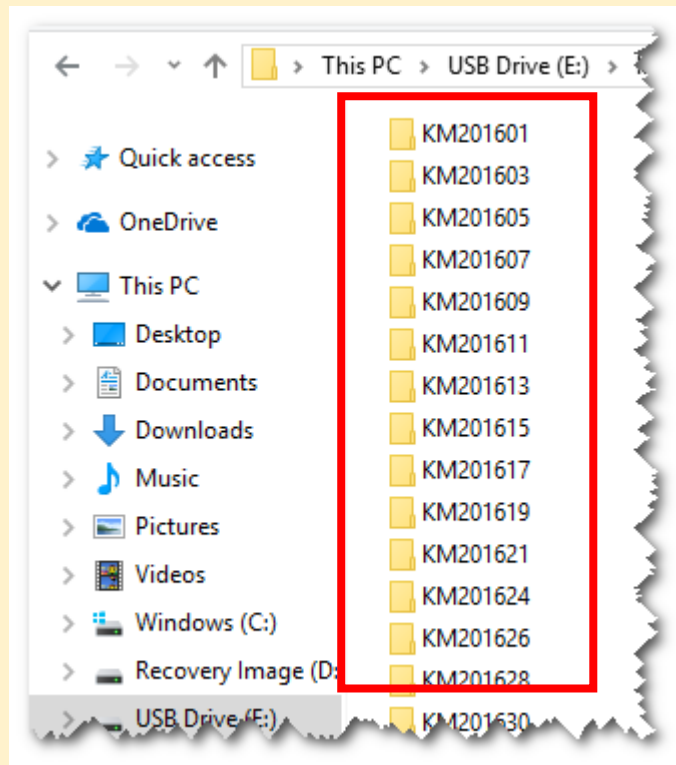
Belanda. Hal ini disebabkan oleh keadaan bangsa Indonesia yang berasal dari berbagai macam



## 2. Lakukan Copy File

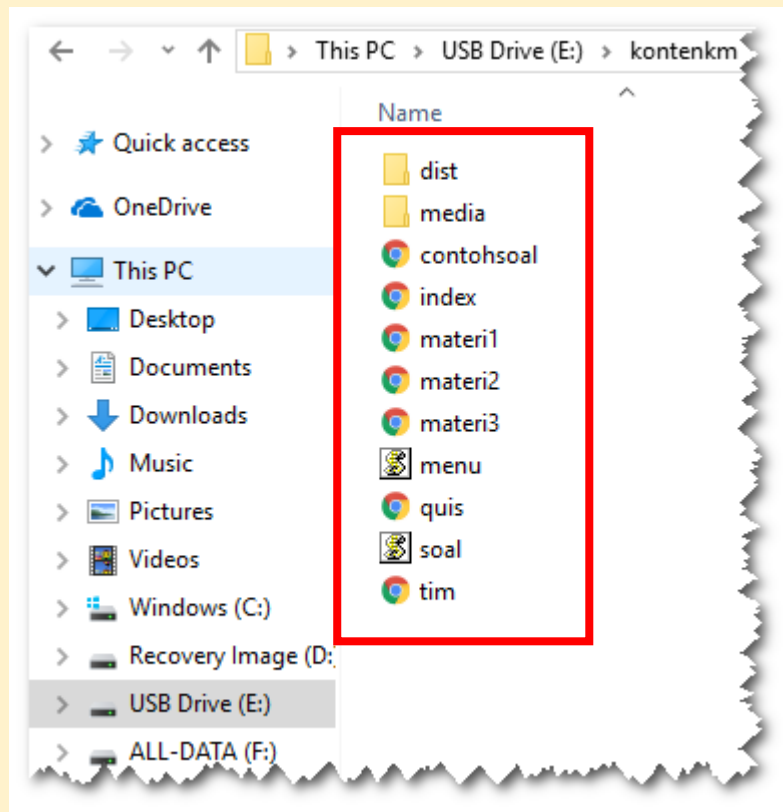
Pengguna (user) dapat pula melakukan copy file Katalog Media ini menggunakan perangkat flashdisk/hardsik eksternal. Berikut langkahnya :

- Siapkan flashdisk/hardsik eksternal lalu copy konten Katalog Media.

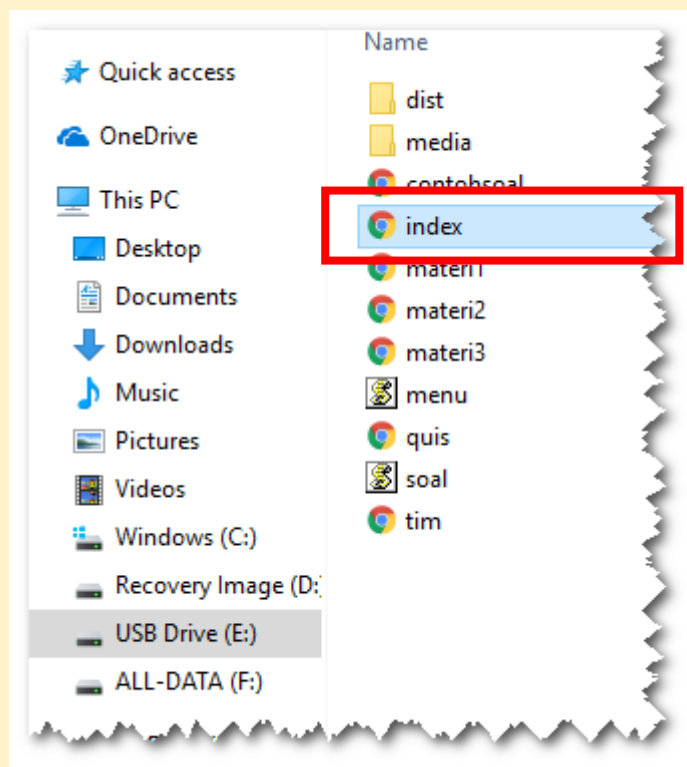


- Selanjutnya buka salah satu folder Katalog Media, misal folder **KM201607**. Folder tersebut berisi seperti ini :

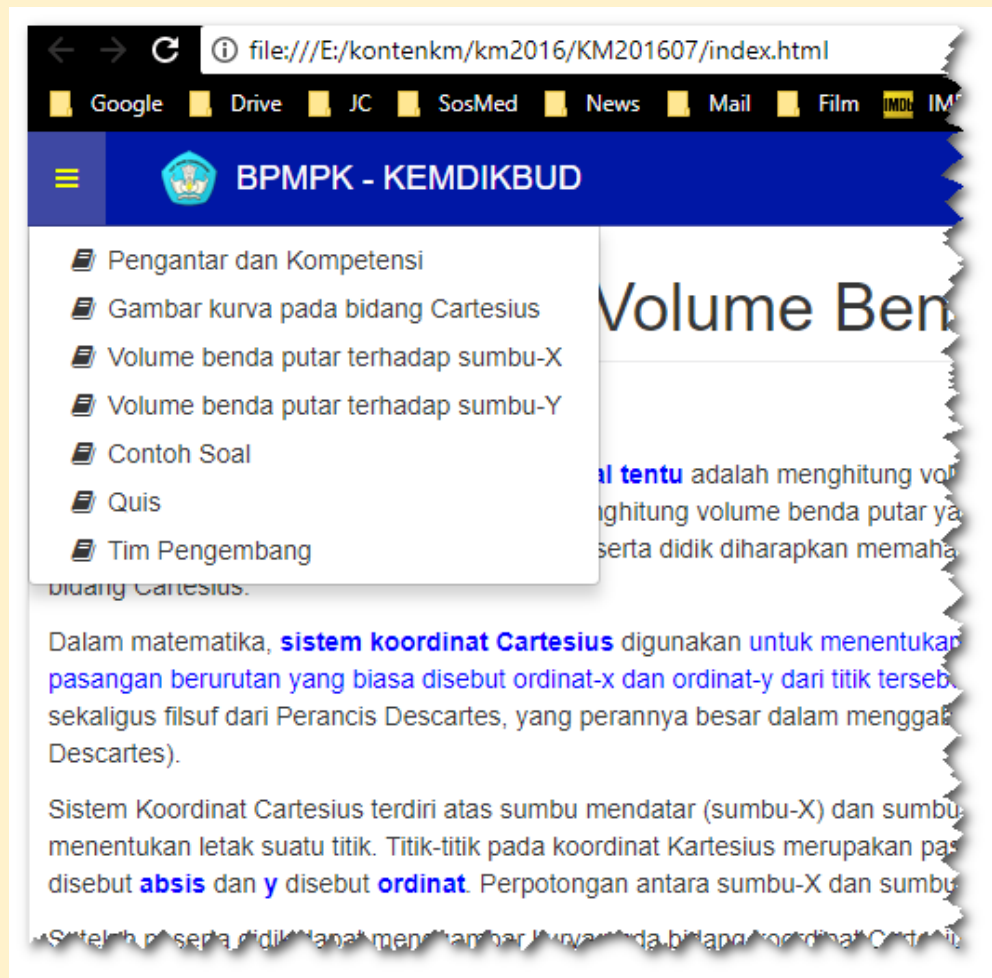




- Folder telah dibuka, lalu ntuk membuka konten Katalog Media pilih file dengan nama file **“index”**. Konten Katalog Media akan terbuka.



- Berikut tampilan setelah file “**index**” dibuka



#### D. Requirement (Kebutuhan) Katalog Media

Untuk dapat membuka konten Katalog Media, pengguna harus memenuhi kriteria minimum seperti berikut ini :

- Komputer maupun Laptop dengan Sistem Operasi Windows XP/7/8/10.
- Bagi yang akses melalui Website Resmi **m-edukasi** harus terkoneksi dengan jaringan internet.
- Gunakan browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer dan yang sejenisnya.

## E. Daftar Judul Katalog Media

Berikut judul-judul konten Katalog Media :

NO	Kode	Jenjang	Mapel	Judul
1	KM201601	SMA	Bhs Inggris	Care Expression
2	KM201602	SMA	Bhs Inggris	Compliment and Response
3	KM201603	SMA	Bhs Inggris	Advertisement
4	KM201604	SMA	Bhs Inggris	Analytical Exposition
5	KM201605	SMA	Matematika	Persamaan Lingkaran
6	KM201606	SMA	Matematika	Rotasi (Perputaran)
7	KM201607	SMA	Matematika	Volume Benda Putar
8	KM201608	SMA	Matematika	Komposisi Fungsi
9	KM201609	SMA	Kimia	Peluruhan Radioaktif
10	KM201610	SMA	Kimia	Reaksi Logam Alkali
11	KM201611	SMA	Kimia	Titration Asam Kuat Basa Kuat
12	KM201612	SMA	Kimia	Elektrolisis
13	KM201613	SMA	Biologi	Fungsi Endokrin Pankreas
14	KM201614	SMA	Biologi	Hormon Testosteron
15	KM201615	SMA	Biologi	Hereditas Darah Manusia
16	KM201616	SMA	Biologi	Akomodasi Mata
17	KM201617	SMA	Fisika	Gerak Vertikal
18	KM201618	SMA	Fisika	Hubungan roda-roda
19	KM201619	SMA	Fisika	Taraf Intensitas Bunyi
20	KM201620	SMA	Fisika	Hukum Archimides
21	KM201621	SMA	Geografi	Batuan Lithoser
22	KM201622	SMA	Geografi	Erosi
23	KM201623	SMA	Geografi	Mitigasi Bencana Gempa Bumi & Tsunami
24	KM201624	SMA	Geografi	Kegunungapian
25	KM201625	SMA	Sosiologi	Penyebab Kemajemukan Indonesia Berdasarkan Letak Geografis
26	KM201626	SMA	Sosiologi	Kegunaan Sosiologi untuk Pemecahan Masalah Sosial
27	KM201627	SMA	Sosiologi	Kelebihan dan Kelemahan Instrumen Penelitian
28	KM201628	SMA	Sosiologi	Bentuk-bentuk Ketimpangan Sosial dalam Masyarakat
29	KM201629	SMA	Ekonomi	Kebijakan Moneter
30	KM201630	SMA	Ekonomi	Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa
31	KM201631	SMA	Ekonomi	Elastisitas Permintaan
32	KM201632	SMA	Ekonomi	Pasar Persaingan Sempurna

33	KM201633	SMA	Bhs Indonesia	<b>Memparafrase Puisi</b>
34	KM201634	SMA	Bhs Indonesia	<b>Diksi Dalam Penulisan Puisi</b>
35	KM201635	SMA	Bhs Indonesia	<b>Struktur dan Kaidah Teks Negosiasi Wawancara Kerja</b>
36	KM201636	SMA	Bhs Indonesia	<b>Memproduksi Teks Negosiasi Wawancara Kerja</b>
37	KM201637	SMA	Antropologi	<b>Dampak IPTEK Terhadap Perubahan Tata Nilai dalam Masyarakat</b>
38	KM201638	SMA	Antropologi	<b>Konflik Antar Suku Bangsa yang Timbul dalam Masyarakat Multikultural</b>
39	KM201639	SMA	Antropologi	<b>Media Massa Online Sebagai Saluran Globalisasi</b>
40	KM201640	SMA	Antropologi	<b>Inovasi Sebagai Faktor Internal Perubahan Kebudayaan</b>

**Catatan:**

- Teks produk yang dicetak tebal filenya tersedia di dalam flashdisk.
- Selain yang tersedia di dalam flashdisk bisa diunduh melalui website resmi BPMPK Kemendikbud :

**[m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id)**

## **F. Strategi Pembelajaran**

Ada beberapa jenis strategi pembelajaran yang dapat digunakan pada **Katalog Media** ini antara lain;

### **1. Pembelajaran Klasikal**

Katalog Media dapat dipelajari secara bersama-sama di ruang kelas. Guru dan siswa berinteraksi satu sama lain. Metode yang digunakan bisa dengan ceramah, tanya jawab dan juga penugasan.

### **2. Pembelajaran Individual**

Khusus Siswa maupun user pada umumnya dapat belajar secara mandiri. Semua materi yang tersaji dalam Katalog Media sudah merupakan satu kesatuan. Sehingga dapat dipelajari secara individual.

## G. Kontak Kami/Pengembang Konten Mobile Edukasi

Kontak lebih lanjut mengenai aplikasi dapat dihubungi melalui :

**m-edukasi**  
**belajar cepat tanpa sekat ...**

**BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo,  
Kel. Pakintelan, Kec. Gunungpati,  
Kode Pos 50227  
SEMARANG Jawa Tengah



024-8314292



<http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/>



[bpmultimedia@kemdikbud.go.id](mailto:bpmultimedia@kemdikbud.go.id)



[bpmpk\\_kemdikbud](#)



[BPMPK Semarang](#)



[Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan](#)



---

# Aplikasi Mobile Edukasi

---

**m-edukasi**  
belajar cepat tanpa sekat ...



## APLIKASI MOBILE EDUKASI

**m-edukasi**  
**belajar cepat tanpa sekat ...**

### A. Deskripsi Aplikasi

**Mobile Edukasi** merupakan model pembelajaran berbasis TIK yang dikembangkan dalam bentuk aplikasi dengan tujuan untuk menyampaikan informasi bermanfaat untuk pendidikan dan memotivasi siswa memanfaatkan waktu luang untuk belajar mandiri melalui perangkat *gadget*

### B. Tujuan

Sebagai salah satu sumber belajar yang menyampaikan informasi untuk pendidikan dalam bentuk aplikasi dan memotivasi siswa belajar dimana saja kapan saja secara mandiri melalui perangkat *gadget*

## C. Cara Mendapatkan Aplikasi

Untuk memperoleh aplikasi ini pengguna dapat melalui :

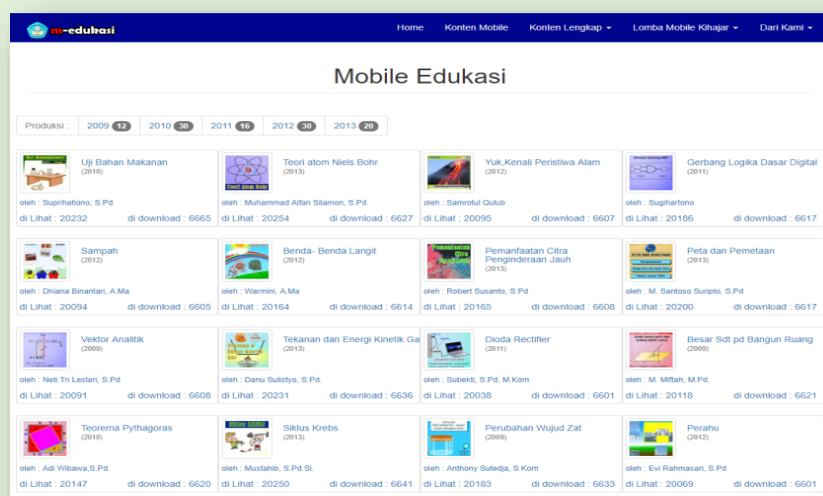
### 1. Akses Website BPMPK dan Proses Instalasi

Akses alamat website [m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id)

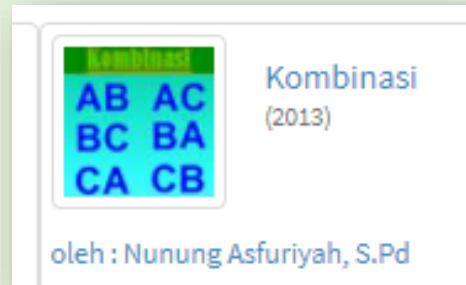
kemudian pilih produk terbaru “**m-edukasi**”.



### 2. Tampilan Halaman Menu. Untuk mengunduh konten mobile pilih menu Mobile Edukasi pada menu **dropdown**.



3. Kemudian **klik** pada salah satu judul aplikasi yang ingin anda unduh



*muncul tampilan seperti diatas ini*

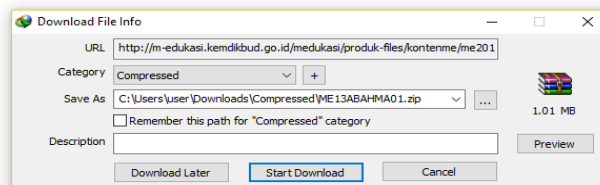
4. Setelah anda pilih salah satu judul maka akan muncul deskripsi dan link **download** dari aplikasi yang anda pilih. Klik tombol download yang berada dibawah deskripsi aplikasi.



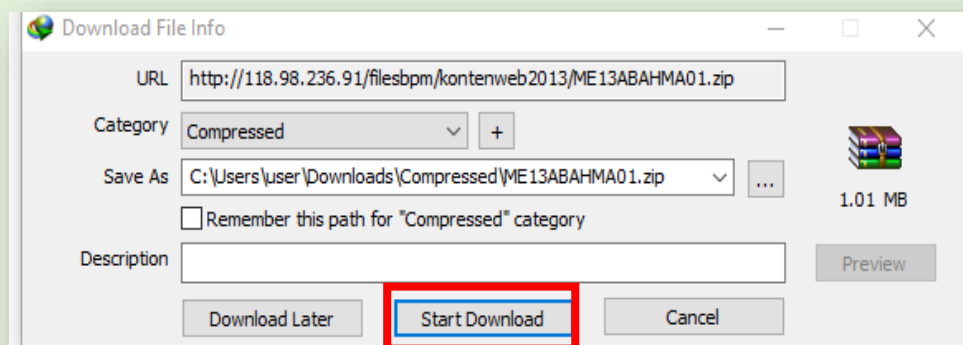
*Tampilan Judul dan keterangan sinopsis*

5. Setelah klik **download** maka akan muncul halaman seperti di bawah. Jika anda menggunakan **tool downloader** maka secara otomatis akan muncul kotak dialog untuk download.




**Terimakasih telah mendownload program kami.  
Jendela ini akan menutup sendiri setelah 5 detik.**









6. Klik pada tombol "**start download**"



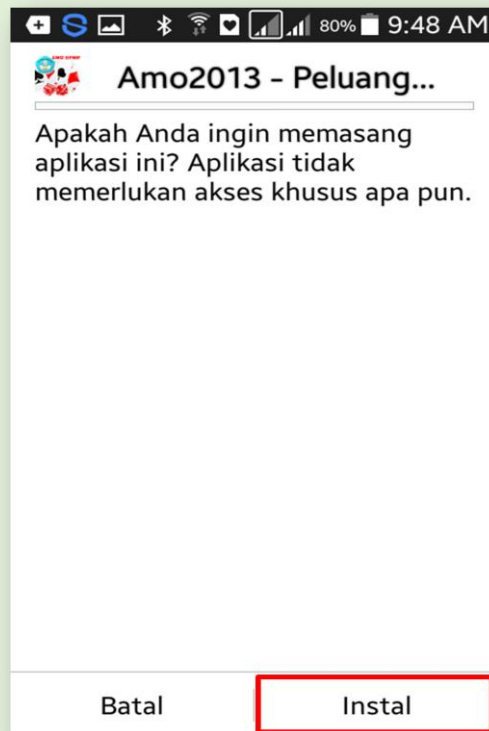
7. Setelah file anda ekstrak, copykan file dengan jenis APK ke dalam perangkat mobile/*smartphone* anda.

Name	Date modified	Type	Size
 AMO2013-Kombinasi	2/12/2013 5:10 AM	BlueStacks Androi...	582 KB
 AMO2013-Kombinasi	2/12/2013 5:09 AM	SWF Movie	779 KB
 ME13ABAHMA01	19/08/2016 10:21 ...	WinRAR ZIP archive	1,038 KB

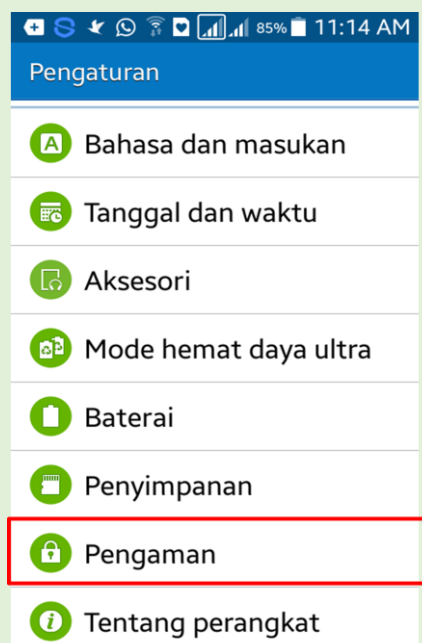
8. Setelah file dipindahkan ke dalam smartphone anda. Lakukan instalasi dengan cara *tap/ klik* pada aplikasi yang sudah anda copy.

< .apk		X	:
JUDUL			
	Amo2013-...ejadian.apk	0,96 MB	08/18/2016 9:38 AM
	data@app...classes.dex	0,00 B	07/01/2016 2:04 PM
	quis.apk	27,19 MB	06/09/2016 5:07 PM
	mnt@asec...classes.dex	8,27 MB	04/28/2016 5:47 PM
	Adobe AIR.apk	19,83 MB	04/11/2016 12:52 PM
	coba.apk3.com	2 item	04/29/2016 11:13 AM

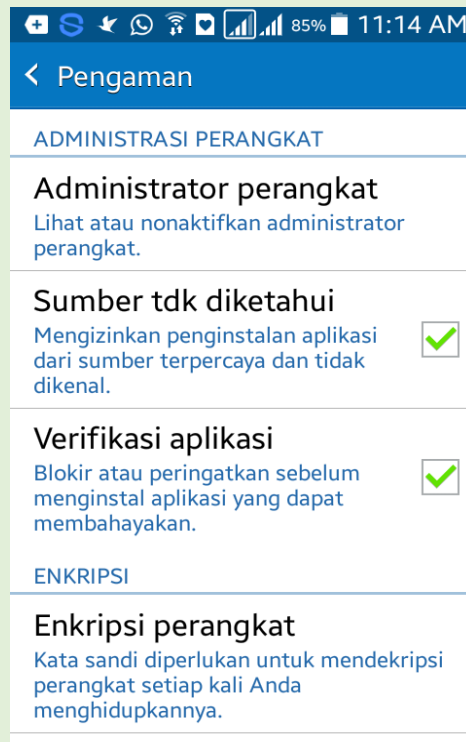
9. Setelah tap/ klik aplikasi yang ada pada smartphone anda akan muncul tampilan untuk instalasi. Tap/klik tombol "*install*"



10. Untuk melakukan pengaturan silahkan buka menu pengaturan pada *smartphone* anda. Kemudian pilih menu *pengaman*



11. Pada pilihan “**sumber tdk diketahui**” pastikan ada tanda *ceklis* pada *cekboxnya*.



12. Tampilan menu aplikasi setelah *terinstal*





#### D. Requirement (Kebutuhan) Aplikasi

Untuk dapat melakukan pemasangan (installasi) aplikasi ini, pengguna harus memenuhi kriteria minimum seperti berikut ini :

- Diutamakan tablet berbasis Android dengan minimal versi 4.1 (**Jelly Bean**) ke atas.
- *Smartphone* dapat berupa ponsel biasa atau tablet.
- Pengguna Android melakukan pemasangan (install) aplikasi **Adobe AIR** di Play Store.

#### E. Menjalankan Aplikasi Mobile Edukasi

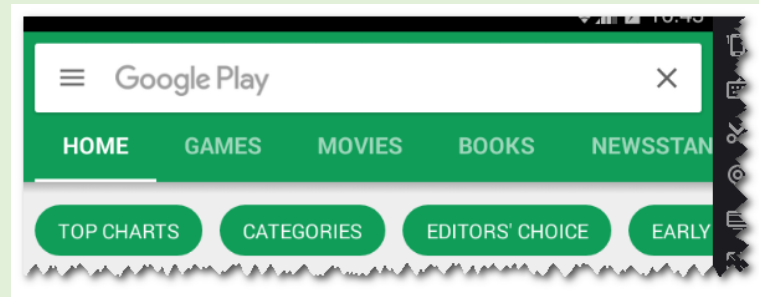
Proses menjalankan pada Smartphone, langkah selanjutnya adalah sebagai Berikut :

##### (a) Install ADOBE AIR

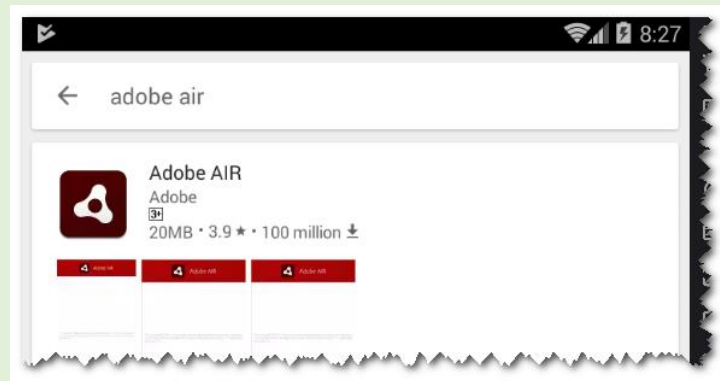
Telebih dahulu akses **Play Store** bagi pengguna ponsel pintar (*smartphone*) berbasis Android. Kemudian pada pencarian ketikkan kata “**Adobe AIR**” maka muncul berikut ini :



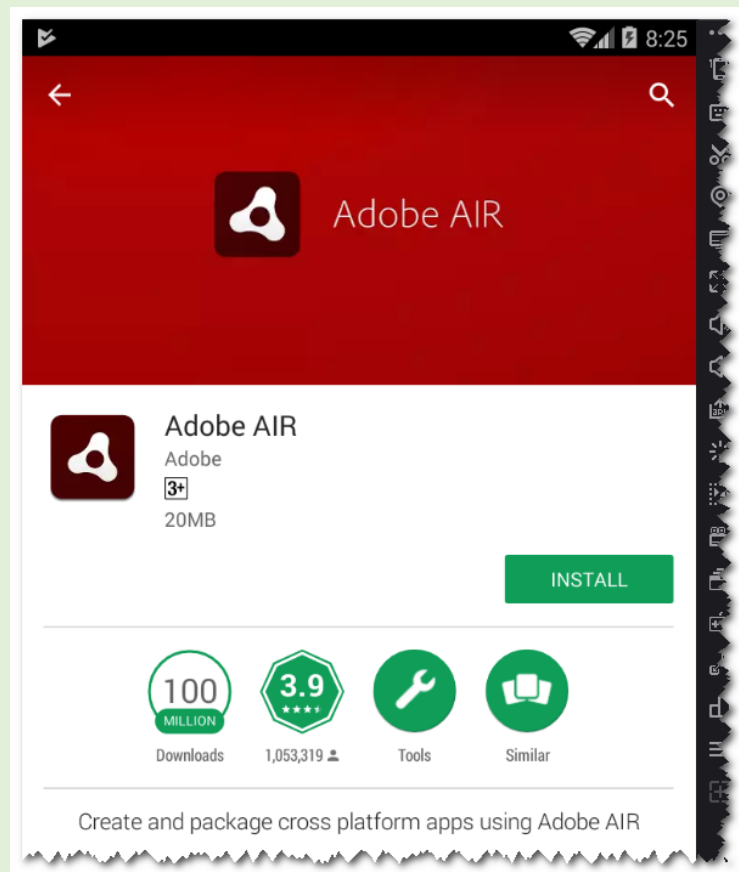
*Logo Play Store*



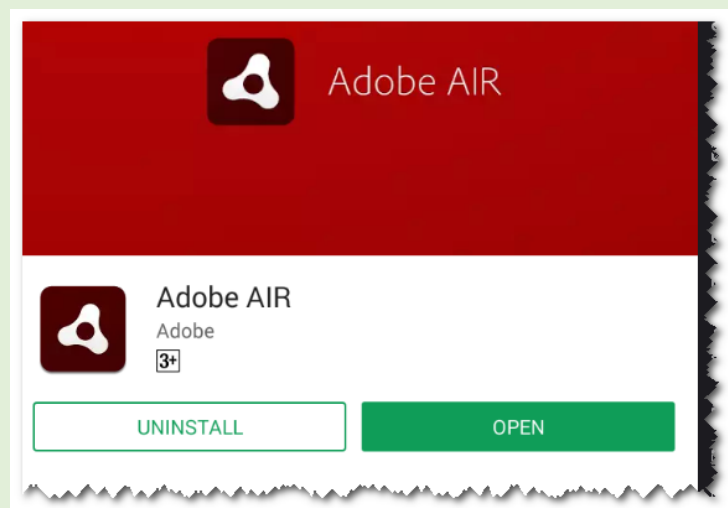
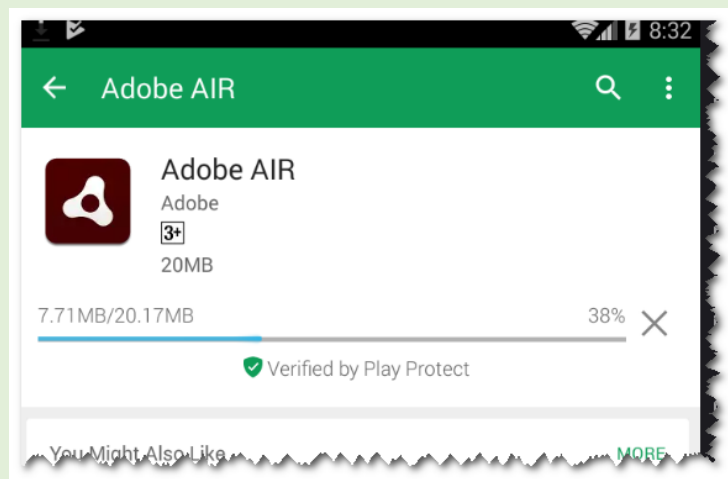
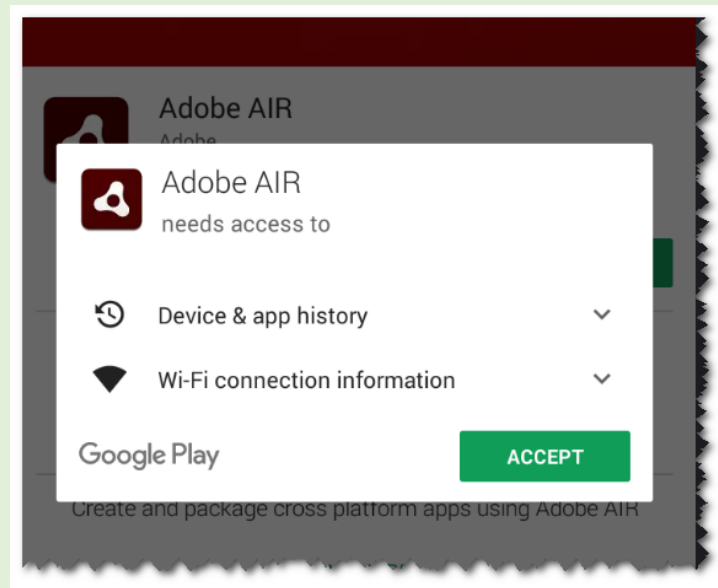
*Google Play Store*



Lakukan install dengan memilih tombol  
“INSTALL”/”PASANG”. Perhatikan prosesnya berikut  
ini :



Pilih “**ACCEPT**”, lalu tunggu beberapa saat sampai proses intallasi/pemasangan selesai dengan sempurna. Lihat gambar di bawah ini :



## (b) Memulai menjalankan Aplikasi Mobile Edukasi

Ikuti langkah-langkah berikut ini :

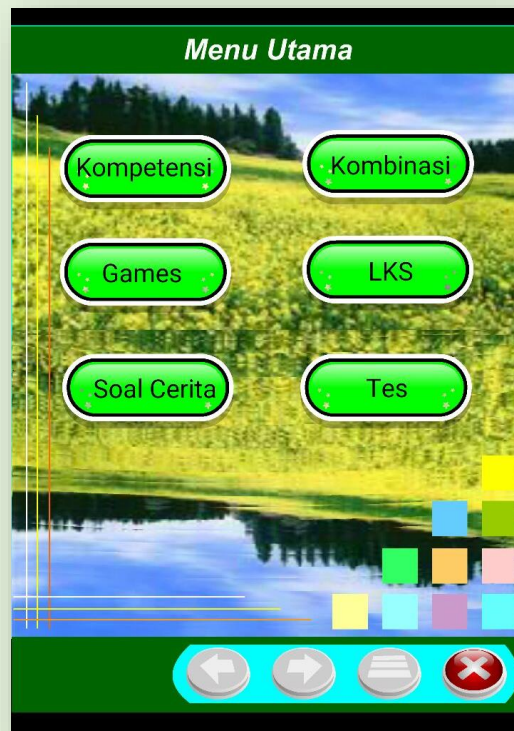
1. Klik judul aplikasi yang akan dijalankan



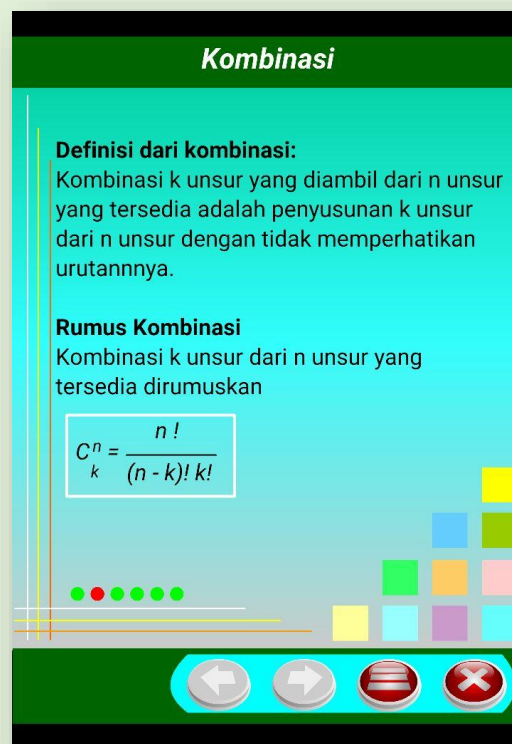
2. Tampilan opening aplikasi, lalu klik “[tombol next](#)”



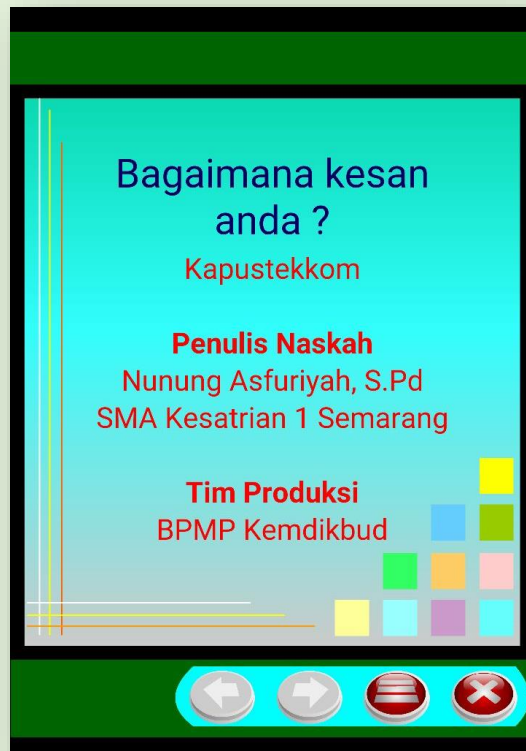
3. Pada **Menu utama** terdapat materi, tes dll.



4. User dapat memilih **materi** secara bertahap atau sesuai kebutuhan user



5. Setelah selesai langkah selanjutnya adalah melakukan keluar dengan klik tombol **“Exit”**. Muncul keterangan kerabat kerja tim produksi .



**SELAMAT MENCOBA**

## F. Katalog Mobile Edukasi

NO	KODE	PLATFORM	MAPEL	JUDUL
1	MAT012009	Flash Lite	Matematika	Persamaan Garis Lurus
2	MAT022009	Flash Lite	Matematika	Grafik & Nilai Fungsi Kuadrat
3	MAT032009	Flash Lite	Matematika	Besar Sdt pd Bangun Ruang
4	BIO012009	Flash Lite	Biologi	Virus
5	BIO022009	Flash Lite	Biologi	Sel Tumbuhan
6	BIO032009	Flash Lite	Biologi	Perkembangan Alga
7	BIO042009	Flash Lite	Biologi	Bakteri
8	FIS012009	Flash Lite	Fisika	Hukum Pertama Newton
9	FIS022009	Flash Lite	Fisika	Vektor
10	FIS032009	Flash Lite	Fisika	Vektor Analitik
11	ANT012009	Flash Lite	Fisika	Perubahan Wujud Zat
12	HAM012009	Flash Lite	Matematika	Penjumlahan dan pengurangan vektor
13	FIS012010	Flash Lite	Fisika	Aksi Sang Balerina
14	BIO022010	Flash Lite	Biologi	Sistem Peredaran Darah pada Manusia
15	BIO032010	Flash Lite	Biologi	Sistem Pencernaan Manusia
16	BIO012010	Flash Lite	Biologi	Hereditas manusia
17	FIS022010	Flash Lite	Fisika	Simulasi Mikrometer Sekrup
18	FIS032010	Flash Lite	Fisika	Arus Bolak-Balik
19	MAT012010	Flash Lite	Matematika	Pola Bilangan
20	MAT022010	Flash Lite	Matematika	Hubungan Antar Sudut
21	MAT032010	Flash Lite	Matematika	Space Matriks War
22	MAT042010	Flash Lite	Matematika	Sistem Persamaan Linear Dua Variabe
23	MAT052010	Flash Lite	Matematika	Bandingkanlah
24	FIS042010	Flash Lite	Fisika	Efek Dopler
25	FIS052010	Flash Lite	Fisika	Momentun dan Impuls
26	BIO042010	Flash Lite	Biologi	Sistem Eksresi Pada Manusia
27	MAT062010	Flash Lite	Matematika	Teorema Pythagoras
28	BIO072010	Flash Lite	Biologi	Stop Obesitas
29	MAT092010	Flash Lite	Matematika	Chief of Cooking
30	FIS062010	Flash Lite	Fisika	Tumbukan
31	MAT072010	Flash Lite	Matematika	Aplikasi Bentuk Persen Dalam Bank
32	MAT082010	Flash Lite	Matematika	Bangun Datar Segiempat
33	FIS072010	Flash Lite	Fisika	Simulasi Jangka Sorong
34	BIO052010	Flash Lite	Biologi	Uji Bahan Makanan
35	FIS082010	Flash Lite	Fisika	Rahasia Tabung Bocor
36	BIO062010	Flash Lite	Biologi	Smart Nurse
37	FIS092010	Flash Lite	Fisika	Mengapung Bersama Serangga



38	BIO082010	Flash Lite	Biologi	<b>Buto Plastik Ancaman Masa Depan</b>
39	BIO092010	Flash Lite	Biologi	<b>Rizal's Effort</b>
40	FIS102010	Flash Lite	Fisika	<b>Bergerak Bersama MEdi</b>
41	MAT102010	Flash Lite	Matematika	<b>Math Tac Toe</b>
42	BIO102010	Flash Lite	Biologi	<b>Hukum Mendel</b>
43	BIN012011	Flash Lite	Bahasa Indonesia	<b>Hakikat Puisi</b>
44	BIN022011	Flash Lite	Bahasa Indonesia	<b>Kelas Kata/Laskar Pelangi</b>
45	BEN012011	Flash Lite	Bahasa Inggris	<b>Conditional Sentences</b>
46	BEN022011	Flash Lite	Bahasa Inggris	<b>Degree of Comparison</b>
47	TEL012011	Flash Lite	Teknik Elektro	<b>Menghitung Rangkaian Kapasitor</b>
48	TEL022011	Flash Lite	Teknik Elektro	<b>Rangkaian Resistor</b>
49	TEL032011	Flash Lite	Teknik Elektro	<b>Dioda Rectifier</b>
50	TEL042011	Flash Lite	Teknik Elektro	<b>Gerbang Logika Dasar Digital</b>
51	TEL052011	Flash Lite	Teknik Elektro	<b>Multimeter Analog</b>
52	TEL062011	Flash Lite	Teknik Elektro	<b>Operational Amplifier</b>
53	TKJ012011	Flash Lite	Teknik Komputer Jaringan	<b>IP Address</b>
54	TKJ022011	Flash Lite	Teknik Komputer Jaringan	<b>Media Jaringan Komputer</b>
55	TKJ032011	Flash Lite	Teknik Komputer Jaringan	<b>Protokol Jaringan</b>
56	TKJ042011	Flash Lite	Teknik Komputer Jaringan	<b>Proses Kerja Proxy Server</b>
57	TKJ052011	Flash Lite	Teknik Komputer Jaringan	<b>Subnetting</b>
58	TKJ062011	Flash Lite	Teknik Komputer Jaringan	<b>Mengenali Komponen dan Fungsi Device PC</b>
59	ME12PAUD01	Flash Lite	PAUD	<b>Aku Ingin Menjadi</b>
60	ME12PAUD02	Flash Lite	PAUD	<b>Aku Tahu, Alat Transportasi!</b>
61	ME12PAUD07	Flash Lite	PAUD	<b>Berlindung Saat Hujan</b>
62	ME12PAUD03	Flash Lite	PAUD	<b>Ayo Kita Membantu Binatang Menemukan Makanannya</b>
63	ME12PAUD04	Flash Lite	PAUD	<b>Ayo Lengkapi Tubuhku</b>
64	ME12PAUD05	Flash Lite	PAUD	<b>Bajunya Mana?</b>
65	ME12PAUD06	Flash Lite	PAUD	<b>Benda- Benda Langit</b>
66	ME12PAUD08	Flash Lite	PAUD	<b>Binatang Tinggal Dimana</b>
67	ME12PAUD09	Flash Lite	PAUD	<b>Buah-Buahan</b>
68	ME12PAUD10	Flash Lite	PAUD	<b>Cita - Citaku</b>
69	ME12PAUD11	Flash Lite	PAUD	<b>Dimana Letak Bagian Tubuhku</b>
70	ME12PAUD12	Flash Lite	PAUD	<b>Ekspresi Wajah</b>
71	ME12PAUD13	Flash Lite	PAUD	<b>Helikopter Yang Hebat</b>
72	ME12PAUD14	Flash Lite	PAUD	<b>Indahnya Pelangi</b>
73	ME12PAUD15	Flash Lite	PAUD	<b>Kado Ulang Tahun</b>
74	ME12PAUD16	Flash Lite	PAUD	<b>Kemana Aku Mengalir</b>
75	ME12PAUD17	Flash Lite	PAUD	<b>Yuk,Kenali Peristiwa Alam</b>
76	ME12PAUD18	Flash Lite	PAUD	<b>Kue Ulang Tahunku</b>
77	ME12PAUD19	Flash Lite	PAUD	<b>Macam-Macam Suara Binatang</b>

78	ME12PAUD20	Flash Lite	PAUD	Mana Temanku ?
79	ME12PAUD21	Flash Lite	PAUD	Menyiapkan Pesta Ulang Tahun
80	ME12PAUD22	Flash Lite	PAUD	Pakaianku
81	ME12PAUD23	Flash Lite	PAUD	Perahu
82	ME12PAUD24	Flash Lite	PAUD	Puzzle Rumah Adat Daerah
83	ME12PAUD25	Flash Lite	PAUD	Rumahku
84	ME12PAUD26	Flash Lite	PAUD	Sampah
85	ME12PAUD27	Flash Lite	PAUD	Tempat air
86	ME12PAUD28	Flash Lite	PAUD	Tut Tut Tuut Naik Kereta Api
87	ME12PAUD29	Flash Lite	PAUD	Wajahku yang Imut
88	ME12PAUD30	Flash Lite	PAUD	Kenali Warna Pelangi Yuuukkk...
89	ME13ABAHMA01	Android	Matematika	Kombinasi
90	ME13ABAHMA02	Android	Matematika	Permutasi
91	ME13AIP SMA01	Android	Matematika	Peluang Suatu Kejadian
92	ME13AIP SMA02	Android	Matematika	Peluang Kejadian Majemuk
93	ME13AIPAMA01	Android	Matematika	Perbandingan Trigonometri
94	ME13AIPAMA02	Android	Matematika	Jarak Pada Bangun Ruang
95	ME13AIPSGE01	Android	Geografi	Pemanfaatan Citra Penginderaan Jauh
96	ME13AIPSGE02	Android	Geografi	Peta dan Pemetaan
97	ME13AIPABI01	Android	Biologi	Siklus Krebs
98	ME13AIPABI02	Android	Biologi	Uji Ingenhouse
99	ME13AIPABI03	Android	Biologi	Proses Glikolisis
100	ME13AIPABI04	Android	Biologi	Uji Sachs
101	ME13AIPAFI01	Android	Fisika	Persamaan Umum Gas Ideal
102	ME13AIPAFI02	Android	Fisika	Teori atom Niels Bohr
103	ME13AIPAFI03	Android	Fisika	Tekanan dan Energi Kinetik Gas
104	ME13AIPAFI04	Android	Fisika	Hukum Faraday dan Hukum Lenz
105	ME13AIPAKI01	Android	Kimia	Keajaiban Struktur Atom
106	ME13AIPAKI02	Android	Kimia	Minyak Bumi
107	ME13AIPAKI03	Android	Kimia	Simulasi Mobile learning Sel Volta
108	ME13AIPAKI04	Android	Kimia	Korosi

### Catatan:

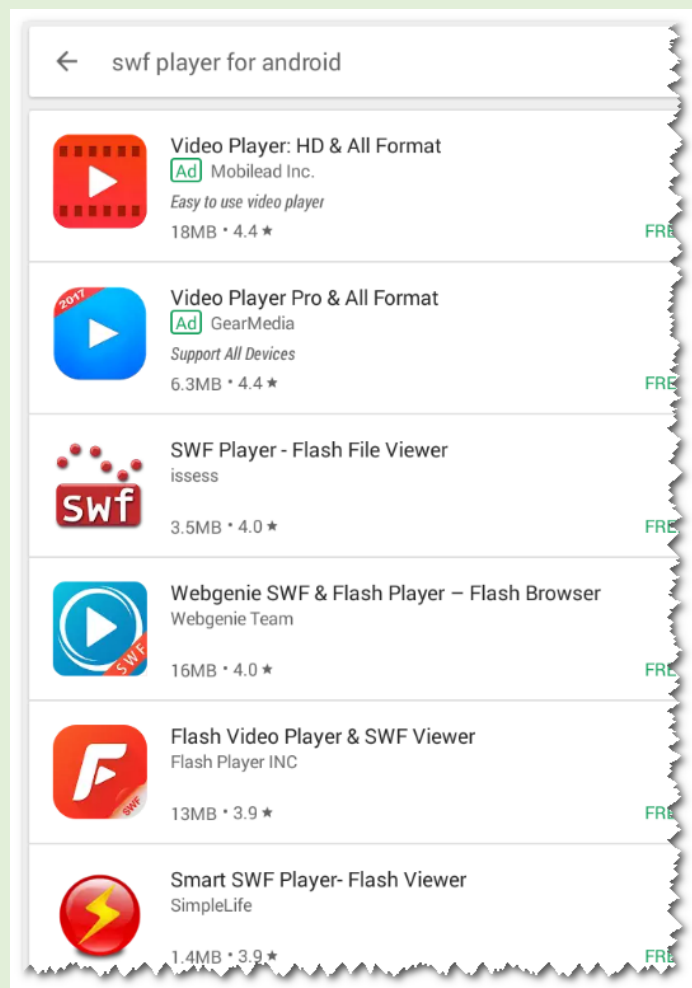
- Teks produk yang dicetak tebal filenya tersedia di dalam flashdisk.
- Apabila tidak tersedia di dalam flashdisk bisa diunduh melalui website resmi BPMPK Kemendikbud :

**[m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id)**

## PERHATIAN !!!

Khusus **Aplikasi Mobile Edukasi**, perhatikan platform yang digunakan. Saat ini trend yang digunakan adalah *smartphone* Android dengan tipe file/ekstensi **(.apk)**.

Pada produk kami ada juga yang berekstensi **.swf** (flash movie), untuk menjalankannya harus ada aplikasi tambahan seperti; **SWF Player, Webgenie SWF, Smart SWF Player** dan masih banyak lagi. Semua aplikasi tersebut dapat diunduh di **Play Store** melalui ponsel pintar Anda.



## G. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang dapat digunakan antara lain;

### 1. Pembelajaran Klasikal

Aplikasi Mobile Edukasi dapat dipraktekkan secara bersama-sama di ruang kelas. Baik guru maupun siswa dapat menjalankan menggunakan ponsel pintar (*smartphone*).

### 2. Pembelajaran Individual

Aplikasi Mobile Edukasi ini juga dapat dimainkan secara mandiri. *User* atau pengguna dapat bermain di manapun, kapanpun tanpa terpaku pada ruang kelas.

#### Peran guru:

Guru berperan sebagai pendamping sekaligus motivator dalam pemanfaatan Aplikasi Mobile Edukasi di kelas.

Guru bisa juga berperan sebagai koordinator dalam pemanfaatannya melalui penugasan secara individual kepada siswa untuk menggunakan Aplikasi Mobile Edukasi sebagai bahan ajar.

## H. Kontak Kami/Pengembang Konten Mobile Edukasi

Kontak lebih lanjut mengenai aplikasi dapat dihubungi melalui :

**m-edukasi**  
**belajar cepat tanpa sekat ...**

**BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo,  
Kel. Pakintelan, Kec. Gunungpati,  
Kode Pos 50227  
SEMARANG Jawa Tengah



024-8314292



<http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/>



[bpmultimedia@kemdikbud.go.id](mailto:bpmultimedia@kemdikbud.go.id)



[bpmpk\\_kemdikbud](#)



[BPMPK Semarang](#)



[Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan](#)



---

# Program MPI Online

---

**m-edukasi**  
belajar cepat tanpa sekat ...

# PROGRAM MPI *ONLINE*

## A. Deskripsi Produk

**MPI Online** singkatan dari **Media Pembelajaran Interaktif Online** adalah salah satu produk Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) yang bertujuan untuk membantu kegiatan pembelajaran peserta didik secara online.

## B. Sasaran

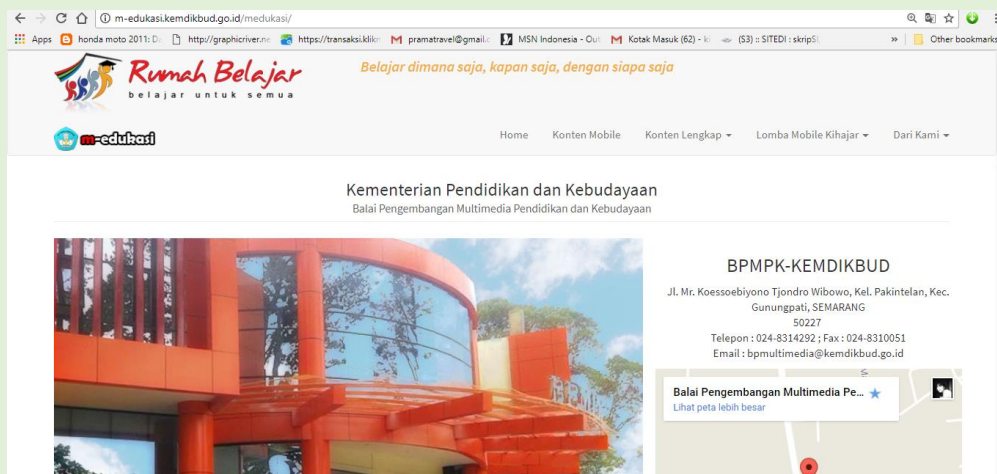
1. Sasaran Primer konten MPI Online adalah siswa SMK.
2. Sasaran Sekunder konten MPI Online adalah Guru, Orang tua / pendamping siswa.

## C. Cara Mendapatkan Konten

Untuk memperoleh konten ini pengguna dapat melalui :

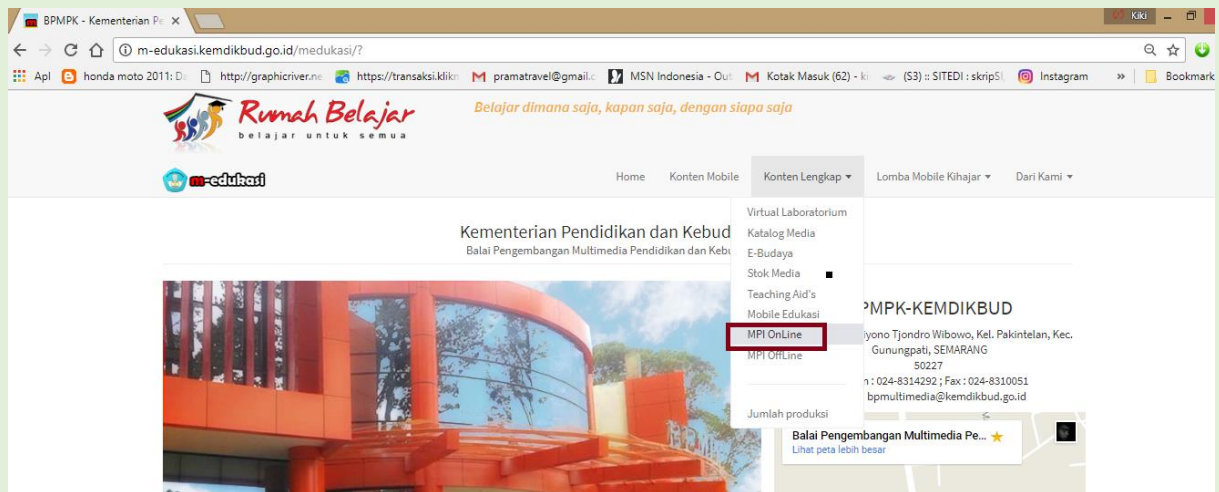
### 1. Akses Website BPMPK Kemendikbud

Akses alamat website [m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id)



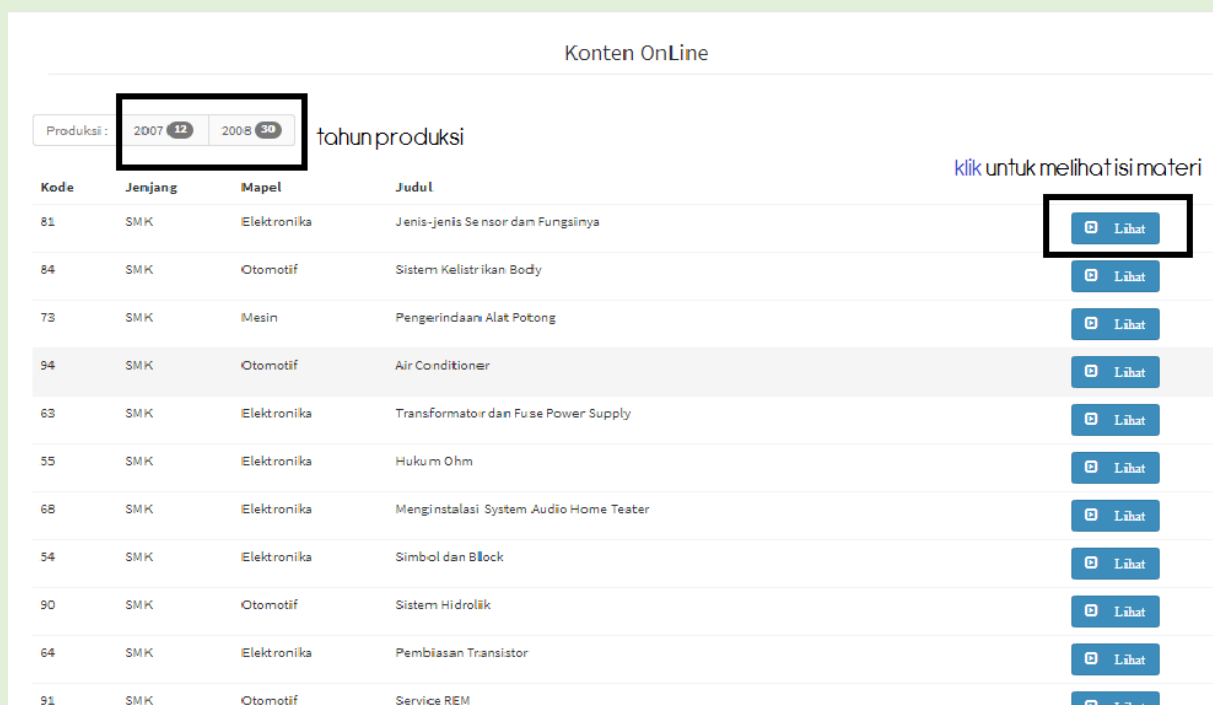


## 2. Pilih menu konten lengkap dan klik MPI Online



*Tampilan Beranda*

## 3. Muncul tampilan menu MPI Online sesaat setelah klik menu. Pilih salah satu materi yang akan digunakan untuk belajar dengan cara klik **Lihat**



*Tampilan Konten Online*

#### 4. Masuk ke dalam salah satu judul materi. Konten sudah dapat dimanfaatkan tanpa harus mengunduh

Konten OnLine

← Kembali

Kode 81  
Jenjang SMK  
Maple Elektronika  
Judul Jenis-jenis Sensor dan Fungsinya

klik masing-masing menu di kolom sebelah kiri

**Kompetensi**  
**Materi**  
Sensor Cahaya dan Fungsinya  
Sensor Suhu dan Fungsinya  
Sensor Tekanan dan Fungsinya  
Sensor Gaya dan Fungsinya  
**Latihan**  
**Tes**  
**Tim**  
e-dukasi, nca

**JENIS-JENIS SENSOR DAN FUNGSINYA**

Semua perangkat instrumentasi/pengukuran menggunakan sensor untuk mendeteksi suatu perubahan yang terjadi, misalnya: perubahan suhu, perubahan temperatur, perubahan tekanan, atau perubahan gaya menjadi sinyal-sinyal listrik yang kemudian diproses agar bisa terbaca dan dirasakan hasil/pengaruhnya oleh manusia. Sensor merupakan jenis transducer.

Transducer adalah pengubah besaran fisis (posisi, daya, kecepatan, level, temperatur, dan lain-lain) menjadi besaran listrik (tegangan, arus, frekuensi dan lain-lain).

Misalnya: intensitas cahaya menjadi resistansi dan listrik, perubahan suhu menjadi sinyal listrik, perubahan tekanan menjadi induktansi, perubahan beban/gaya/torsi menjadi resistansi, dan lain-lain

*Tampilan Salah Satu Materi*

#### **D. Requirement (Kebutuhan) Produk**

Untuk dapat melakukan pemasangan (instalasi) produk ini, pengguna harus memenuhi kriteria minimum seperti berikut ini :

- Konten MPI Online dapat berjalan dengan baik pada komputer yang terkoneksi internet.
- Menggunakan browser Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer dan browser yang sejenisnya.

## E. Cara Pemanfaatan Produk

Setelah produk berhasil dilihat, maka muncul rangkaian modul mulai dari Kompetensi, Materi, Latihan, Tes, dan Tim Pengembang. Semua menu dapat dimanfaatkan secara online

Beberapa tampilan sebagai berikut :

### 1. Halaman Kompetensi



*Tampilan Halaman Kompetensi*

Halaman Kompetensi berisi kompetensi suatu materi yang sedang ditayangkan dan dasar untuk siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan MPI Online

### 2. Halaman Materi

Halaman Materi memuat seluruh materi yang digunakan siswa sebagai bahan referensi. Materi bisa memuat teks, gambar, audio, maupun simulasi.

Konten OnLine

---

← Kembali

Kode	81
Jenjang	SMK
Maple	Elektronika
Judul	Jenis-jenis Sensor dan Fungsinya

**Kompetensi**

**Materi**

Sensor Cahaya dan Fungsinya  
Sensor Suhu dan Fungsinya  
Sensor Tekanan dan Fungsinya  
Sensor Gaya dan Fungsinya

**Latihan**

**Tes**

**Tim**

**e-dukasi .id**

JENIS-JENIS SENSOR DAN FUNGSINYA

Sensor Cahaya


Sensor cahaya berfungsi untuk mengubah intensitas sinar/cahaya menjadi konduktivitas/ arus listrik.

Jenis-jenis sensor cahaya:

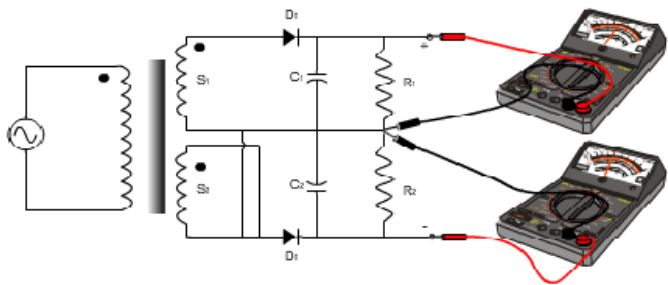
1. **Fotovoltaic (Solar Cell/Fotocell)**

Berfungsi untuk mengubah sinar matahari menjadi arus listrik DC. Tegangan yang dihasilkan sebanding dengan intensitas cahaya yang mengenai permukaan solar cell. Semakin kuat sinar matahari tegangan dan arus listrik Dc yang dihasilkan semakin besar.

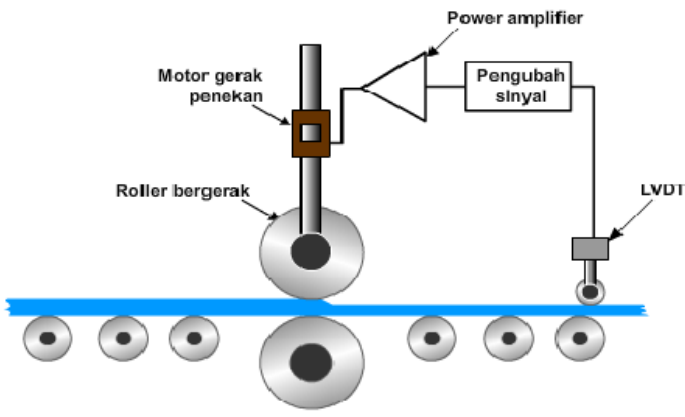
Simbol Solar Cell:



### *Tampilan Halaman Materi*

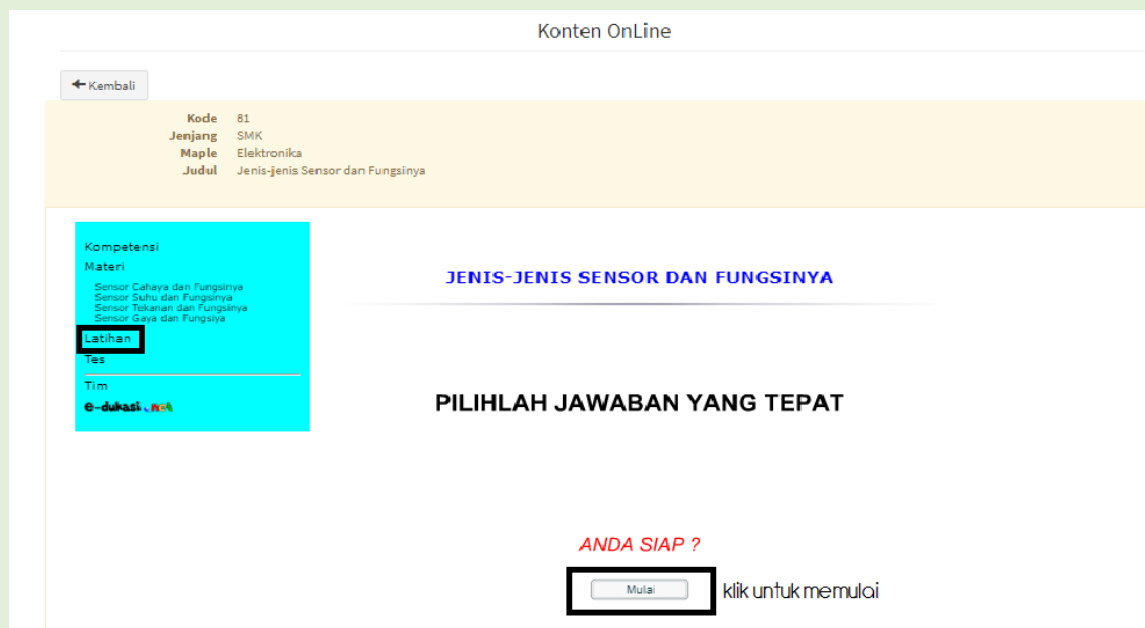


Selain digunakan sebagai sensor tekanan LVDT juga bisa diaplikasikan untuk sensor perubahan posisi. Contoh pada mesin pengatur tebal kertas sebagai berikut :



### *Tampilan Halaman Materi (Simulasi)*

### 3. Halaman Latihan



*Tampilan Halaman Latihan*

Halaman Latihan memuat latihan soal yang dikerjakan siswa sebelum mengerjakan soal tes

### 4. Halaman Tes

Halaman Tes memuat soal-soal yang dikerjakan siswa dengan terlebih dahulu memasukkan nama dan klik Mulai untuk memulai tes. Perhatikan tampilan di bawah ini :

Konten OnLine

Kembali

Kode

81

Jenjang

SMK

Maple

Elektronika

Judul

Jenis-jenis Sensor dan Fungsinya

Kompetensi

Materi

Sensor Cahaya dan Fungsinya

Sensor Suhu dan Fungsinya

Sensor Tekanan dan Fungsinya

Sensor Gaya dan Fungsinya

Latihan

Tes

Tim

e-dukasi.net

JENIS-JENIS SENSOR DAN FUNGSINYA

PILIH LAH JAWABAN YANG TEPAT

NAMA

isi nama terlebih dahulu

ANDA SIAP ?

Mulai

klik untuk memulai

*Tampilan Halaman Tes*

## 5. Halaman Tim

Halaman yang berisi nama-nama tim pengembang

Konten OnLine

Kembali

Kode

81

Jenjang

SMK

Maple

Elektronika

Judul

Jenis-jenis Sensor dan Fungsinya

Kompetensi

Materi

Sensor Cahaya dan Fungsinya

Sensor Suhu dan Fungsinya

Sensor Tekanan dan Fungsinya

Sensor Gaya dan Fungsinya

Latihan

Tes

Tim

e-dukasi.net

JENIS-JENIS SENSOR DAN FUNGSINYA

TIM PENGEMBANG :

Penulis

: Wahyu Dwi Nugroho, ST

Pengkaji Materi

: Drs. Djoko Adi Widodo, MT

Pengkaji Media

: Dody Iskandar, ST

Pemrogram

: Dody Iskandar, ST

Penyelar Bahasa

: Drs. Mukh. Doyin, M.Si

**SELAMAT MENCOBA**

## F. Strategi Pembelajaran

Ada beberapa jenis strategi pembelajaran yang dapat digunakan antara lain;

### 1. Pembelajaran Klasikal

Katalog Media dapat dipelajari secara bersama-sama di ruang kelas. Guru dan siswa berinteraksi satu sama lain. Metode yang digunakan bisa dengan ceramah, tanya jawab dan juga penugasan.

### 2. Pembelajaran Individual

Khusus Siswa maupun user pada umumnya dapat belajar secara mandiri. Semua materi yang tersaji sudah merupakan satu kesatuan. Sehingga dapat dipelajari secara individual.

## G. Katalog Judul

NO	MAPEL	JUDUL	JENJANG
1	Elektronika	Resistor	SMK
2	Elektronika	Rangkaian Filter	SMK
3	Elektronika	Simbol dan Block	SMK
4	Elektronika	Hukum Ohm	SMK
5	Otomotif	Rectifier, Filter & Regulator	SMK
6	Otomotif	Sistem Pengapian CDI	SMK
7	Otomotif	Motor Starter	SMK
8	Otomotif	Sistem Suspensi	SMK
9	Otomotif	Sistem Pengisian Konvensional	SMK
10	Otomotif	Sistem Kemudi	SMK
11	Elektronika	Pembiasan Transistor	SMK
12	Elektronika	Transformator dan Fuse Power Supply	SMK
13	Elektronika	Prinsip Kerja Komponen RLC dalam R. AC	SMK
14	Otomotif	Air Conditioner	SMK
15	Otomotif	Transmisi Manual	SMK
16	Elektronika	Menginstalasi System Audio Home Teater	SMK
17	Elektronika	Instalasi Game Komersial untuk	SMK



		<b>Persewaan Playstation</b>	
<b>18</b>	Mesin	<b>Pemeriksaan Komponen</b>	SMK
<b>19</b>	Mesin	<b>Pengenalan Besaran Gaya, Sistem, Satuan, dan Hukum Newton</b>	SMK
<b>20</b>	Mesin	<b>Pemilihan Alat dan Roda Gerinda</b>	SMK
<b>21</b>	Mesin	<b>Pengerindaan Alat Potong</b>	SMK
<b>22</b>	Otomotif	<b>Pemeliharaan/Sistem Poros Pengerak Roda</b>	SMK
<b>23</b>	Mesin	<b>Sistem Keselamatan dan Persyaratan Kerja</b>	SMK
<b>24</b>	Tata Busana	<b>Teknik Meletakkan Pola Diatas Bahan dan Memotong Bahan</b>	SMK
<b>25</b>	Elektronika	<b>Kapasitor dan Induktor</b>	SMK
<b>26</b>	Otomotif	<b>Sistem Bahan Bakar Diesel</b>	SMK
<b>27</b>	Otomotif	<b>Pemeliharaan dan Perbaikan Unit Kopling</b>	SMK
<b>28</b>	Elektronika	<b>Instalasi Video</b>	SMK
<b>29</b>	Elektronika	<b>Jenis-jenis sensor dan Fungsinya</b>	SMK
<b>30</b>	Otomotif	<b>Sistem Pendingin dan Pelumasan Mesin</b>	SMK
<b>31</b>	Elektronika	<b>Thyristor</b>	SMK
<b>32</b>	Otomotif	<b>Sistem Kelistrikan Body</b>	SMK
<b>33</b>	Otomotif	<b>Transmisi Otomatis</b>	SMK
<b>34</b>	Elektronika	<b>Sistem Pesawat Video</b>	SMK
<b>35</b>	Otomotif	<b>EFI (Electronic Fuel Injection)</b>	SMK
<b>36</b>	Otomotif	<b>Cara Kerja Sistem Stater Konvensional</b>	SMK
<b>37</b>	Elektronika	<b>Konsep Bilangan dalam Elektronika</b>	SMK
<b>38</b>	Otomotif	<b>Sistem Hidrolik</b>	SMK
<b>39</b>	Otomotif	<b>Service REM</b>	SMK
<b>40</b>	Elektronika	<b>Teknik Kabling</b>	SMK
<b>41</b>	Elektronika	<b>Konsep Jenis Gerbang Logika Dasar</b>	SMK
<b>42</b>	Otomotif	<b>Sistem Baterai Starter</b>	SMK

**Catatan:**

- Teks produk yang dicetak tebal filenya tersedia di dalam flashdisk.
- Selain yang tersedia di dalam flashdisk bisa diunduh melalui website resmi BPMPK Kemendikbud :

[m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id)

## H. Kontak Kami/Pengembang Konten Mobile Edukasi

Kontak lebih lanjut mengenai aplikasi dapat dihubungi melalui :

**m-edukasi**  
**belajar cepat tanpa sekat ...**

**BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo,  
Kel. Pakintelan, Kec. Gunungpati,  
Kode Pos 50227  
SEMARANG Jawa Tengah



024-8314292



<http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/>



[bpmultimedia@kemdikbud.go.id](mailto:bpmultimedia@kemdikbud.go.id)



[bpmpk\\_kemdikbud](#)



[BPMPK Semarang](#)



[Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan](#)



---

# Program MPI Offline

---

**m-edukasi**  
belajar cepat tanpa sekat ...

## PROGRAM



### A. Deskripsi Aplikasi

**Multimedia Pembelajaran Interaktif offline atau MPI offline** merupakan model pembelajaran berisi berbagai media yang terintegrasi dalam satu aplikasi sesuai dengan tema pembelajaran, dikemas dalam versi *offline* (tidak membutuhkan koneksi internet).

### B. Tujuan

Tujuan media pembelajaran Interaktif adalah memberikan pengalaman belajar mengajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik maupun guru, baik secara individual maupun di dalam kelas.

## C. Sasaran

1. Sasaran Primer konten MPI Offline adalah siswa mulai dari jenjang SMP, SMA dan SMK.
2. Sasaran Sekunder konten MPI Offline adalah Guru, Orang tua / pendamping siswa dan khalayak umum.

## D. Cara Mendapatkan Aplikasi

Untuk memperoleh aplikasi ini pengguna dapat melalui :

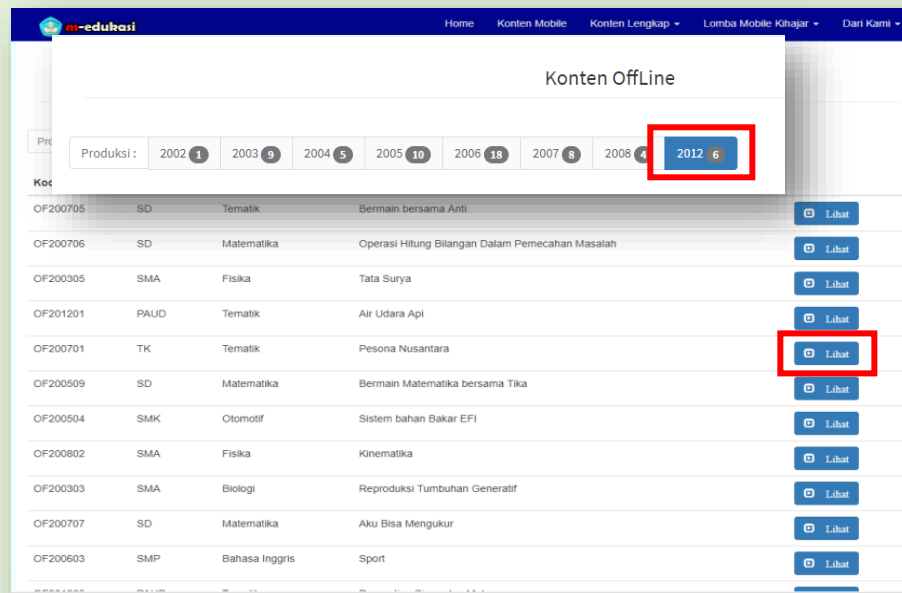
### 1. Akses Website BPMPK dan Proses Instalasi

Akses alamat website [m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id)

kemudian pilih produk terbaru “**MPI Offline**”.



2. Tampilan Halaman Menu. Untuk mengunduh konten pilih pada menu **dropdown**. Selanjutnya muncul keterangan kategori tahun produksi dan konten materi



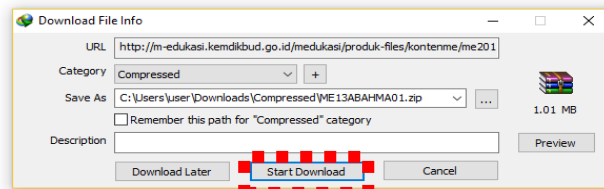
*Dalam konten ini user dapat memilih tahun produksi MPI Offline beserta klik lihat untuk penjelasan lebih detail*

3. Kemudian **klik** pada salah satu judul maka muncul tampilan sinopsis judul dan klik **download** untuk mendownload program

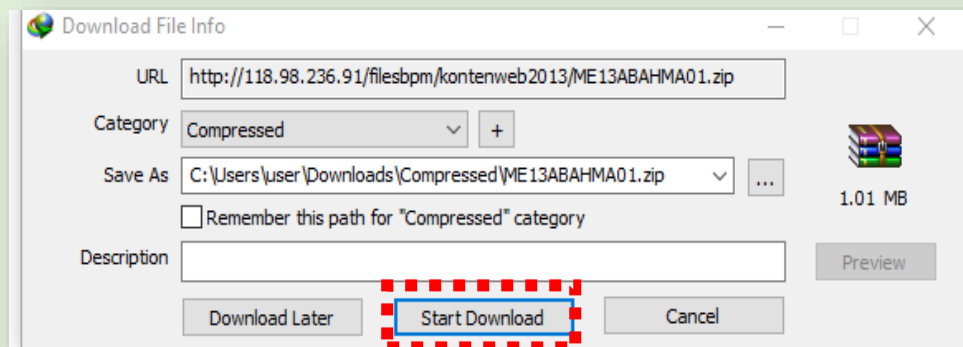


4. Setelah klik **download** maka akan muncul halaman seperti di bawah. Jika anda menggunakan **tool downloader** maka secara otomatis akan muncul kotak dialog untuk download.

**Terimakasih telah mendownload program kami.  
Jendela ini akan menutup sendiri setelah 5 detik.**



5. Klik pada tombol "**start download**"





6. Setelah file anda ekstrak, terdapat file yang dapat dijalankan operating system windows, maka user dapat menyimpan dan menggandakan file

Name	Size	Packed	Type	Modified	CRC32
..			File folder		
MPI - Air Udara Api.exe	7,976,704	5,455,387	Application	1/22/2013 11:0...	05F829AB
MPI - Air Udara Api.swf	2,833,192	2,834,039	SWF File	1/22/2013 11:0...	CE41ECBA

## E. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang digunakan antara lain;

### 1. Pembelajaran Klasikal

MPI offline dapat digunakan untuk kegiatan belajar mengajar sebagai sumber belajar dan aktifitas belajar di dalam kelas dengan bimbingan guru.

### 2. Pembelajaran Individual

Selain pembelajaran klasikal, MPI offline juga dapat digunakan sebagai sarana belajar mandiri. Baik oleh siswa khususnya dan masyarakat pada umumnya.

### Peran guru:

Guru berperan sebagai pendamping sekaligus motivator dalam pemanfaatan MPI offline di kelas.

Guru bisa juga berperan sebagai koordinator dalam pemanfaatannya melalui penugasan secara individual kepada siswa untuk menggunakan MPI offline sebagai bahan ajar.

## F. *Requirement* (Kebutuhan) MPI Offline

Untuk dapat melakukan pemasangan (installasi) aplikasi ini, pengguna harus memenuhi kriteria minimum seperti berikut ini :

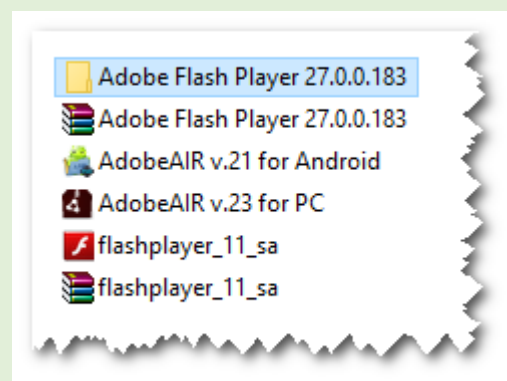
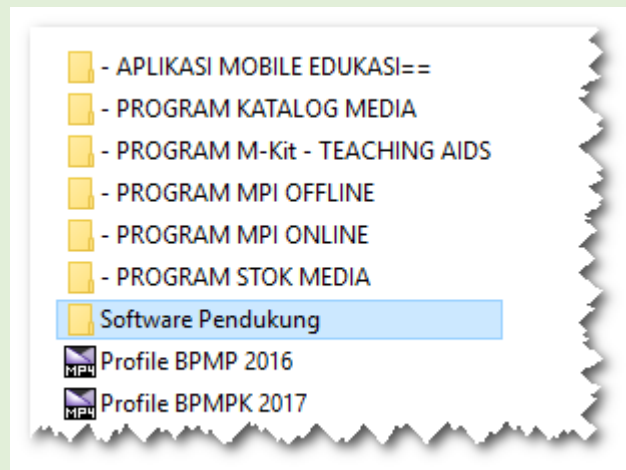
- Perangkat Komputer maupun Laptop .
- Aplikasi Adobe Flash Player.
- Perangkat Audio terhubung komputer, seperti speaker maupun perangkat yang sejenisnya.

## G. Menjalankan Aplikasi

Proses menjalankan pada Smartphone, langkah selanjutnya adalah sebagai Berikut:

### (a) Install Adobe Flash Player

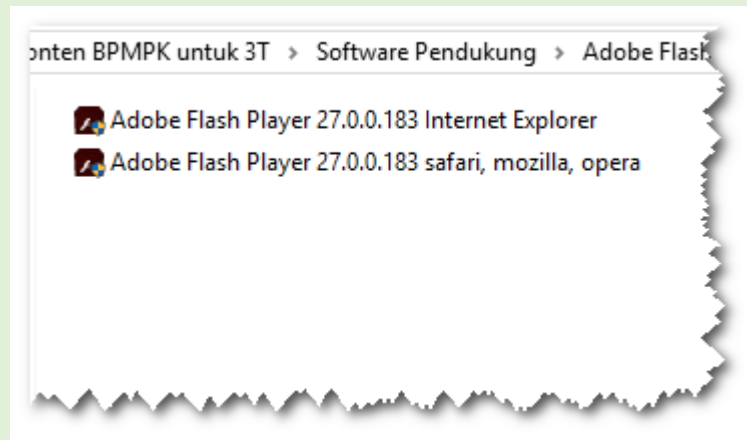
Buka folder “**Software Pendukung**” yang sudah disiapkan pada bahan penyerta (flashdisk). Kemudian folder “**Adobe Flash Player 27.0.0.183**” yang sudah diekstrak (bisa versi di bawahnya atas di atasnya). Perhatikan gambar di bawah ini!



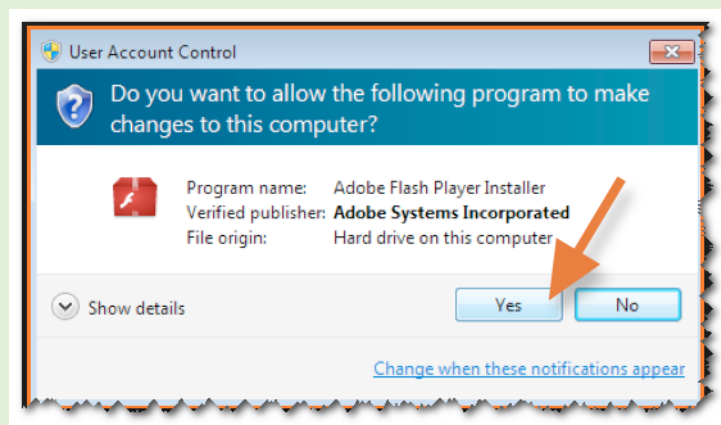
Di dalam folder terdapat dua file yang tersedia. Lakukan pemasangan (installasi) terhadap kedua file tersebut.

Perhatikan langkah-langkahnya :

1. Buka masing-masing file berikut, lakukan instalasi.



2. Bila muncul peringatan seperti berikut ini, pilih "Yes".



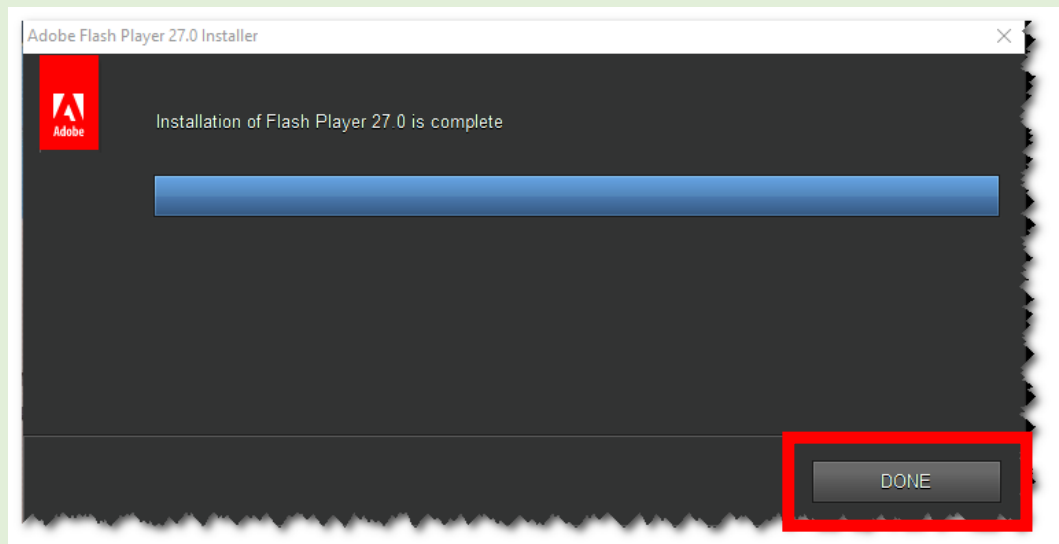
Atau



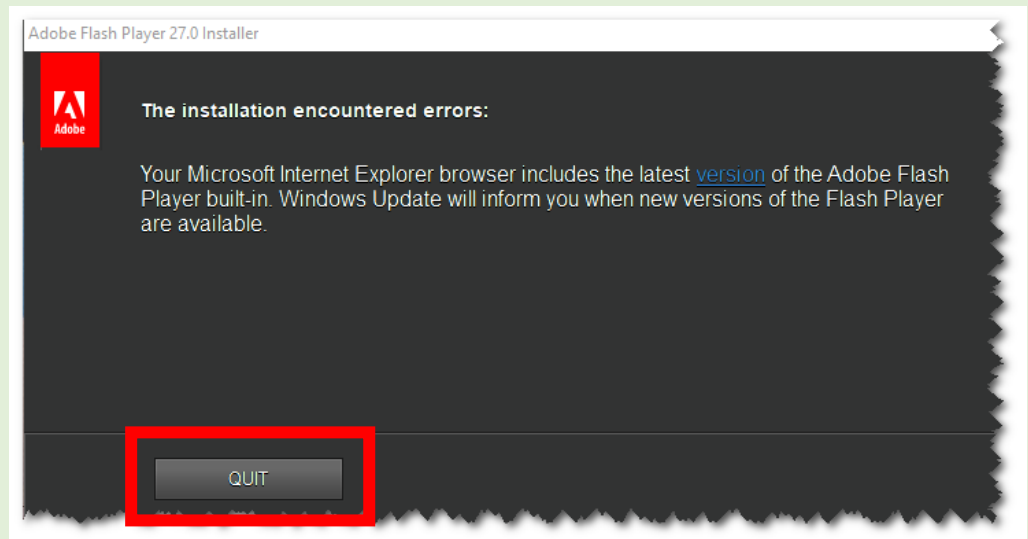
3. Beri ceklist pada pilihan “I have read and agree...”.  
Lalu pilih “**ISNTALL**”.



4. Tunggu beberapa saat hingga proses selesai.  
Kemudian pilih “**DONE**”.



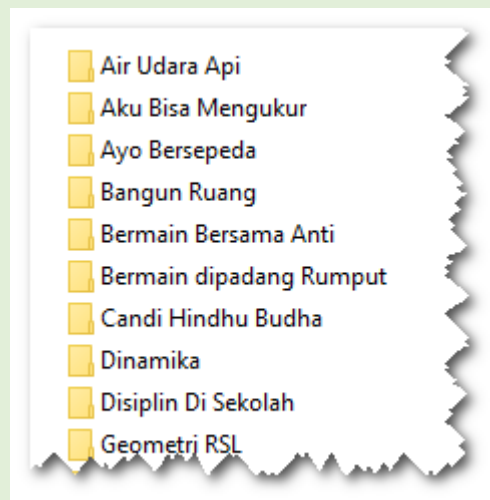
5. Lakukan pada kedua file tersebut di atas. Apabila muncul tampilan berikut, itu artinya komputer/laptop Anda sudah terpasang (terinstall) Adobe Flash Player versi di atas/bawahnya. Tidak perlu khawatir, pilih saja tombol “QUIT”.



6. Proses selesai.

## **(b) Memulai Program MPI Offline**

1. Pilih salah satu judul program yang diinginkan.



2. Tampilan opening aplikasi **MPI-Offline**

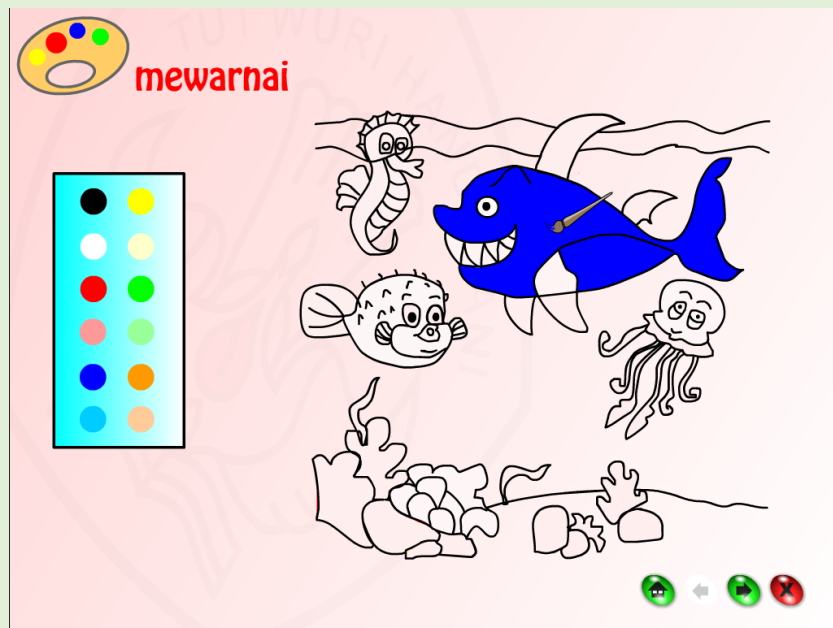


3. Pada **Menu utama** terdapat judul dan materi dalam bentuk permainan.





4. User dapat memilih **materi** secara bertahap atau sesuai kebutuhan.



5. Setelah selesai langkah selanjutnya adalah melakukan keluar dengan klik tombol "**Exit**".



6. Muncul keterangan kerabat kerja tim produksi .



## H. Katalog MPI Offline

NO	MAPEL	NAMA	JENJANG
1	Tematik	Air Udara Api	PAUD
2	Tematik	Ayo Bersepeda	PAUD
3	Tematik	Disiplin di Sekolah	PAUD
4	Tematik	Mengenal Bagian Tubuh Binatang	PAUD
5	Tematik	Pergantian Siang dan Malam	PAUD
6	Tematik	Pohon Kelapa	PAUD
7	Matematika	Bermain Matematika bersama Tika	SD
8	Tematis	Rumahku Istanaku	SD
9	Tematik	Cegah Banjir Yuk	SD
10	Tematik	Bermain bersama Anti	SD
11	Matematika	Operasi Hitung Bilangan Dalam Pemecahan Masalah	SD
12	Matematika	Aku Bisa Mengukur	SD
13	Tematik	Bermain di Padang Rumput	SD
14	Matematika	Bangun Ruang	SMA
15	Kimia	Larutan	SMA

16	Biologi	Reproduksi Tumbuhan Generatif	SMA
17	Bahasa Inggris	Family Life	SMA
18	Fisika	<b>Tata Surya</b>	SMA
19	Fisika	<b>Dinamika</b>	SMA
20	Biologi	Embrio	SMA
21	Kimia	<b>Termokimia</b>	SMA
22	Bahasa Inggris	My Daily Life	SMA
23	Matematika	Vektor	SMA
24	Biologi	<b>Panca Indra</b>	SMA
25	Bahasa Inggris	Healty Life	SMA
26	Kimia	<b>Senyawa Karbon</b>	SMA
27	Fisika	Efek Compton	SMA
28	Fisika	Momentum dan Linier	SMA
29	Bahasa Inggris	<b>Candi Hindu Budha</b>	SMA
30	Kimia	<b>Redoks Elektrokimia</b>	SMA
31	Matematika	<b>Volume Benda Putar</b>	SMA
32	Fisika	<b>Kinematika</b>	SMA
33	Matematika	Fungsi Kuadrat	SMA
34	Elektronika	Counter	SMK
35	Elektronika	PLC (Elektronika)	SMK
36	Bahasa Inggris	Describing Process	SMK
37	Bangunan	Konstruksi Kayu	SMK
38	Otomotif	<b>Sistem Bahan Bakar EFI</b>	SMK
39	TKJ	<b>Menginstal LAN</b>	SMK
40	Elektronika	<b>Motor Listrik Satu Fasa dan Tiga Fasa</b>	SMK
41	Elektronika	<b>Reparasi Power Supply Kecil</b>	SMK
42	TKJ	Merakit Personal Komputer	SMK
43	Mesin	Servis Bahan Diesel	SMK
44	Elektronika	Trouble Shooting Peralatan Televisi	SMK
45	Mesin	<b>Pemeliharaan dan Service System Rem</b>	SMK
46	Bahasa Inggris	Culture and Art	SMP
47	Biologi	<b>Shopping</b>	SMP
48	Matematika	<b>Pernapasan pada Vertebrata</b>	SMP
49	Matematika	<b>Geometri Ruang Sisi Lengkung</b>	SMP
50	Biologi	<b>Respirasi Sel</b>	SMP
51	Bahasa	Our School	SMP

	Inggris		
<b>52</b>	PTD	<b>Listrik Dalam Rumah Tangga</b>	SMP
<b>53</b>	Bahasa Inggris	Sport	SMP
<b>54</b>	Bahasa Inggris	<b>Travelling</b>	SMP
<b>55</b>	Biologi	Ciri- Ciri Makhluk Hidup	SMP
<b>56</b>	Tematik	Pesona Nusantara	TK
<b>57</b>	Tematik	Lingkunganku	TK
<b>58</b>	Tematik	Indahnya Alamku	TK
<b>59</b>	Tematis	Telepon Yuk	TK A
<b>60</b>	Tematis	Ayo Kamu Pasti Bisa	TK A
<b>61</b>	Matematika	<b>Menggambar Bangun Datar</b>	TK B

**Catatan:**

- Teks produk yang dicetak tebal filenya tersedia di dalam flashdisk.
- Selain yang tersedia di dalam flashdisk bisa diunduh melalui website resmi BPMPK Kemendikbud :

**[m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id)**

## I. Kontak Kami/Pengembang Konten Mobile Edukasi

Kontak lebih lanjut mengenai aplikasi dapat dihubungi melalui :

**m-edukasi**  
**belajar cepat tanpa sekat ...**

**BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo,  
Kel. Pakintelan, Kec. Gunungpati,  
Kode Pos 50227  
SEMARANG Jawa Tengah



024-8314292



<http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/>



[bpmultimedia@kemdikbud.go.id](mailto:bpmultimedia@kemdikbud.go.id)



[bpmpk\\_kemdikbud](#)



[BPMPK Semarang](#)



[Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan](#)



---

# Program Stok Media

---

**m-edukasi**  
belajar cepat tanpa sekat ...

# PROGRAM STOK MEDIA

## A. Deskripsi Aplikasi

**Stok media** adalah salah satu produk Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan (BPMPK) yang bertujuan untuk membantu kegiatan pembelajaran peserta didik dan penunjang kegiatan tenaga pendidik. Stok media berbentuk kumpulan berbagai media (gambar/video/animasi/game/simulasi) tentang satu tema atau judul materi pembelajaran yang dikemas dalam satu folder.

## B. Sasaran

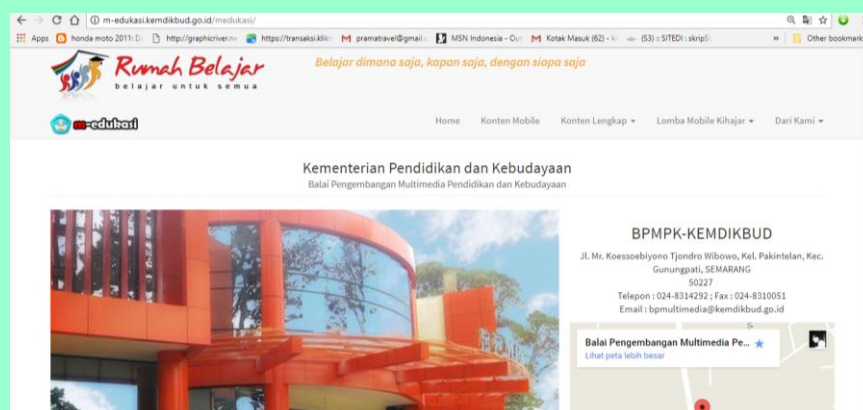
1. Sasaran Primer konten Stok Media adalah siswa SD.
2. Sasaran Sekunder konten Stok Media adalah Guru, Orang tua / pendamping siswa.

## C. Cara mendapatkan Konten

Untuk memperoleh konten ini pengguna dapat melalui :

### 1. Akses Website BPMPK Kemendikbud

Akses alamat website [m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id)





## 2. Pilih menu konten lengkap dan klik Stok Media



*Tampilan Beranda*

## 3. Muncul tampilan menu Stok Media sesaat setelah klik menu

Stok Media				
Produksi : 2014 <span>39</span>				
Kode	Jenjang	Tema	Judul	
SM201412	SD	Lingkungan Bersih dan Sehat	Asyik...! Aku Tahu Bangun Ruang	<a href="#">Lihat</a>
SM201403	SD	Pengalamanku	Garudaku Pancasilaku	<a href="#">Lihat</a>
SM201417	SD	Peduli Terhadap Makhluk Hidup	Mengenal Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya	<a href="#">Lihat</a>
SM201419	SD	Cita-citaku	Lindungi Kekayaan Alam Negeriku	<a href="#">Lihat</a>

*Tampilan Stok Media*

## 4. Pilih salah satu materi yang akan digunakan untuk belajar dengan cara klik tombol **Lihat**

[← Kembali](#)

Judul

" Asyik...! Aku Tahu Bangun Ruang "

Tema : Lingkungan Bersih dan Sehat

(2014)

oleh : Dewi Alfina, S.E.

Platform : Flash

Format : Offline

Ukuran : 24

di Lihat : 630

di download : -

[Download](#)

Sinopsis :  
-

Konten Stok Media Lainnya

Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Desimal  
Tema : Indahnya Negeriku

Aktivitas dalam Keluarga  
Tema : Keluargaku

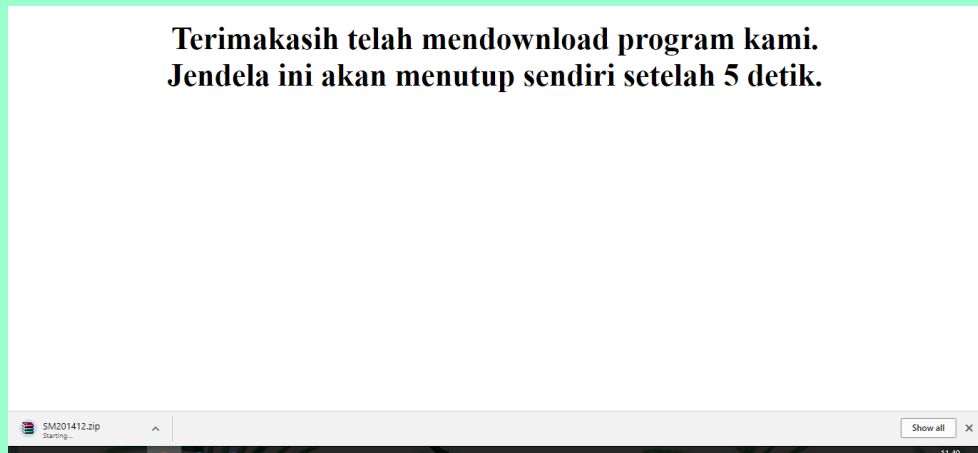
Aku Bangun Datar  
Tema : Kegemaranku

Asyik...! Aku Tahu Bangun Ruang  
Tema : Lingkungan Bersih dan Sehat

Mengenal Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya  
Tema : Peduli Terhadap Makhluk Hidup

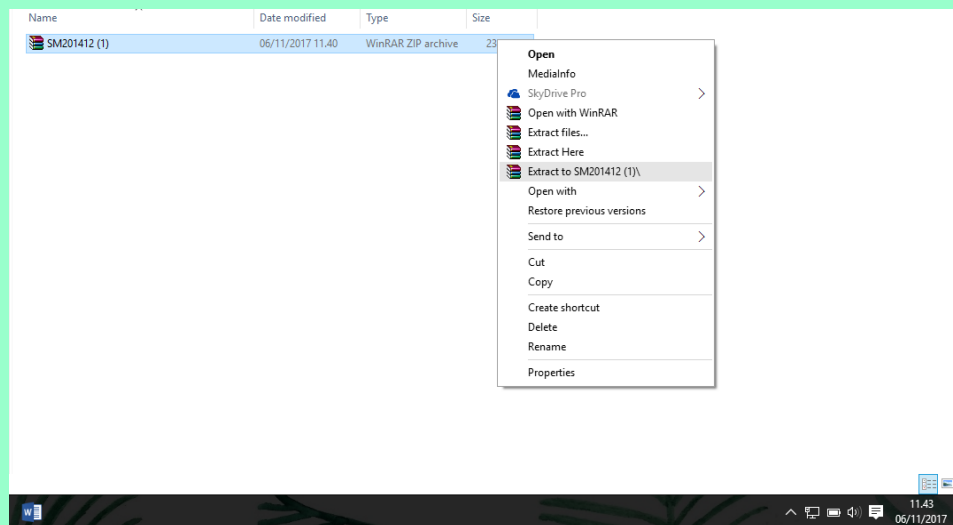
*Tampilan Salah Satu Materi*

5. Untuk dapat dimanfaatkan maka harus mengunduh terlebih dahulu. Klik tombol Download maka file akan terunduh secara otomatis



Tampilan Unduhan Produk

6. Setelah **berhasil**, produk dapat dibuka di folder tempat unduhan disimpan



#### **D. Requirement (Kebutuhan) Produk**

Untuk dapat melakukan pemasangan (installasi) produk ini, pengguna harus memenuhi kriteria minimum seperti berikut ini :

- Konten Stok Media dapat berjalan dengan baik pada HP yang support dengan flash player
- HP yang mempunyai Operating System (OS) Android yang terinstal aplikasi flash player dengan mengunduh di *Google Play Store*.



*Logo Play Store*

- Harus terkoneksi dengan jaringan internet ketika mengunduh produk. Setelah itu dapat dimanfaatkan secara offline
- Software Pendukung yang dibutuhkan untuk menjalankan program Teaching Aid's adalah Flash Player

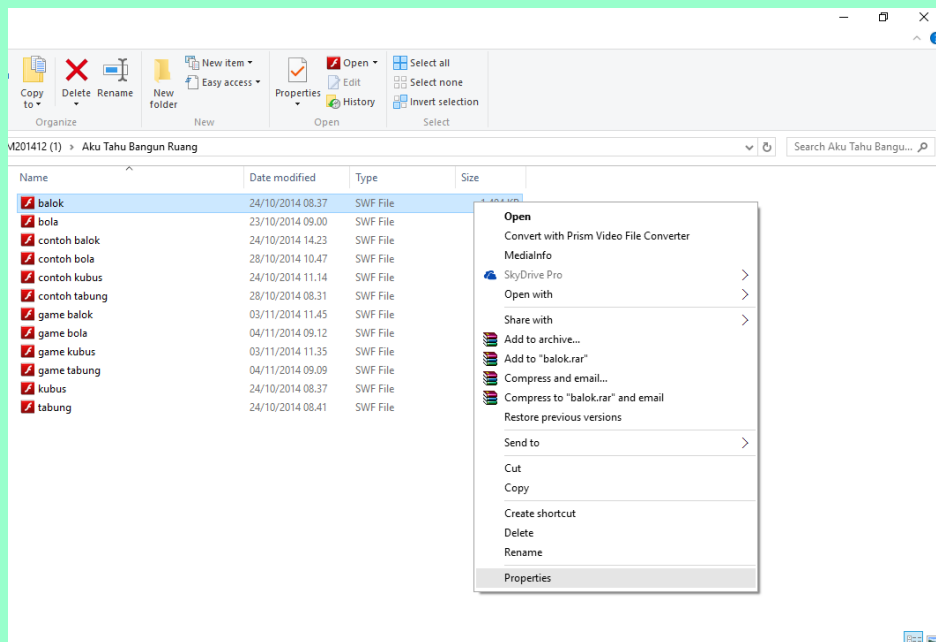


*Logo Flash Player*

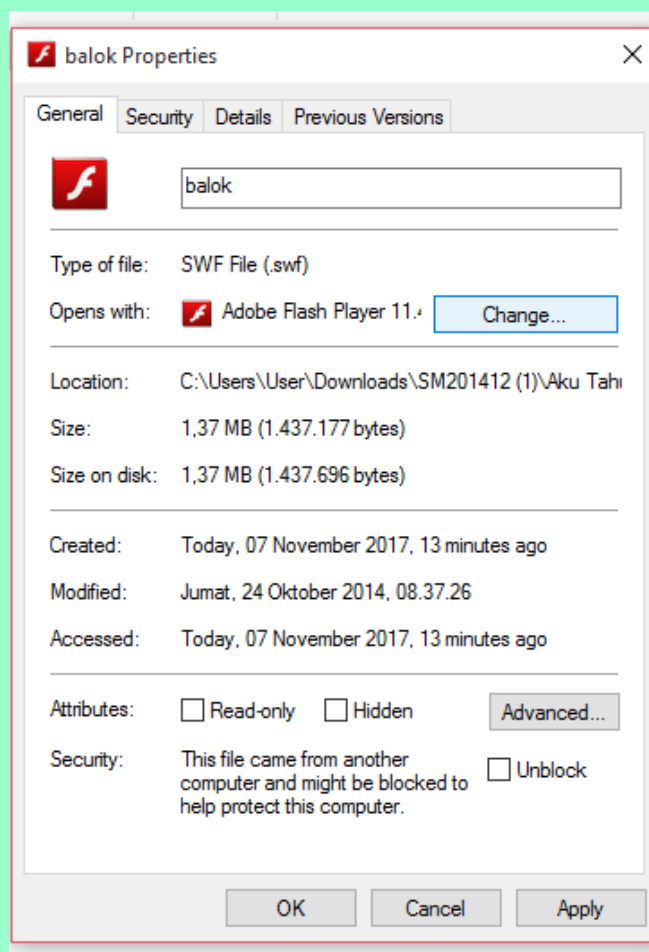
### **E. Pengaturan *Flash Player***

Untuk dapat dijalankan dengan Flash Player, ada langkah-langkah sebagai berikut:

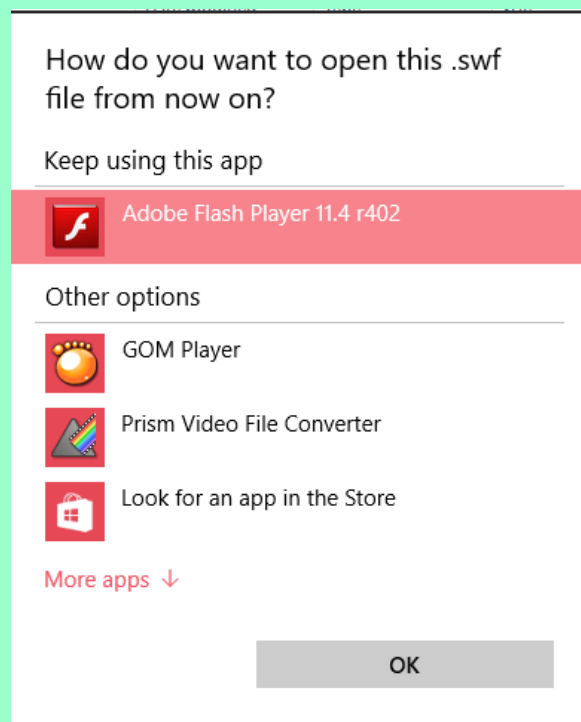
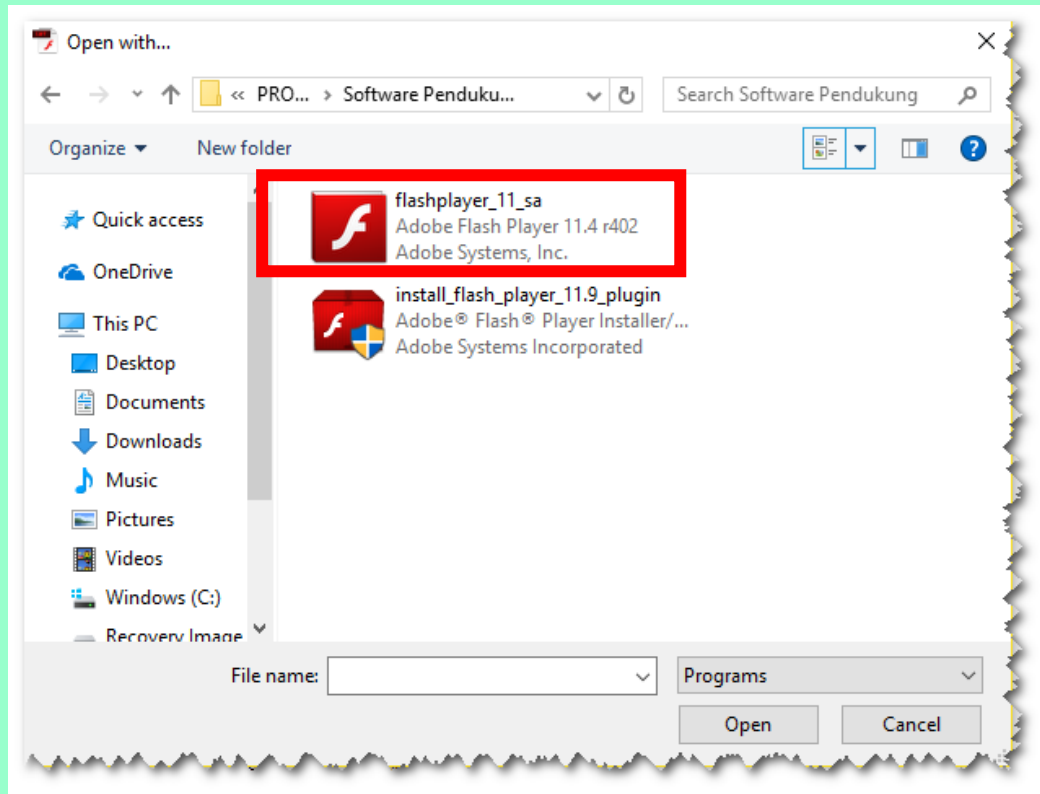
1. Buka file yang berformat .swf klik kanan kemudian pilih **Properties**



## 2. Setelah masuk ke Properties kemudian pilih tombol **Change** pada **Open With**



3. Pilih Adobe Flash Player pada software pendukung yang telah disiapkan di Falshdisk kemudian OK.  
Program siap dijalankan

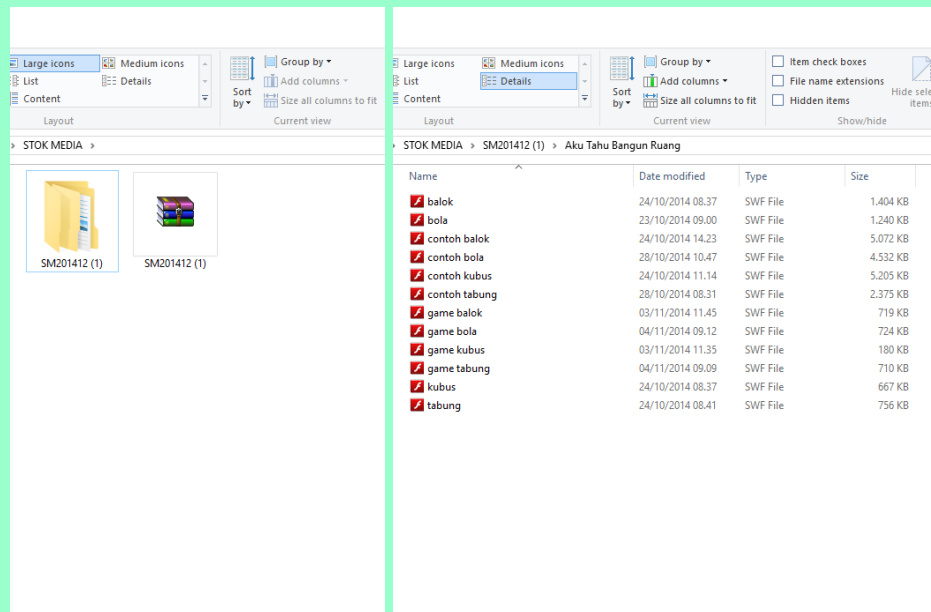


## F. Cara Pemanfaatan Produk

Setelah produk berhasil diunduh, langkah selanjutnya adalah memanfaatkan produk tersebut.

Langkahnya sebagai berikut :

1. Buka file yang berbentuk Winrar dan diextract menjadi satu folder terlebih dahulu

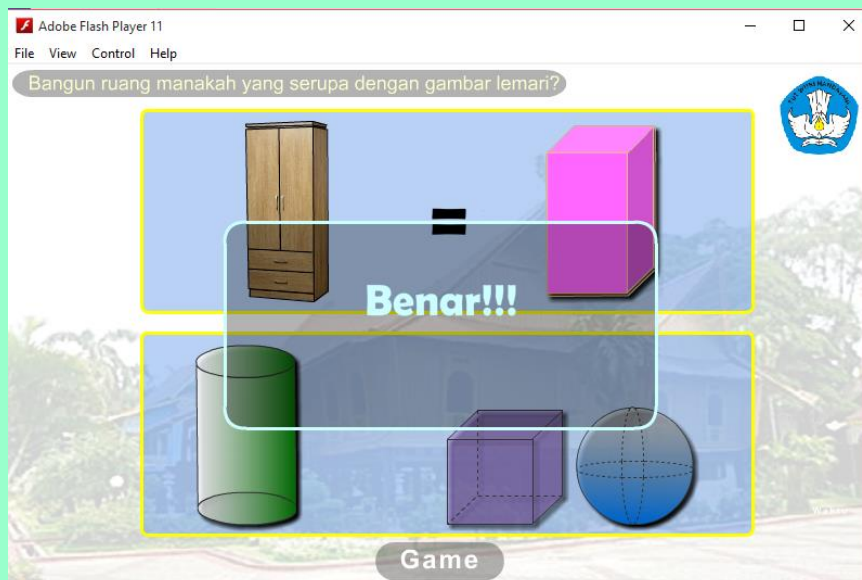


Tampilan Isi File

2. Setelah berhasil membuka isi folder, maka produk sudah bisa dipakai. Jika file berbentuk .swf maka untuk komputer bisa menginstal Flash Player terlebih dahulu kemudian baru bisa menjalankan produknya.



Tampilan Contoh Produk (Gambar)



Tampilan Contoh Produk (Game)

**SELAMAT MENCOBA**



## G. Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran yang digunakan antara lain :

- 1) Stok Media dapat dimanfaatkan secara bersama-sama antara guru dengan peserta didik. Guru presentasi di depan kelas menggunakan perangkat LCD dan laptop/komputer.
- 2) Selain itu Stok Media juga merupakan penggalan-penggalan media (*learning object*) sehingga dapat dipelajari sesuai dengan kebutuhan.

## H. Katalog Judul

NO	MAPEL	JUDUL	JENJANG
1	Tematik	Garudaku Pancasila	SD
2	Tematik	Sila-Sila Pancasila adalah Cita-Cita Negara Kita	SD
3	Tematik	Gaya Gravitasi	SD
4	Tematik	Mengenal Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya	SD
5	Tematik	Ternyata ini yang membuat kita sehat	SD
6	Tematik	Aktivitas dalam Keluarga	SD
7	Tematik	Mencari Luas Persegi, Persegi Panjang, dan Segitiga	SD
8	Tematik	Kekayaan Alam di Tempat Tinggalku	SD
9	Tematik	<b>Berkunjung ke Rumah Teman</b>	SD
10	Tematik	Aku Bangun Datar	SD
11	Tematik	<b>Aktivitas di Pagi Hari</b>	SD
12	Tematik	Asyiknya Belajar Penjumlahan	SD
13	Tematik	<b>Masa Praaksara, Hindu-Budha, dan Islam</b>	SD
14	Tematik	<b>Senangnya Belajar Berenang</b>	SD
15	Tematik	<b>Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Desimal</b>	SD
16	Tematik	<b>Lindungi Kekayaan Alam Negeriku</b>	SD
17	Tematik	Daur Hidup Hewan	SD
18	Tematik	<b>Memasangkan Bilangan 1-10</b>	SD
19	Tematik	Tata Tertib di Rumah	SD
20	Tematik	<b>Asyik..! Aku Tahu Bangun Ruang</b>	SD

### Catatan:

- Teks produk yang dicetak tebal filenya tersedia di dalam flashdisk.
- Selain yang tersedia di dalam flashdisk bisa diunduh melalui website resmi BPMPK Kemendikbud :

[m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id)

## I. Kontak Kami/Pengembang Konten Mobile Edukasi

Kontak lebih lanjut mengenai aplikasi dapat dihubungi melalui :

**m-edukasi**  
**belajar cepat tanpa sekat ...**

**BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo,  
Kel. Pakintelan, Kec. Gunungpati,  
Kode Pos 50227  
SEMARANG Jawa Tengah



024-8314292



<http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/>



[bpmultimedia@kemdikbud.go.id](mailto:bpmultimedia@kemdikbud.go.id)



[bpmpk\\_kemdikbud](#)



[BPMPK Semarang](#)



[Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan](#)



---

# Program e-BUDAYA

---

**m-edukasi**  
belajar cepat tanpa sekat ...

## PROGRAM “e-Budaya”

# E-Budaya

### A. Deskripsi e-Budaya

e-Budaya merupakan salah satu media pembelajaran yang dikembangkan oleh Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan dan Kebudayaan – Kemendikbud. Media ini dapat diakses *online*. e-Budaya merupakan pembelajaran yang memuat materi pembelajaran khususnya keanekaragaman Budaya yang ada di Indonesia. Unsur budaya yang dibahas antara lain; upacara tradisional, cerita rakyat, permainan rakyat, makanan & minuman tradisional hingga pakaian tradisional dan masih banyak lagi.

### B. Sasaran e-Budaya

1. Sasaran Primer konten e-Budaya adalah siswa jenjang SMA.
2. Sasaran Sekunder konten e-Budaya adalah Guru, Orang tua / pendamping siswa.

### C. Cara Akses e-Budaya

Untuk mendapatkan e-Budaya ini pengguna dapat melalui :

#### 1. Akses website BPMPK Kemendikbud

- Akses alamat website [m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://m-edukasi.kemdikbud.go.id).



- Kemudian pilih menu “e-Budaya”

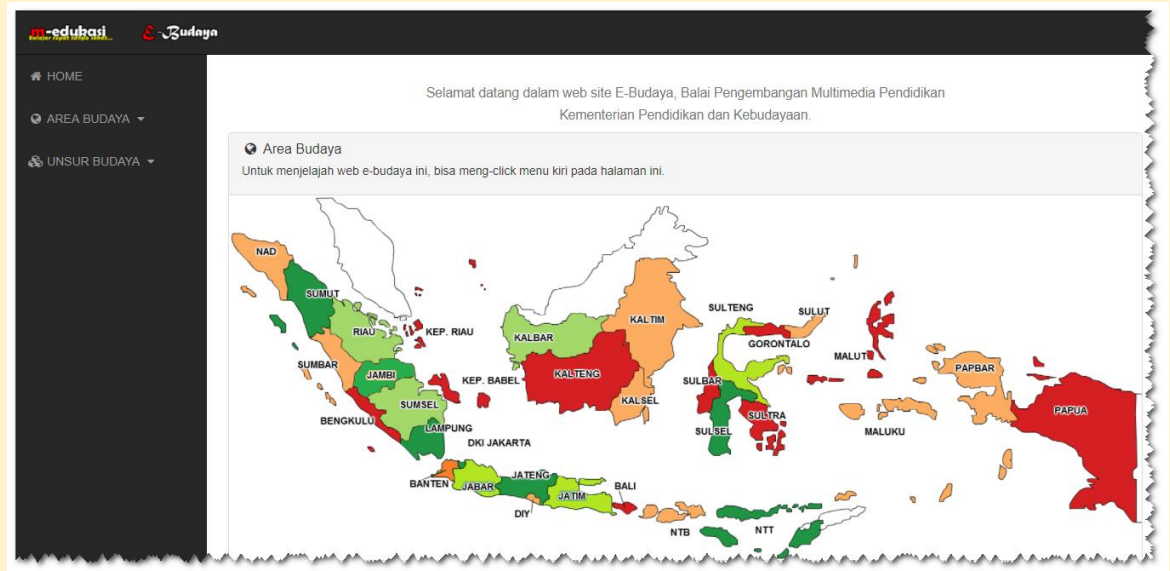


- Selanjutnya akan diarahkan ke website e-Budaya.

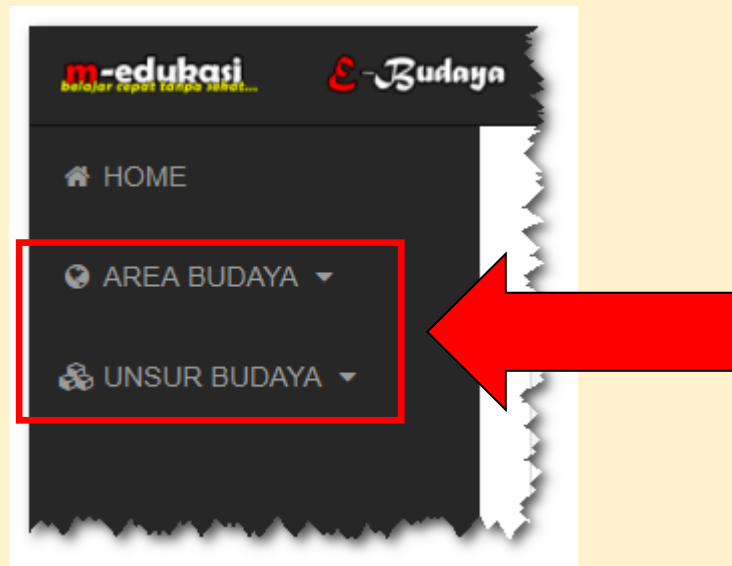
## 2. Akses website e-Budaya

- Klik alamat website e-Budaya di :

[ebudaya.m-edukasi.kemdikbud.go.id](http://ebudaya.m-edukasi.kemdikbud.go.id) , berikut tampilan website e-Budaya.

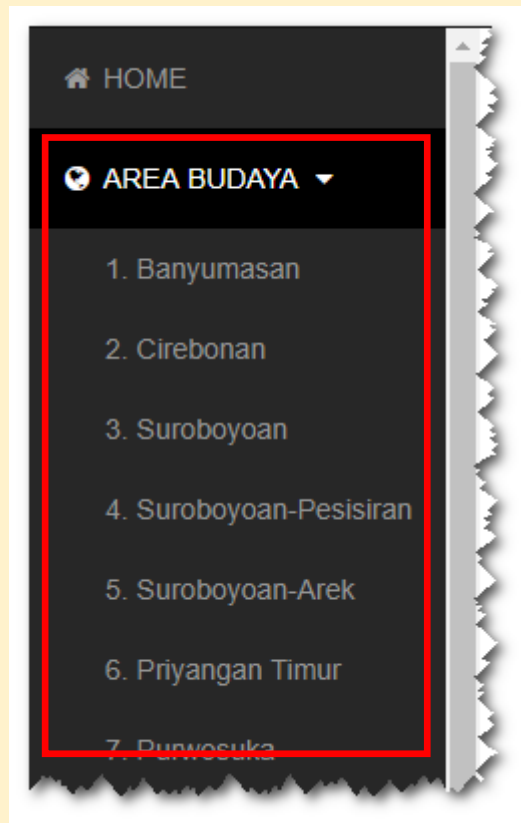


- Terdapat dua menu tersedia pada website e-Budaya, yaitu **“AREA BUDAYA”** dan **“UNSUR BUDAYA”**.



- Menu **“AREA BUDAYA”** terdapat beberapa pilihan, silahkan pilih salah satu area budaya yang ingin dipelajari. Perhatikan tampilan di bawah ini :





- Begitu juga dengan menu “UNSUR BUDAYA” ada beberapa pilihan unsur-unsur budaya yang dibahas. Silahkan klik di salah satu unsur yang tersedia. Terlihat gambar berikut :



#### **D. Requirement (Kebutuhan) e-Budaya**

Untuk dapat membuka konten e-Budaya, pengguna harus memenuhi kriteria minimum seperti berikut ini :

- Komputer maupun Laptop dengan Sistem Operasi Windows XP/7/8/10.
- Harus terkoneksi dengan jaringan internet.
- Gunakan browser seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer dan yang sejenisnya.

#### **E. Daftar Judul e-Budaya**

Berikut judul-judul konten e-Budaya :

NO	NAMA BUDAYA	AREA BUDAYA
1	Dzikir Saman	Banten (Pandeglang)
2	Kue Balok	Banten (Pandeglang)
3	Rampak Bedug	Banten (Pandeglang)
4	Sasakala Citaman dan Batu Goong	Banten (Pandeglang)
5	Tam Tam Buku	Banten (Pandeglang)
6	Angklung Buhun	Banten Selatan
7	Asal-Usul Rangkas Bitung	Banten Selatan
8	Gatrik	Banten Selatan
9	Pasung	Banten Selatan
10	Seba	Banten Selatan
11	Dampuh	Banten Timur (Tangerang)
12	Mapag Penganten	Banten Timur (Tangerang)
13	Sayur Besan	Banten Timur (Tangerang)
14	Si Ayub dari Teluk Naga	Banten Timur (Tangerang)
15	Tari Cukin	Banten Timur (Tangerang)
16	Dampu Awang dan Legenda Gunung Pinang	Banten Utara (Cilegon)
17	Debus	Banten Utara (Cilegon)
18	Dingklong atau Engkle	Banten Utara (Cilegon)
19	Engkak	Banten Utara (Cilegon)
20	Panjang Mulud	Banten Utara (Cilegon)
21	Babad Pasir Luhur	Banyumasan
22	Begalan	Banyumasan
23	Cimplung	Banyumasan
24	Dolalak	Banyumasan

25	Kunclungan	Banyumasan
26	Engklekan	Cirebonan
27	Gamelan Renteng	Cirebonan
28	Muludan	Cirebonan
29	Nyi Mas Gandasari	Cirebonan
30	Sega Jamblang	Cirebonan
31	Dumadine Gunung Kidul	Gunung Kidul
32	Jamuran	Gunung Kidul
33	Rosulan	Gunung Kidul
34	Thiwul	Gunung Kidul
35	Wayang Toklik	Gunung Kidul
36	Balo-balo	Jawa Tengah Bagian Barat
37	Grombyang	Jawa Tengah Bagian Barat
38	Mantu Poci	Jawa Tengah Bagian Barat
39	Martoloyo - Martopuro	Jawa Tengah Bagian Barat
40	Undar Kluntung	Jawa Tengah Bagian Barat
41	Betengan	Jawa Tengah Bagian Utara
42	Dandangan	Jawa Tengah Bagian Utara
43	Gambang Semarang	Jawa Tengah Bagian Utara
44	Rawa Pening	Jawa Tengah Bagian Utara
45	Tahu Petis	Jawa Tengah Bagian Utara
46	Angguk	Jogja Selatan
47	Egrang Bambu	Jogja Selatan
48	Gebleg	Jogja Selatan
49	Mitos Goa Kiskendha	Jogja Selatan
50	Upacara Jamasan Suralaya	Jogja Selatan
51	Dakon	Jogja Utara
52	Jadah Tempe	Jogja Utara
53	Roro Jonggrang	Jogja Utara
54	Topeng Ireng Simo Merapi	Jogja Utara
55	Tuk Si Bedhug	Jogja Utara
56	Bibiten	Pedalungan Jawa Timur
57	Glipang	Pedalungan Jawa Timur
58	Kali Banger (Asal usul Probolinggo)	Pedalungan Jawa Timur
59	Kerab Beddus	Pedalungan Jawa Timur
60	Pakketepat Bu'uk	Pedalungan Jawa Timur
61	Badawang	Priyangan
62	Ngababut	Priyangan
63	Sasakala Cigondewah	Priyangan
64	Tutug Cau	Priyangan
65	Ucing Bagong	Priyangan
66	Dodol Nanas	Purwosuka
67	Ecor	Purwosuka
68	Hajat Bumi	Purwosuka

69	Sasakala Sagalaherang	Purwosuka
70	Sisingaan	Purwosuka
71	Dogdog Lojor	Sukaci - bodebek
72	Dongdang	Sukaci - bodebek
73	Mamaos Cianjuran	Sukaci - Bodebek
74	Sasakala talaga warna	Sukaci - Bodebek
75	Toge Goreng	Sukaci - bodebek
76	jamuran	Surakarta
77	kothekan lesung	Surakarta
78	legenda gunung kukus	Surakarta
79	peringatan 1 Suro dikeraton	Surakarta
80	selat solo	Surakarta
81	Jumplo	Suroboyonan
82	Lelang Bandeng	Suroboyonan
83	Ludruk	Suroboyonan
84	Pecel Semanggi	Suroboyonan
85	Sarip Tambak Oso	Suroboyonan
86	Dewi Sekardadu	Suroboyonan-Arek
87	Kupang Lontong / Lontong Kupang	Suroboyonan-Arek
88	Nyadran	Suroboyonan-Arek
89	Undukan Doro	Suroboyonan-Arek
90	Wayang Suket	Suroboyonan-Arek
91	Keris Lele	Suroboyonan-Pesisiran
92	Lamaran Lamongan	Suroboyonan-Pesisiran
93	Nasi Boran	Suroboyonan-Pesisiran
94	Tari Kepang Dor	Suroboyonan-Pesisiran
95	Timbulan	Suroboyonan-Pesisiran
96	Cublak-cublak Suweng	Yogyakarta Utara-Selatan
97	Geplak	Yogyakarta Utara-Selatan
98	Jathilan	Yogyakarta Utara-Selatan
99	Saparan Bekakak	Yogyakarta Utara-Selatan
100	Terjadinya Gunung Merapi	Yogyakarta Utara-Selatan

## **F. Strategi Pembelajaran**

Ada beberapa jenis strategi pembelajaran yang dapat digunakan pada **e-Budaya** ini antara lain;

### **1. Pembelajaran Klasikal**

e-Budaya dapat dipelajari secara bersama-sama di ruang kelas. Guru dan siswa berinteraksi satu sama lain. Metode yang digunakan bisa dengan ceramah, tanya jawab dan juga penugasan.

### **2. Pembelajaran Individual**

Khusus Siswa maupun *user* pada umumnya dapat belajar secara mandiri. Semua materi yang tersaji dalam e-Budaya sudah merupakan satu kesatuan. Sehingga dapat dipelajari secara individual.

## G. Kontak Kami/Pengembang Konten Mobile Edukasi

Kontak lebih lanjut mengenai aplikasi dapat dihubungi melalui :

**m-edukasi**  
**belajar cepat tanpa sekat ...**

**BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**

Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo,  
Kel. Pakintelan, Kec. Gunungpati,  
Kode Pos 50227  
SEMARANG Jawa Tengah



024-8314292



<http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/>



[bpmultimedia@kemdikbud.go.id](mailto:bpmultimedia@kemdikbud.go.id)



[bpmpk\\_kemdikbud](#)



[BPMPK Semarang](#)



Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan

## PENUTUP

Terimakasih kepada seluruh insan pendidikan yang telah memanfaatkan produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh BPMPK Kemendikbud. Produk-Produk Multimedia Pembelajaran BPMPK Kemendikbud ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi pelajar maupun guru dan tenaga kependidikan serta masyarakat luas pada umumnya.

Kami menyadari bahwa buku panduan Produk-Produk Multimedia Pembelajaran BPMPK Kemendikbud ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kami tetap mengharapkan masukan dan sumbangan pemikiran untuk perbaikan dan penyempurnaannya.

Semoga buku panduan ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya dan membantu dalam meningkatkan mutu Pendidikan di Indonesia.

Salam Pendidikan.

m-edukasi  
belajar cepat tanpa sekat ...





**m-edukasi**  
**belajar cepat tanpa sekat ...**

**BALAI PENGEMBANGAN MULTIMEDIA  
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
Jl. Mr. Koessoebiyono Tjondro Wibowo,  
Kel. Pakintelan, Kec. Gunungpati,  
Kode Pos 50227  
SEMARANG Jawa Tengah**



**024-8314292**



**<http://m-edukasi.kemdikbud.go.id/>**



**[bpmultimedia@kemdikbud.go.id](mailto:bpmultimedia@kemdikbud.go.id)**



**bpmpk\_kemdikbud**



**BPMPK Semarang**



**Balai Pengembangan Multimedia Pendidikan**