**TUGAS OBSERVASI VERSI 6**

**SKEMA PENULISAN BUKU NONFIKSI**

2. Susunlah prakata sebanyak 300 kata berdasarkan salah satu judul naskah di bawah ini!

1. Jurus Jitu Mengajar Daring & Luring di Perguruan Tinggi
2. Mengatasi Kecemasan di Era Pandemi Covid-19
3. Ibuku adalah Guruku
4. Kiat Mengatasi Kesulitan Ekonomi di Masa Pandemi
5. Jejak Langkah Pahlawan Keluarga

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan hidayah-Nya, penulis bisa menyelesaikan karya ilmiah yang berjudul "Jurus Jitu Mengajar Daring & Luring di Perguruan Tinggi."

Karya ilmiah ini memberikan panduan praktis bagi para dosen agar mampu mengajar secara daring dan luring secara efektif dan efisien. Efek Pandemi Covid saat ini berdampak sangat besar terhadap dunia Pendidikan. Dosen dituntut lebih kreatif dalam mengajar, hal ini dikarenakan mahasiswa hanya bisa dijumpai melalui aplikasi zoom maupun meeting. Dosen dan mahasiswa belum bisa bertatap muka secara langsung. Maka dari itu kemampuan dosen dalam memanfaatkan teknologi untuk mempermudah pembelajaran harus ditingkatkan. Dalam karya ilmiah ini juga dipaparkan bagaimana tips dan trik melaksanakan pembelajaran secara daring di era pandemi untuk mempersiapkan pembelajaran secara *blanded*. Karya Ilmiah ini memberikan tips dan trik mengaplikasikan game dan vilearning yang bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran secara daring maupun luring.

Pesatnya perkembangan teknologi dewasa ini mengharuskan seorang pendidik untuk terus beradaptasi dengan tren pembelajaran kreatif dan modern saat ini. Hal ini bertujuan agar proses perkuliahan bisa selalu relevan dengan karakteristik mahasiswa. Generasi Z saat ini umumnya menyukai sesuatu hal yang kreatif, praktis dan menyenangkan dalam berbagai aktivitas, termasuk ketika belajar. Contoh penerapannya yaitu seperti pembelajaran berbasis proyek, studi dan praktik lapangan, serta tentunya yang berbasis game (*Game Based Learning*).Game Based Learning dapat diartikan sebagai metode pembelajaran dengan menggunakan game (permainan) yang bertujuan untuk membantu memudahkan proses pembelajaran, membuat pembelajaran menjadi menarik, bahkan bisa meningkatkan efektivitas pembelajaran. GBL dapat diterapkan dalam berbagai macam mata kuliah seperti sastra, bahasa, bahkan pengajaran. Game dapat disisipkan dalam materi yang disampaikan kepada mahasiswa untuk menguji pemahaman mereka terhadap materi yang telah disampaikan dosen.

Penulis menyadari ada kekurangan pada karya ilmiah ini. Oleh sebab itu, saran dan kritik senantiasa diharapkan demi perbaikan karya penulis. Penulis juga berharap semoga karya ilmiah ini mampu memberikan pengetahuan tentang jurus jitu mengajar daring dan luring di Perguruan Tinggi.

Surabaya, 12 Agustus 2021

Respati Retno Utami