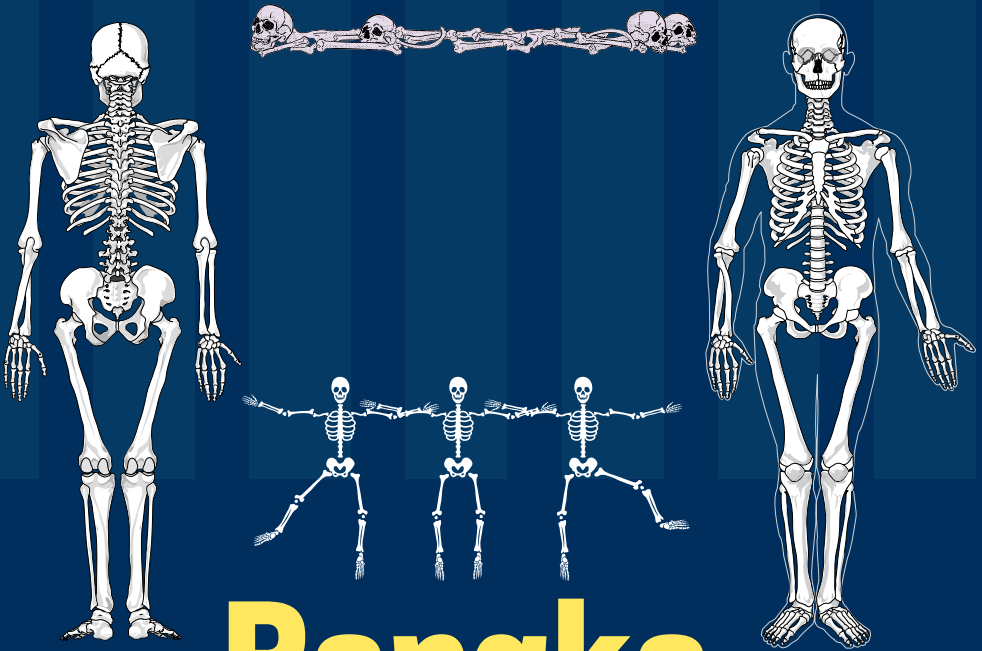


SCAN ME



TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNY

BUKU PANDUAN



Rangka Manusia

UNTUK IPA KELAS XI

MUHAMAD HULAEFI
TEGUH ARIE SANDY

APLIKASI PEMBELAJARAN

RANGKA MANUSIA

UNTUK IPA KELAS XI

MUHAMAD HULAEFI

TEGUH ARIE SANDY



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

TEKNOLOGI PENDIDIKAN

TAHUN 2022

**DOWNLOAD APLIKASI
LINK GITHUB DAN QRCODE APLIKASI**



LINK GITHUB
<https://github.com/MuhamadHulaefi/Rangka-Manusia>

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan hidayahnya, kami dapat menyelesaikan Aplikasi Pembelajaran: Rangka Manusia untuk Ilmu Pengetahuan Alam Kelas XI ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Buku panduan ini disusun guna membantu para pengguna dalam menggunakan Aplikasi Pembelajaran: Rangka Manusia ini. Aplikasi ini kami kembangkan dan persembahkan kepada keluarga tercinta, dosen pembimbing, dan juga jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Aplikasi Pembelajaran: Rangka Manusia ini dibuat sebagai salah satu cara untuk mengembangkan profesi, juga berfungsi sebagai salah satu wadah menyampaikan pesan moral, ide, gagasan, kritikan, ajakan, kekaguman, ungkapan, harapan, khayalan dan rasa terima kasih kami. Aplikasi Pembelajaran: Rangka Manusia ini juga kami buat dengan bahasa yang sederhana agar pengguna mudah memahami isi serta pesan yang disampaikan.

Tak lupa kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu terselesaikannya pembuatan karya kami. Aplikasi Pembelajaran: Rangka Manusia ini jauh dari sempurna, semoga memberi manfaat bagi para pengguna. Saran dan masukan sangat kami harapkan untuk menyempurnakan karya di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 13 Desember 2022

Pengembang

DAFTAR ISI

HALAMAN AWAL	i
QR CODE APLIKASI	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTITAS MEDIA	1
C. TAMPILAN PROGRAM	3
D. IDENTITAS PENGEMBANG.....	7
E. REFERENSI DAN KREDIT	8
BUNDERAN CD	9

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang dituangkan oleh pengajar atau fasilitator atau sumber lain ke dalam simbol-simbol komunikasi.

Penyampaian pesan pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini, masih didominasi oleh alat bantu mengajar seperti buku. Hal ini menjadikan siswa kurang tertarik dan merasa bosan ketika menyerap pelajaran, sehingga memberikan efek malas belajar. Dan hal ini sangat jauh dari tujuan utama pembelajaran untuk mencetak peserta didik yang berkualitas. Penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa.

Berdasarkan masalah di atas, kami mencoba untuk membuat sebuah aplikasi sebagai sarana pembelajaran untuk mempelajari materi tentang rangka manusia bagi siswa SMA kelas XI berbasis android mobile.

B. IDENTITAS MEDIA

1. Lingkup Materi

Aplikasi Pembelajaran: Rangka Manusia ini disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Dasar pada materi Ilmu Pengetahuan Alam serta Modul Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas XI tema Sistem Gerak Pada Manusia.

2. Fungsi dan Manfaat

- a. Sebagai media pembelajaran bagi siswa maupun pengguna secara umum yang dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri dimanapun dan kapanpun.
- b. Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.
- c. Sebagai pengembangan aspek kognitif yaitu pengenalan rangka manusia.

3. Sasaran Program

- a. Siswa maupun pengguna secara umum dapat memanfaatkan aplikasi pembelajaran ini sebagai media belajar mandiri dimanapun dan kapanpun.
- b. Guru maupun pengajar akan lebih mudah menyampaikan materi dan kemungkinan tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.
- c. Aplikasi ini dapat membantu pelaksanaan pembelajaran secara mandiri

4. Penggunaan Program

Program ini dapat digunakan sebagai media untuk belajar secara mandiri bagi siswa maupun pengguna secara umum. Penggunaan perangkat pada handphone android dengan spesifikasi minimal:

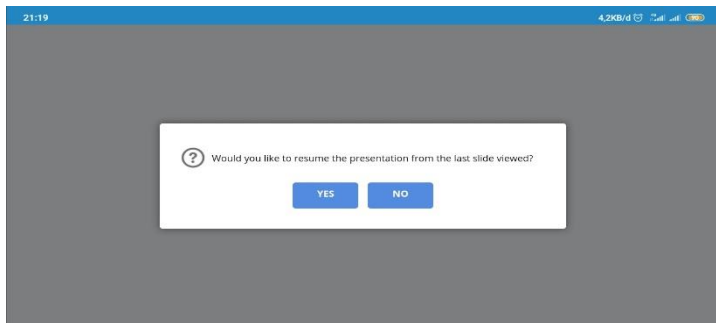
- a. Android 5.0.0 (Lollipop)
- b. RAM 512 MB
- c. ROM 500 MB
- d. Processor dual core
- e. Kecepatan processor 1,5 GHz

C. TAMPILAN PROGRAM

1. Membuka Aplikasi

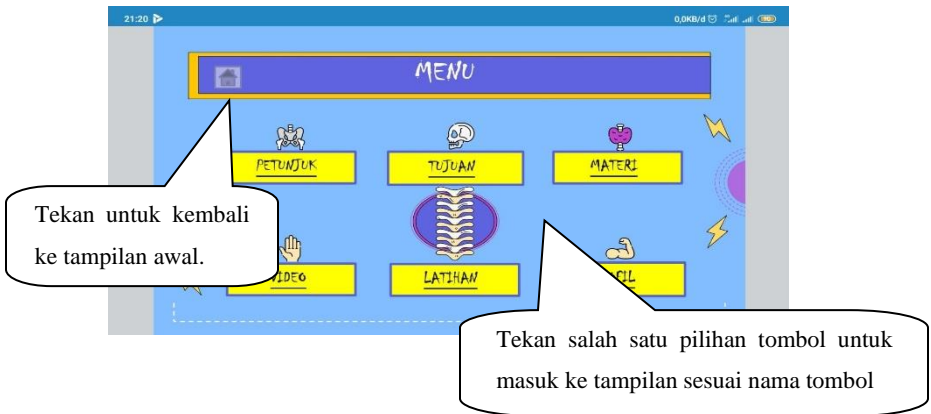


Tampilan di atas merupakan tampilan ketika pertama kali membuka aplikasi. Tekan “MULAI” untuk mulai menggunakan aplikasi.



Sedangkan tampilan di atas merupakan tampilan ketika pengguna pernah membuka atau menggunakan aplikasi sebelumnya. Tekan “NO” untuk kembali ke tampilan awal dan tekan “YES” untuk melanjutkan tampilan pada saat terakhir kali menggunakan aplikasi sebelumnya.

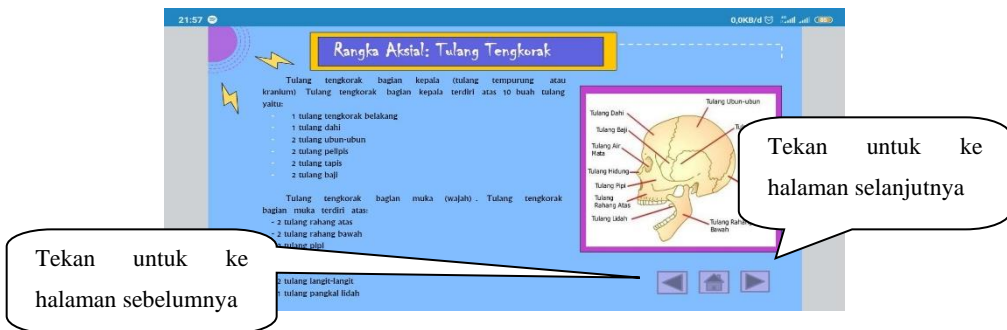
2. Halaman Menu Utama



3. Halaman Menu Materi



4. Halaman Materi



5. Halaman Latihan



Pilih salah satu jawaban yang menurut Anda benar



Tampilan saat menjawab dengan tepat



Tampilan saat menjawab dengan salah

6. Halaman Video



Tekan tombol "Play" di tengah video untuk memutar video

7. Halaman Profil



8. Halaman Keluar



D. IDENTITAS PENGEMBANG

1. Pengembang 1



Muhamad Hulaefi
muhamadhulaefi.2021@student.uny.ac.id
081907841615 (WA)

2. Pengembang 2



Teguh Arie Sandy
teguhareisandy@uny.ac.id
085232777747 (WA)

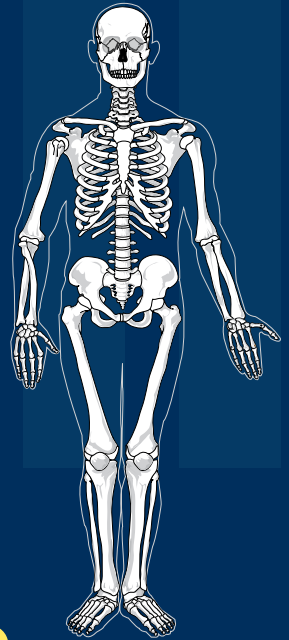
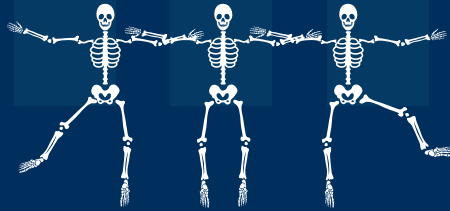
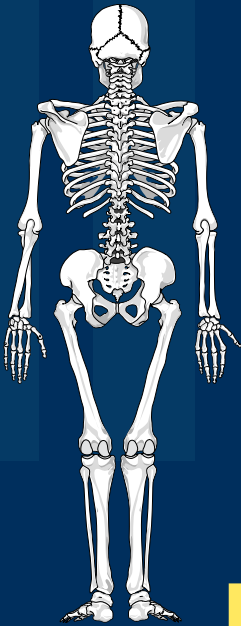
E. REFERENSI DAN KREDIT

- Materi:
Tresnaasih, I. (2020). *Modul Pembelajaran SMA Biologi: Sistem Gerak Pada Manusia Biologi Kelas XI*. 1–49.
- Gambar:
<http://slideplayer.info>
[Wattpad - Where stories live](#)
[Pinterest - Indonesia](#)
[Pengayaan.com](#)
<https://slidesgo.com/>
- Video:
<https://www.youtube.com/watch?v=T7dckkcUCD8>
<https://www.youtube.com/watch?v=sZFCYvLwsVk>
- Suara:
<https://www.youtube.com/watch?v=4ZR2gyHqxEQ>

BUNDERAN CD



TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNY



Rangka Manusia

MUHAMAD HULAEFI
TEGUH ARIE SANDY