



BUKU PANDUAN ALAT GERAK HEWAN DAN FUNGSIONYA

untuk Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar

Disusun oleh:

Theo Zevanya Risadi dan Teguh Arie Sandy

Teknologi Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta



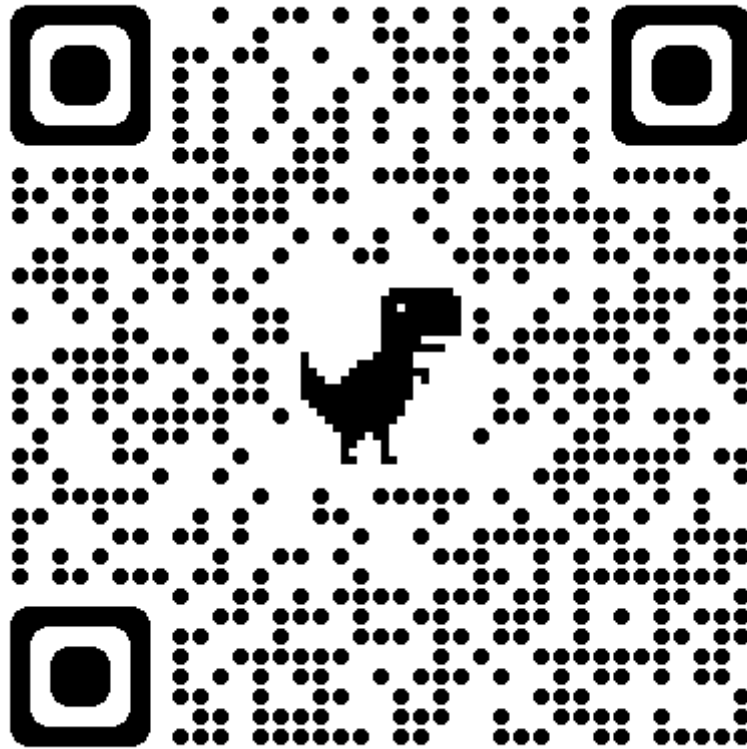
**APLIKASI ANDROID
GERAK HEWAN**

**THEO ZEVANYA RISADI
TEGUH ARIE SANDY**



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
TAHUN 2022**

DOWNLOAD APLIKASI
DAPATKAN APLIKASI DENGAN SCAN
PADA BARCODE DIBAWAH INI



LINK GITHUB

<https://github.com/Theodorus03/Alat-Gerak-Hewan-dan-Fungsinya>

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan hidayat-Nya sehingga kami dapat menyelesaikan Aplikasi Android Alat Gerak Hewan dan Fungsinya dengan baik.

Buku panduan ini dibuat untuk membantu siswa dan guru dalam menggunakan Aplikasi Android Alat Gerak Hewan dan Fungsinya. Aplikasi dibuat untuk membantu siswa dan guru dalam pembelajaran dikelas ataupun diluar kelas.

Tidak lupa kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu pembuatan Aplikasi Android Alat Gerak Hewan dan Fungsinya sehingga bisa selesai dengan baik. Kami menyadari Aplikasi Android Alat Gerak Hewan dan Fungsinya ini jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kami mengharapkan saran dan masukan yang membangun demi kesempurnaan Aplikasi Andoroid Alat Gerak Hewan dan Fungsinya ini.

Yogyakarta, 17 Desember 2022

Pengembang

DAFTAR ISI

APLIKASI ANDROID	2
DOWNLOAD APLIKASI.....	3
KATA PENGANTAR	4
DAFTAR ISI.....	5
A. LATAR BELAKANG	6
B. IDENTITAS MEDIA	6
1. Lingkup Materi	6
2. Fungsi dan Manfaat.....	6
3. Sasaran Program	6
4. Penggunaan Program	6
C. TAMPILAN PROGRAM.....	7
D. IDENTITAS PENGEMBANG.....	15
E. REFERENSI DAN KREDIT.....	16
F. BUNDERAN CD	17

A. LATAR BELAKANG

Pembelajaran menggunakan teknologi mulai gencar dilaksanakan semenjak pandemi *covid-19* hingga saat ini yang sudah masuk era *new normal*. Penggunaan teknologi oleh masyarakat terutama peserta didik menjadi sangat ramai dan penting. Teknologi tersebut digunakan entah untuk memutus jarak, belajar atau sekedar melihat sosial media.

Bagi peserta didik, teknologi sangat penting digunakan untuk pembelajaran di sekolah dan pembelajaran mandiri. Berbagai teknologi seperti aplikasi maupun video hadir untuk membantu pembelajaran. Seperti halnya siswa Sekolah Dasar yang sangat butuh aplikasi interaktif.

Aplikasi yang tak kalah penting adalah untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam mengenai Alat Gerak Hewan dan Fungsinya. Ketika ada larangan tidak boleh keluar rumah, peserta didik jadi tidak bisa *explore* lingkungan sekitar untuk sekedar melihat bagaimana hewan-hewan bergerak. Maka dari itu Aplikasi Android Alat Gerak Hewan dan Fungsinya dibuat.

B. IDENTITAS MEDIA

1. Lingkup Materi

Aplikasi android ini dibuat disesuaikan dengan materi, kompetensi dasar, dan indikator pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Kurikulum 13.

2. Fungsi dan Manfaat

- a. Sebagai sarana pembelajaran mandiri peserta didik
- b. Membantu guru dalam pembelajaran jarak jauh
- c. Sebagai pengembangan aspek kognitif dengan media baru

3. Sasaran Program

- a. Membantu pelaksanaan pembelajaran mandiri
- b. Peserta didik dapat memanfaatkan untuk belajar mandiri kapan saja dan dimana saja
- c. Sarana pembelajaran baru yang interaktif.

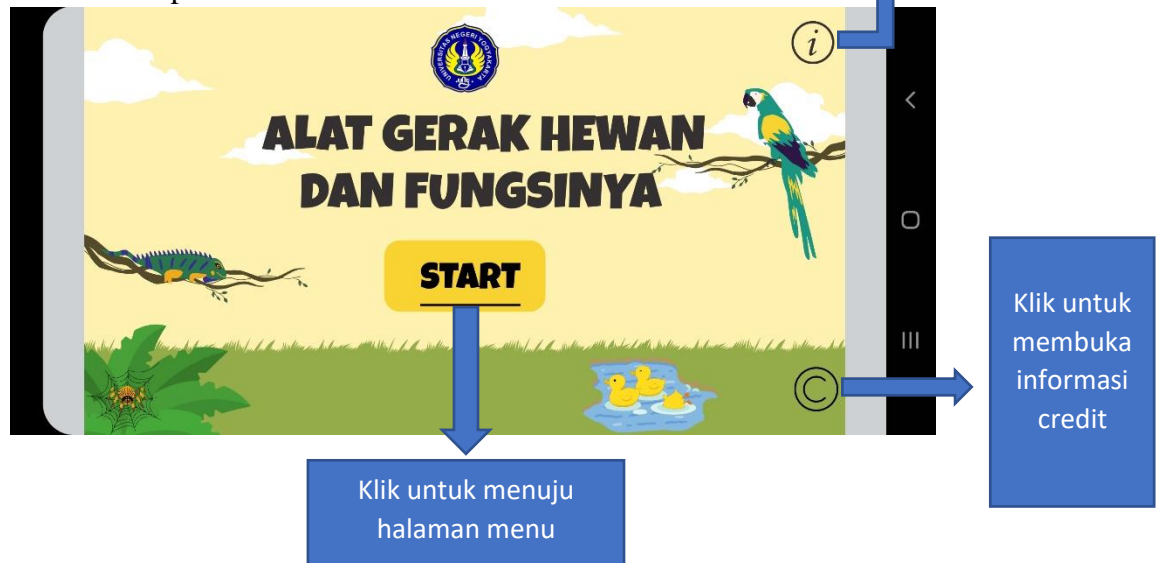
4. Penggunaan Program

Program ini dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri peserta didik agar lebih menarik. Penggunaan perangkat pada smartphone android menggunakan 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



2. Halaman *i* (petunjuk navigasi)



Terdapat tampilan informasi navigasi petunjuk. Tekan tombol exit untuk Kembali ke halaman awal menu, materi. Tekan tombol halaman utama untuk Kembali ke tampilan awal aplikasi. Tekan tombol halaman berikutnya untuk lanjut ke halaman berikutnya. Tekan tombol halaman sebelumnya untuk Kembali ke halaman sebelumnya. Tekan tombol credit untuk mengetahui sumber yang dipakai.

3. Halaman Credit



Menampilkan credit dari semua sumber di internet yang dipakai pengembang

4. Halaman Menu

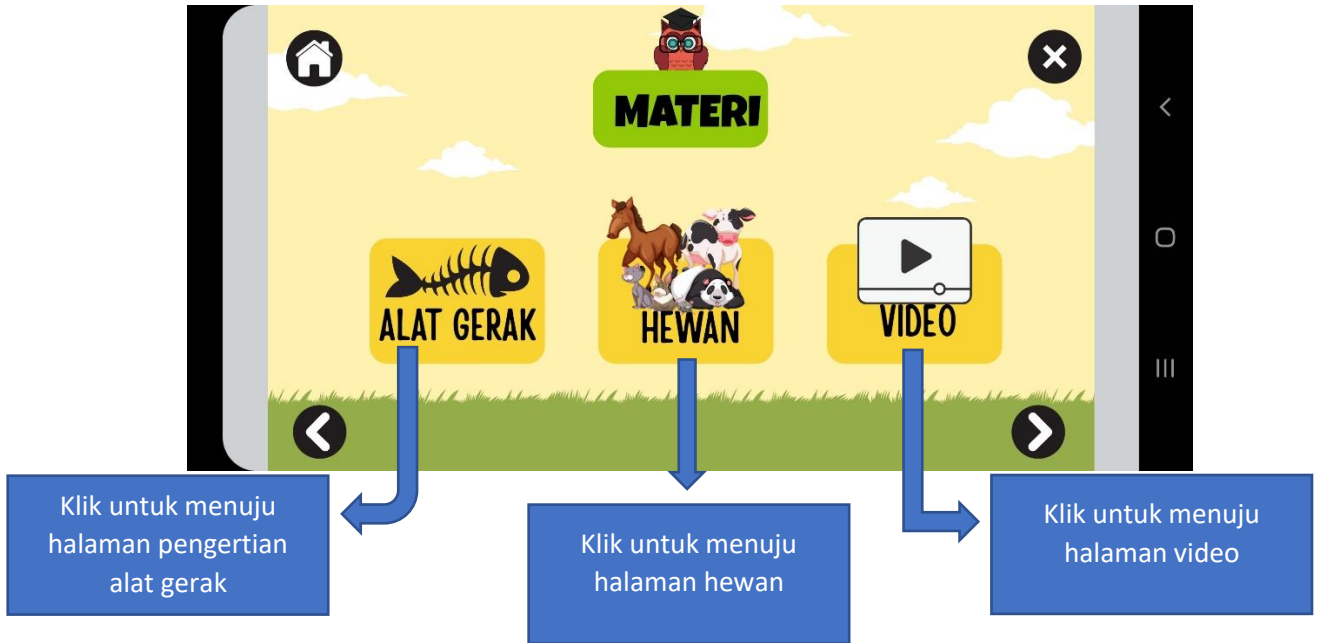


5. Halaman Kompetensi

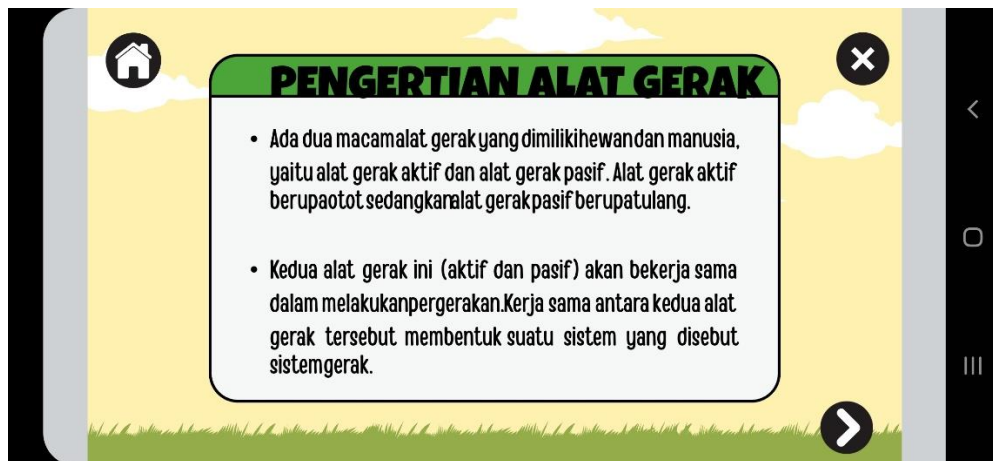


Terdapat kompetensi dasar dan indicator capaian belajar peserta didik yang sesuai dengan materi di aplikasi.

6. Halaman Materi



7. Halaman Alat Gerak



Terdapat penjelasan mengenai alat gerak

8. Halaman Materi Hewan

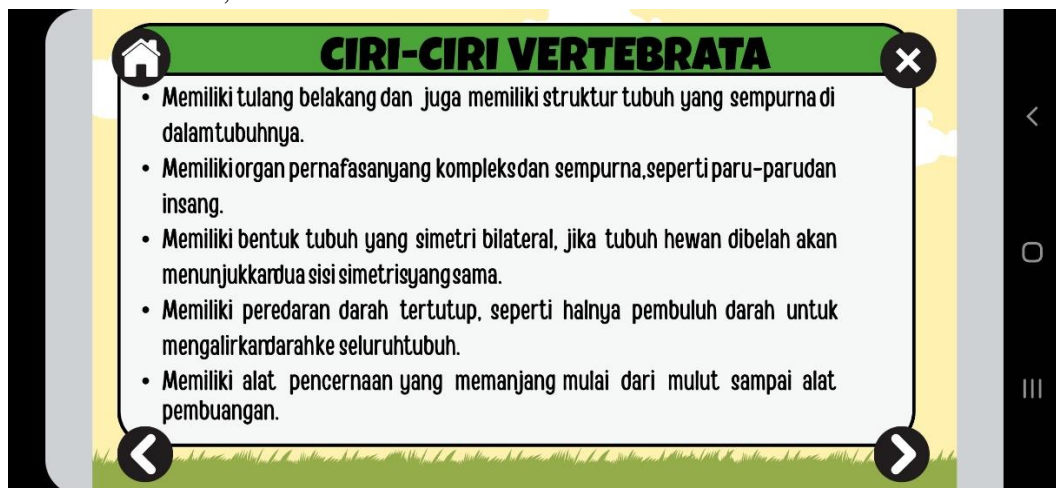


9. Halaman Hewan; Jenisnya



Terdapat lima kelompok hewan; ikan, reptilia, amfibi, burung, mamalia.

10. Halaman Hewan; Vertebrata



Terdapat materi ciri-ciri hewan vertebrata

11. Halaman Contoh Hewan Vertebrata



Klik pada gambar hewan, lalu akan muncul penjelasan alat gerak dan cara bergerak serta animasi/video cara Bergeraknya. Misal disini ikan dan kangguru.

12. Halaman Ikan



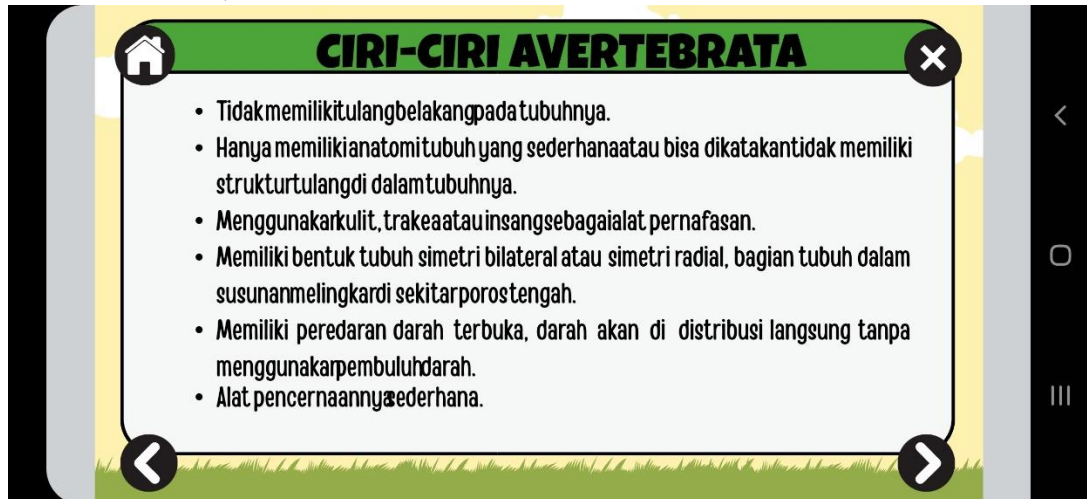
Terdapat tampilan gambar ikan asli dan animasi ikan bergerak/berenang.

13. Halaman Kangguru



Terdapat tampilan gambar kangguru asli dan animasi kangguru melompat.

14. Halaman Hewan; Avertebrata



Terdapat materi ciri-ciri hewan avertebrata

15. Halaman Contoh Hewan Avertebrata



Klik pada gambar hewan, lalu akan muncul penjelasan alat gerak dan cara bergerak serta animasi/video cara Bergeraknya. Missal pada gambar lintah dan bintang laut.

16. Halaman Bintang Laut



Terdapat tampilan gambar bintang laut asli dan video bintang laut bergerak.

17. Halaman Lintah

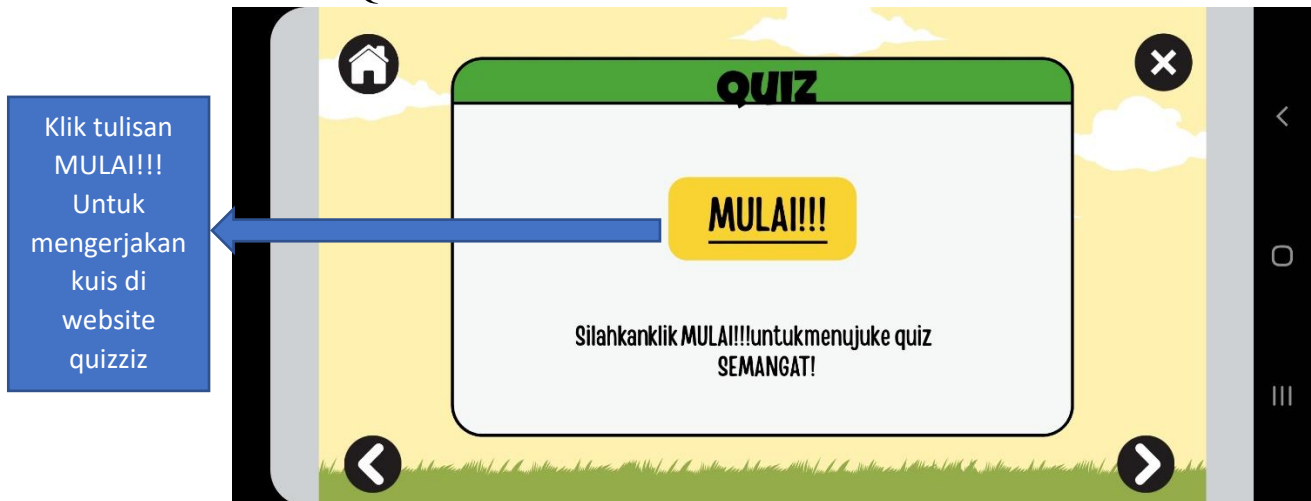


Terdapat tampilan gambar lintah asli dan video lintah bergerak.

18. Halaman Video



19. Halaman Quiz



20. Halaman Pengembang



Terdapat tampilan foto dan profil pengembang.

D. IDENTITAS PENGEMBANG

1. Pengembang 1



Theo Zevanya Risadi
NIM (21105244015)
Theo1207fip.2021@student.uny.ac.id
WA (082141618247)

2. Pengembang 2



Teguh Arie Sandy, M.Pd.
NIP (12107210524784)
teguhariesandy@uny.ac.id
WA (085232777747)

E. REFERENSI DAN KREDIT

Gambar dan Animasi:

<https://pin.it/5FYUOP8>
<https://gfycat.com/bothsleepybarnacle-faster-fierce-hunter-king>
<https://tenor.com/id/view/hopping-kangaroo-animated-jump-hop-gif-17565081>
<https://images.app.goo.gl/H4moMGQt1SQFVLhy7>
<https://images.app.goo.gl/yDzqcfSYh7weQ53UA>
<https://images.app.goo.gl/jxTmdD56TuLzr1Q96>
<https://images.app.goo.gl/uoC4WmyZaC2hSAKd9>
<https://images.app.goo.gl/yLG9nN3Vy7zi1noZ6>
<https://www.canva.com/>

Video:

https://youtu.be/ZRV_hceNIAY
<https://youtu.be/Wu-221GbIEs>

Suara:

<https://youtu.be/tzhKxUxslJs>

Materi:

MATERI IPA KELAS 5 TEMA 1 SUBTEMA 1 “ORGAN GERAK HEWAN”:

<https://maglearning.id/2021/06/18/materi-ipa-kelas-5-tema-1-subtema-1-organ-gerak-hewan/>

Mengenal Organ Gerak Hewan dan Fungsinya | IPA Terpadu Kelas

5: <https://www.ruangguru.com/blog/organ-gerak-hewan-dan-fungsinya>

F. BUNDERAN CD



