

ALI IRAWAN . TEGUH ARIE SANDY

Buku Panduan Persebaran Flora dan Fauna

Untuk SD Kelas V

TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA



**APLIKASI PEMBELAJARAN
PERSEBARAN FLORA DAN FAUNA
UNTUK SD KELAS V**

**ALI IRAWAN
TEGUH ARIE SANDY**



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TEKNOLOGI PENDIDIKAN
TAHUN 2022**

**DOWNLOAD APLIKASI
LINK GITHUB DAN QRCODE APLIKASI**

LINK GITHUB



<https://github.com/aliirawant/Persebaranflorafaunainindonesia.git>

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa. Atas rahmat dan hidayahnya, kami dapat menyelesaikan Aplikasi Pembelajaran: Persebaran Flora dan Fauna ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Buku panduan ini disusun guna membantu para pengguna dalam menggunakan Aplikasi Pembelajaran: Persebaran Flora dan Fauna. Aplikasi ini kami kembangkan dan persembahkan kepada keluarga tercinta, dosen pembimbing, dan juga jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta. Aplikasi Pembelajaran: Persebaran Flora dan Fauna 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: Persebaran Flora dan Fauna 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: Persebaran Flora dan Fauna 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, 18 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 Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia untuk kelas 5 SD berbasis android mobile.

B. IDENTITAS MEDIA

1. Lingkup Materi

Aplikasi Pembelajaran: Persebaran Flora dan Fauna ini disesuaikan dengan Kompetensi Inti dan Dasar pada materi pembelajaran Kelas 5 SD Tema 1 Subtema 2.

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 proses pembelajaran.
- c. Sebagai pengembangan aspek kognitif yaitu pengenalan persebaran flora dan fauna.

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:

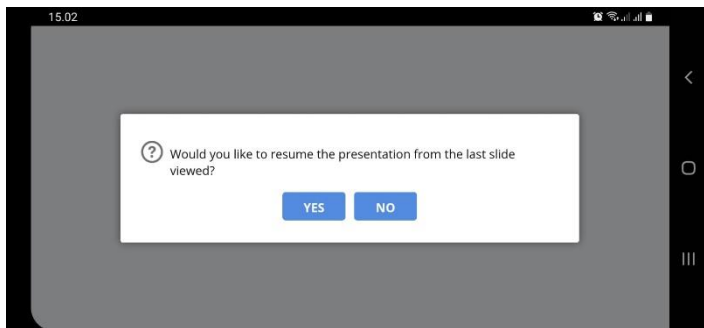
- a. Android 5.0.0 (Lollipop)
- b. RAM 512 MB
- c. ROM 500 MB
- d. Processor dual core
- e. Kecepatan processor 1,5 GHz

C. TAMPILAN PROGRAM

1. Membuka Aplikasi



Tampilan di atas merupakan tampilan ketika pertama kali membuka aplikasi.



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



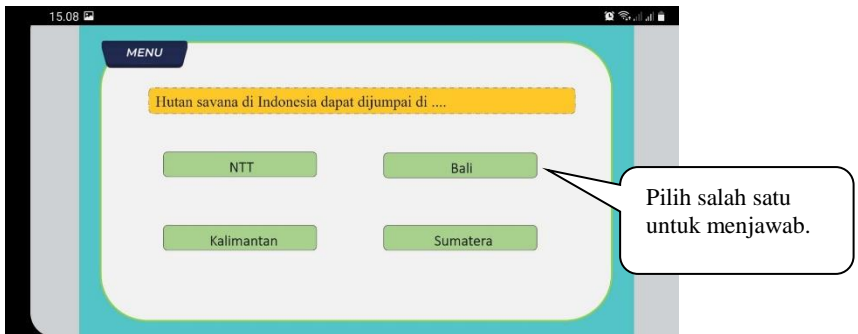
3. Halaman Menu Materi



4. Halaman Materi



5. Halaman Latihan



Tampilan jawaban benar.



Tampilan jawaban salah.

6. Halaman Video



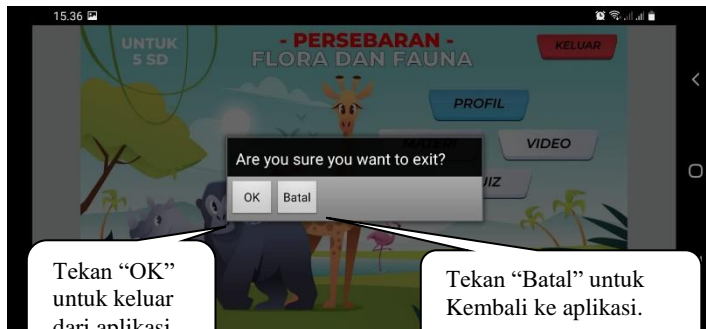
Tekan "Play" untuk memutar video.

7. Halaman Profil



Tampilan Profil
Pengembang
Aplikasi.

8. Halaman Keluar



Tekan "OK"
untuk keluar
dari aplikasi.

Tekan "Batal" untuk
Kembali ke aplikasi.

D. IDENTITAS PENGEMBANG

1. Pengembang 1



Ali Irawan
aliirawan.2021@student.uny.ac.id
085155042003 (WA)

2. Pengembang 2



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

E. REFERENSI DAN KREDIT

- Materi:
Erita, Y., Miaz, Y., Jupriani, M. S., & Hevria, S. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) Kelas 5 Sekolah Dasar*. LPP Balai Insan Cendekia.
- Gambar:
[Wikipedia.com](https://www.wikipedia.com)
[Freepik.com](https://www.freepik.com)
- Video:
<https://www.youtube.com/watch?v=a59wchV-hyg>
<https://www.youtube.com/watch?v=3zV3YhiGBfE>
- Suara:
<https://www.youtube.com/watch?v=uRAIRzjtFl0>

BUNDERAN CD



ALI IRAWAN . TEGUH ARIE SANDY

TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA