

BUKU PANDUAN AWETAN NABATI UNTUK PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN KELAS X



DISUSUN OLEH:
DITA ROSTALIA SB, TEGUH ARIE SANDY
TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNY

**APLIKASI ANDROID: AWETAN NABATI
UNTUK PRAKARYA DAN KEWIRAUSAHAAN
KELAS X SMA**

DITA ROSTALIA SIDA BALOK

TEGUH ARIE SANDY



**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TEKNOLOGI PENDIDIKAN
TAHUN 2022**

**DOWNLOAD APLIKASI
LINK GITHUB DAN QR CODE APLIKASI**



LINK GITHUB

<https://github.com/ditarostalia2021/aplikasi-awetan-nabati-kewirausahaan.git>

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa. Atas berkat-Nya, kami dapat menyelesaikan Aplikasi Android: Awetan Nabati untuk Prakarya dan Kewirausahaan kelas X SMA ini tepat pada waktunya.

Buku panduan ini disusun guna membantu siswa dan guru dalam menggunakan Aplikasi Android: Awetan Nabati untuk Prakarya dan Kewirausahaan kelas X SMA. Aplikasi ini kami buat dan kami persembahkan kepada keluarga, teman-teman, dosen pembimbing, serta jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan UNY. Aplikasi ini dibuat untuk mengembangkan profesi dan berfungsi sebagai salah satu wadah menyampaikan pesan moral, ide, dan gagasan.

Kami ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang membantu menyelesaikan dalam pembuatan karya ini. Aplikasi Android: Awetan Nabati untuk Prakarya dan Kewirausahaan kelas X SMA jauh dari kata sempurna, semoga aplikasi ini 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

KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	v
A. LATAR BELAKANG	1
B. IDENTITAS MEDIA.....	1
1. Lingkup Materi	1
2. Fungsi dan Manfaat.....	2
3. Sasaran Program	2
4. Penggunaan Program	2
C. TAMPILAN PROGRAM	4
D. IDENTITAS PENGEMBANG	9
E. REFERENSI DAN KREDIT	10
BUNDERAN CD.....	11

A. LATAR BELAKANG

Sejak dimulainya pandemi COVID-19, pembelajaran dilaksanakan dari rumah dan siswa harus belajar secara mandiri. Tidak sedikit siswa menjadi kecanduan bermain HP dan beralasan sedang belajar melalui gawai tersebut. Pengembang Teknologi Pendidikan memanfaatkan aktivitas siswa yang banyak menggunakan gawai ini untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis android. Aplikasi yang dapat diakses siswa melalui gawainya dengan mudah. Salah satunya pada mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan program keahlian jurusan IPS dan IPA.

Siswa SMA memang sering dihadapkan pada materi, padahal praktik juga diperlukan dalam proses belajar mengajar. Aplikasi ini menyediakan materi yang dapat digunakan untuk praktik sesuai dengan temanya yaitu pengolahan makanan awetan nabati.

B. IDENTITAS MEDIA

1. Lingkup Materi

Aplikasi android untuk siswa SMA kelas X program IPS dan IPA disesuaikan dengan Kurikulum 2013 dan modul pembelajaran LKS Prakarya dan Kewirausahaan.

2. Fungsi dan Manfaat

- a. Sebagai media pembelajaran bagi siswa yang dimanfaatkan untuk belajar mandiri di rumah dan sekolah.
- b. Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran.
- c. Sebagai pengembangan aspek kognitif dan psikomotorik yaitu pengolahan makanan awetan nabati.

3. Sasaran Program

1. Siswa dapat memanfaatkan aplikasi android ini untuk belajar mandiri.
2. Guru akan lebih mudah menyampaikan materi.
3. Aplikasi ini membantu pelaksanaan pembelajaran jarak jauh.

4. Penggunaan Program

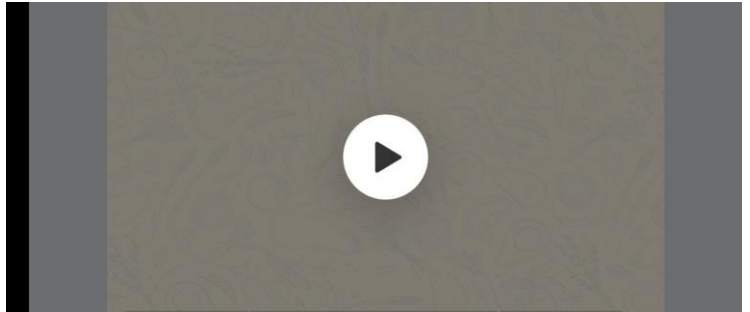
Program ini dapat digunakan sebagai media untuk belajar mandiri bagi siswa. Penggunaan perangkat pada handphone android dengan spesifikasi minimal:

- 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 aplikasi dibuka, tekan tombol play tersebut agar muncul ke halaman berikutnya.



Ketika tombol play sudah ditekan, akan muncul gambar seperti di atas, tekan Start untuk masuk ke menu utama. Audio sudah otomatis aktif.

2. Halaman Menu Utama



Berisi tombol-tombol yang akan mengarahkan pada materi, video, latihan, dan tentang profil pengembang.

3. Halaman Menu Materi



4. Halaman Contoh Materi (Pengasapan)



5. Halaman Video



6. Halaman Kuis

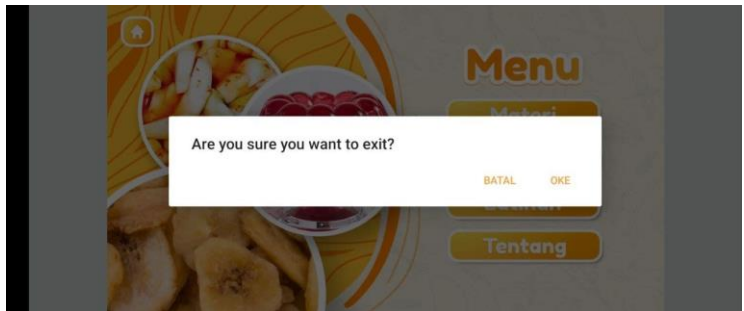


Tekan Latihan untuk mengerjakan Quiz. Saat kembali menggunakan navigasi sistem HP, otomatis aplikasi tertutup sehingga harus membuka aplikasinya lagi untuk memulai dari awal.

7. Halaman Profil



8. Keluar dari Aplikasi



Tekan “OKE” untuk keluar dari aplikasi.

D. IDENTITAS PENGEMBANG

1. Pengembang 1



Dita Rostalia Sida Balok

ditarostalia.2021@student.uny.ac.id

081328777408 (HP/WA)

2. Pengembang 2



Teguh Arie Sandy, M.Pd.

teguhariesandy@uny.ac.id

085232777747 (WA)

E. REFERENSI DAN KREDIT

Materi: Modul Pembelajaran Eksis Kurikulum 2013
Edisi Revisi Penerbit dan Percetakan Citra Pustaka.
[Modul Prakarya dan Kewirausahaan Kelas X KD 3.3:
https://repositori.kemdikbud.go.id/21886/1/X_PKWU
-Pengolahan_KD-3.3_Final.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/21886/1/X_PKWU-Pengolahan_KD-3.3_Final.pdf)

Gambar:

www.canva.com
[https://www.freepik.com/free-vector/flat-design-
african-food-twitter-
header_20815318.htm#query=makanan&position=37
&from_view=search&track=sph](https://www.freepik.com/free-vector/flat-design-african-food-twitter-header_20815318.htm#query=makanan&position=37&from_view=search&track=sph)

Video:

<https://youtu.be/DJRwxuSKSKc>

Suara:

https://youtu.be/8TBP_wks44s

BUNDERAN CD



BUKU PANDUAN AWETAN NABATI



DISUSUN OLEH:
DITA ROSTALIA SB, TEGUH ARIE SANDY
TEKNOLOGI PENDIDIKAN UNY