

Aplikasi Android Virus Untuk Siswa Kelas 10 Sekolah Menengah Atas

Oleh:

Azhar Rahadian Nashrulloh Teguh Arie Sandy, M. Pd





https://github.com/insomniac17/Mengenal-Virus

Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
2022

Kata Pengantar

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah

melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan

Aplikasi Android yang berjudul "Virus".

Buku panduan ini disusun guna membantu siswa dalam mendapatkan

serta menggunakan aplikasi android Virus. Aplikasi android Virus ini dibuat

guna menciptakan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang

menyenangkan dan tidak monoton. Harapannya aplikasi ini dapat

membantu siswa maupun guru dalam rangka membuat pembelajaran

menjadi lebih bervariasi.

Tidak lupa penyusun ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang

membantu pembuatan aplikasi android. Penyusun menyadari aplikasi ini

jauh dari kata sempurna, saran dan masukan sangat penyusun harapkan

untuk menyempurnakan karya penyusun di masa yang akan datang.

Yogyakarta, 16 Desember 2022

Penyusun

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	111
Daftar Isi	iv
A. Identitas Media	1
1. Lingkup Materi	1
2. Fungsi dan Manfaat	1
3. Sasaran Program	1
4. Penggunaan Program	1
B. Petunjuk Penggunaan Aplikasi	2
1. Membuka Aplikasi	2
2. Halaman Home	2
3. Halaman Menu	3
4. Halaman Materi	3
5. Halaman Video	3
6. Halaman Animasi	4
7. Halaman Quiz	
8. Melihat Hasil Pengerjaan Quiz	
C. Model Kemasan CD	6
D. Identitas Pengembang	7
1. Identitas Mahasiswa	7
2. Identitas Dosen Pembimbing	8

A. Identitas Media

1. Lingkup Materi

Aplikasi android ini disesuaikan dengan cakupan materi "Virus" yang meliputi definisi, ciri-ciri, struktur tubuh, jenis-jenis, dampak positif, serta dampak negatif virus untuk mata pelajaran Biologi kelas 10 Sekolah Menengah Atas.

2. Fungsi dan Manfaat

- Sebagai media pembelajaran bagi siswa yang dapat dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri di rumah.
- Membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran.
- Membantu siswa dalam memahami pelajaran dengan mudah.

3. Sasaran Program

- Siswa dapat memanfaatkan program tersebut untuk belajar mandiri di rumah dengan menyenangkan.
- Siswa lebih mudah menerima materi pembelajaran.

4. Penggunaan Program

Program aplikasi android ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara mandiri bagi anak dengan ketentuan.

- a. Perangkat Handphone Android dengan minimal spesifikasi:
 - Android 5.0.0 (Lollipop)
 - RAM 215 Mb
 - ROM 500 Mb
 - Processor dual core
 - Kecepatan processor 1,5 GHz

B. Petunjuk Penggunaan Aplikasi

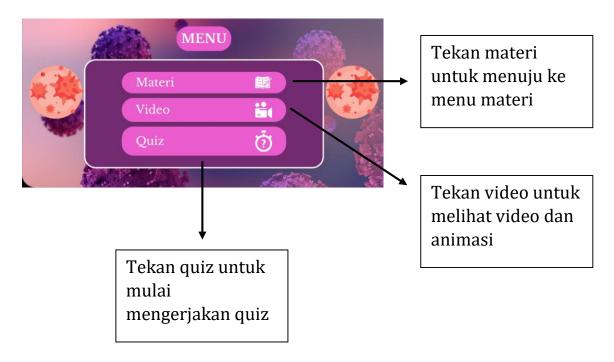
1. Membuka Aplikasi



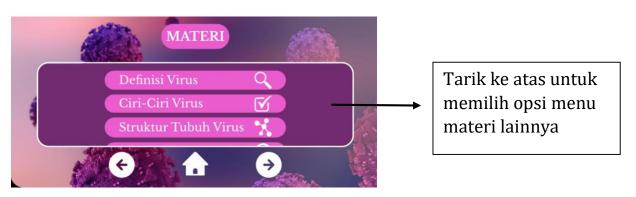
2. Halaman Home



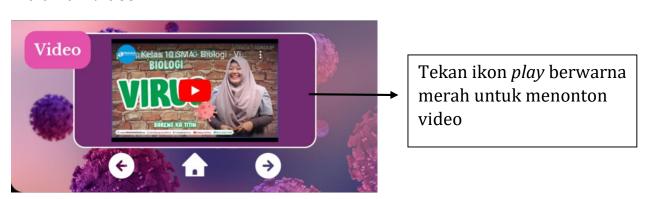
3. Halaman Menu



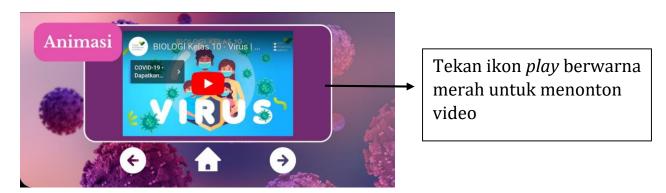
4. Halaman Materi



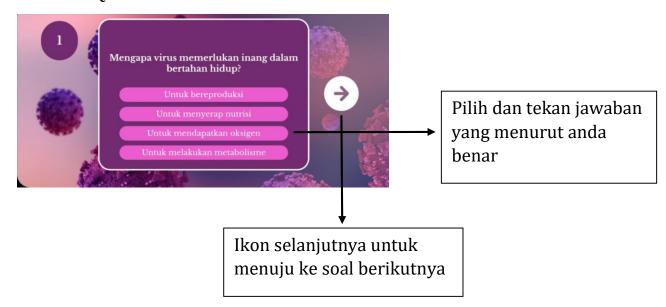
5. Halaman Video



6. Halaman Animasi



7. Halaman Quiz



8. Melihat Hasil Pengerjaan Quiz





C. Model Kemasan CD



D. Identitas Pengembang

1. Identitas Mahasiswa

Nama Lengkap : Azhar Rahadian Nashrulloh

Jenis Kelamin : Laki-laki

Tempat, tanggal lahir : Kebumen, 17 Juni 2003

E-mail : azharrahadian03@gmail.com

No. Hp : 082327105558



2. Identitas Dosen Pembimbing

Nama Lengkap : Teguh Arie Sandy

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 24 Mei 1989 E-mail : teguhariesandy@uny.ac.id

No Hp : 085232777747



