



BUKU PANDUAN APLIKASI ANDROID

MAKHLUK MITOLOGI YUNANI

Marysha Puspitasari
Teguh Arie Sandy, M. Pd



MAKHLUK MITOLOGI YUNANI

Marysha Puspitasari

Teguh Arie Sandy, M. Pd.



KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022

Aplikasi Android Makhluk Mitologi Yunani

Untuk Umum

Oleh :
Marysha Puspitasari
Teguh Arie Sandy, M. Pd.



<https://github.com/maryshapus/mitologi-yunani.git>

kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
2022

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi
Wabarakatuh Alhamdulillah, puji syukur atas
kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan
segala rahmat-Nya sehingga penyusun dapat
menyelesaikan Aplikasi Makhluk Mitologi
Yunani. Buku panduan ini disusun guna
membantu dalam mendapatkan serta
menggunakan aplikasi android Makhluk
Mitologi Yunani. Aplikasi Makhluk Mitologi
Yunani ini dibuat guna menciptakan
pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ)
yang menyenangkan dan tidak monoton. Tak
lupa penyusun ucapkan terima kasih kepada
seluruh pihak yang membantu pembuatan
aplikasi android Makhluk Mitologi Yunani.
Penyusun menyadari aplikasi ini jauh dari kata
sempurna, saran dan masukan sangat penulis
harapkan untuk menyempurnakan karya
penyusun di masa yang akan datang.

Yogyakarta,
20 Desember 2022

Penyusun

Daftar Isi

Kata Pengantar.....	4
Daftar Isi.....	5
Latar Belakang.....	6
Identitas Media.....	7
Petunjuk Penggunaan.....	8
Model Kemasan CD.....	10
Identitas Pengembang.....	11
Referensi&Kredit.....	13

Latar Belakang

Aplikasi ini dibuat dengan alasan agar masyarakat bisa menambah wawasan dalam pengetahuan yang ada di dunia, serta diunjukkan untuk masyarakat yang menyukai dunia fantasi. Materi yang disuguhkan hanya untuk pengetahuan serta hiburan semata dan tidak dianjurkan untuk disalahgunakan di lingkungan masyarakat.

Identitas Media

A. Lingkup Materi

Aplikasi android ini terdiri dari definisi, jenis-jenis makhluk mitologi, dan video serta animasi makhluk mitologi Yunani.

B. Fungsi dan Manfaat

- Sebagai sarana membuat variasi pembelajaran daring
- Sebagai pengembangan aspek kognitif dengan mengakses materi dan latihan soal

C. Sasaran Program

- Peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi android dalam belajar mandiri di rumah
- Peserta didik mendapatkan variasi pembelajaran
- Membantu pelaksanaan pembelajaran jarak jauh lebih menyenangkan

D. Penggunaan Program

Penggunaan program ini dapat digunakan sebagai variasi dalam mengakses materi dan kuis bagi peserta didik. Penggunaan perangkat pada handphone android dengan spesifikasi minimal :

- Android 5.0.0 (Lollipop)
- RAM 512 MB
- ROM 500 MB
- Processor dual core
- Kecepatan processor 1,5 GHz

Petunjuk Penggunaan

Media Aplikasi Android : Makhluk Mitologi Yunani
Oleh : Marysha Puspitasari
maryshapuspitasari.2021@student.uny.ac.id
HP/WA 089618752665

1. Membuka Media



Tekan untuk memulai

2. Menu Utama



Tekan untuk keluar dari aplikasi

Tekan untuk membuka tujuan pembelajaran

Tekan untuk menu materi

Tekan untuk link quiz

Tekan untuk petunjuk penggunaan tombol

Tekan untuk membuka pengembang media

3. Menu Materi



Tekan untuk definisi makhluk mitologi

Tekan untuk 25 jenis makhluk

Tekan untuk link video, animasi, dan website.

4. Tampilan Quiz



Model Kemasan CD



Identitas Pengembang

A. Identitas Mahasiswa

Nama Lengkap : Marysha Puspitasari
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat, tanggal lahir : Sleman, 09 Maret 2003
E-mail : marysha407@gmail.com
No. Hp : 089618752665



B. Identitas Dosen Pembimbing

Nama Lengkap : Teguh Arie Sandy, M. Pd.
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat, tanggal lahir : Lamongan, 24 Mei 1989
E-mail : teguhariesandy@uny.ac.id
No. Hp : 085232777747



Referensi & Kredit

Gambar :

<https://pinterest.com/>

Video:

<https://youtu.be/XWO2mokH6oA>

Animasi :

https://youtu.be/IHmP8rfub_k

Link Interaksi :

https://id.wikipedia.org/wiki/Mitologi_Yunani

Audio:

<https://youtu.be/XWO2mokH6oA>

Element :

<https://canva.com/>

MAKHLUK MITOLOGI YUNANI

Aplikasi ini dibuat dengan alasan agar masyarakat bisa menambah wawasan dalam pengetahuan yang ada di dunia, serta diunjukkan untuk masyarakat yang menyukai dunia fantasi. Materi yang disuguhkan hanya untuk pengetahuan serta hiburan semata dan tidak dianjurkan untuk dipergunakan di lingkungan masyarakat.



Marysha Puspitasari
Teguh Arie Sandy, M. Pd