# Buku Panduan

# BANGUN DATAR BANGUN PINARG

Mari mengenal bangun datar & bangun ruang dengan aplikasi android

untuk SD Kelas 2



MENGENAL
BANGUN DATAR

BANGUN RUANG

Olah:
Raharati Neritria Sagita
Teknologi Perdidikan

Oleh:
Raharani Nurfitria Sagita
Teguh Arie Sandy
Teknologi Pendidikan
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

### **APLIKASI ANDROID:**

### MENGENAL BANGUN DATAR & BANGUN RUANG

**Untuk Kelas 2 Sekolah Dasar** 

### Oleh:

Raharani Nurfitria Sagita

Teguh Arie Sandy, M.Pd





### Link GitHub:

https://github.com/raaharranii/assignments.git

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 ramat dan

karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Aplikasi Android Mengenal Bangun

Datar dan Bangun Ruang.

Buku panduan ini disusun gunan untuk membantu siswa dalam mempergunakan aplikasi

android Mengenal Bangun Datar dan Bangun Ruang. Aplikasi ini dibuat untuk membantu

siswa dalam belajar dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Harapannya aplikasi ini dapat membantu dalam membuat pembelajaran menjadi lebih

bervariasi lagi.

Tak lupa penyusun mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu

dalam pembuatan aplikasi android Mengenal Bangun Datar dan Bangun Ruang. Penyusun

menyadari bahwa aplikasi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu saran dan masukkan

sangat diharapkan oleh penyusun untuk menyempurnakan karya penyusun di masa yang akan

datang.

Yogyakarta, 16 Desember 2022

Penyusun

ii

# DAFTAR ISI

AFT.	AR ISI		iii
A.	IDENTIT	ΓAS MEDIA	1
	1. Lingk	sup Materi	1
	2. Fungs	si dan Manfaat	1
	3. Sasara	an Program	1
	4. Pengg	gunaan Program	1
B.	PETUNJ	UK PENGGUNAAN MEDIA	2
	1. Memb	buka Media	2
	2. Halan	nan Depan	2
	3. Halan	nan Depan Menu Biodata Pembuat	2
	4. Halan	nan Pilihan Media	3
	5. Halan	nan Materi	3
	6. Halan	nan Video	4
	7. Halan	nan Kuis	5
	8. Melih	at Hasil Pengerjaan Soal	6

### A. IDENTITAS MEDIA

### 1. Lingkup Materi

Aplikasi android ini disesuaikan dengan materi Matematika dan buku paket kelas 2 SD Semester Genap Bab 4 Bangun Datar & Bangun Ruang.

### 2. Fungsi dan Manfaat

- a. Sebagai sarana dalam variasi pembelajaran.
- b. Membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran
- c. Sebagai alternatif pengembangan kognitif dengan mangakses materi dan Latihan soal.

### 3. Sasaran Program

- a. Peserta didik dapat memanfaatkan aplikasi android dalam pembelajaran mandiri di luar jam pembelajaran di sekolah
- b. Peserta didik mendapatkan variasi pembelajaran
- c. Membantu dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

### 4. Penggunaan Program

Program ini dapat digunakan sebagai variasi dalam mengakses materi dan kuis bagi peserta didik.

Penggunaan Perangkat pada smartphone android dengan spesifikasi minimal sebagai berikut:

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

### B. Petunjuk Penggunaan Media

"Aplikasi Android: Mengenal Bangun Datar & Bangun Ruang"

Oleh: Raharani Nurfitria Sagita

raharaninurfitria.2021@student.uny.ac.id

HP/WA: 085801394464

### 1. Membuka Media

- a. Pasang CD laptop kemudian salin aplikasi Mengenal Bangun Datar & Bangun Ruang.apk ke smartphone atau scan QR Code pada halaman depan untuk mengunduh aplikasi Mengenal Bangun Datar dan Bangun Ruang.
- b. Install aplikasi di smartphone android.
- c. Jalankan Aplikasi.

### 2. Halaman Depan

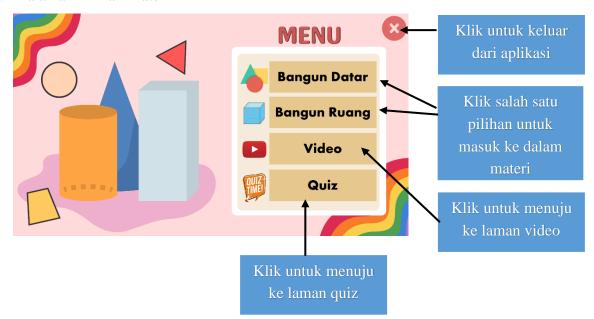


Klik untuk masuk ke laman berikutnya

3. Halaman Depan Menu Biodata Pembuat



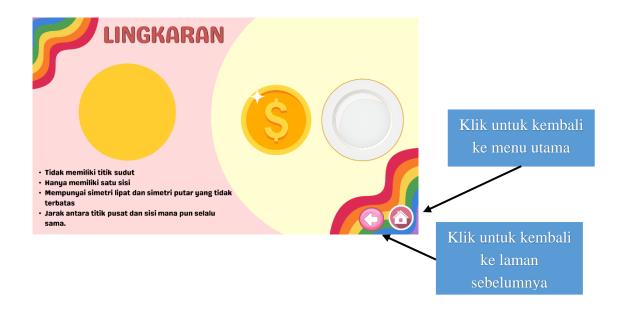
### 4. Halaman Pilihan Materi



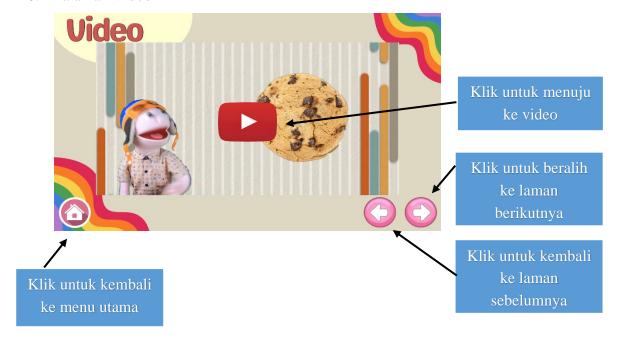
### 5. Halaman Materi



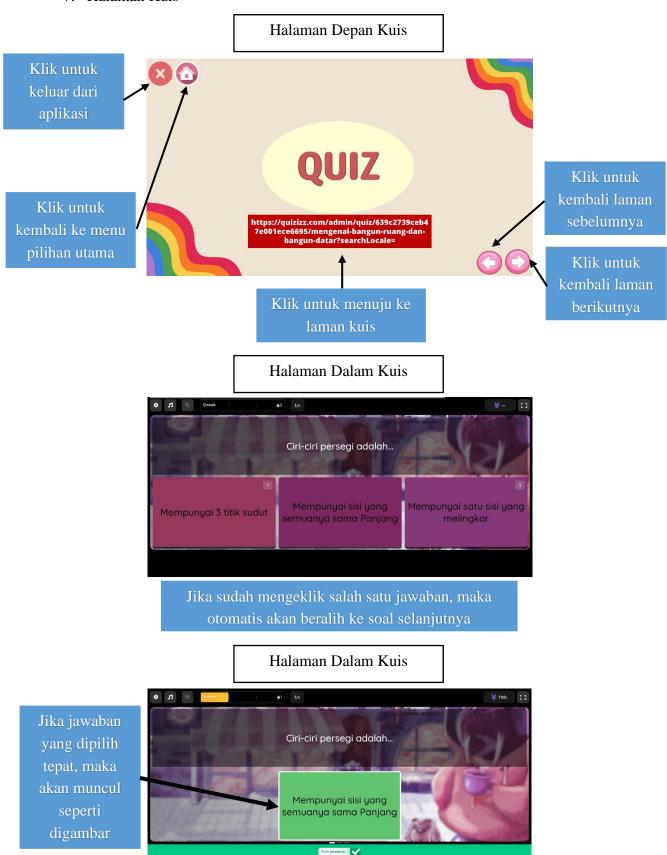




# 6. Halaman Video



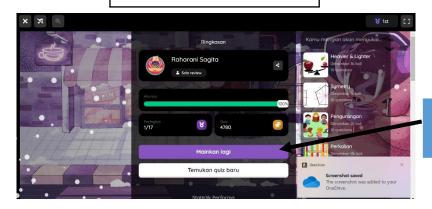
### 7. Halaman Kuis





Jika jawaban yang dipilih tepat, maka akan muncul seperti digambar

# Hasil Pengerjaan Soal



Klik jika ingin mengulang kuis

Jika semua soal sudah terjawab, maka otomatis akan dialihkan ke laman hasil pengerjaan

# COVER CD



