

BUKU PANDUAN APLIKASI **SKILL 4C FOR SOCIETY 5.0**

UNTUK PENGGUNA UMUM



ZIKA NADHIROTUL KARIMAH
TEGUH ARIE SANDY, M.PD.

Aplikai Pembelajaran Android

“Skill 4C for Society 5.0”

Ditujukan untuk Pengguna Umum



Oleh

Zika Nadhirotul Karimah

Teguh Arie Sandy, M. Pd.

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta

Tahun 2022

Keterangan

Aplikasi Pembelajaran Android “Skill Society”

Oleh:

Zika Nadhirotul Karimah

Teguh Arie Sandy, M. Pd.

Aplikasi Dapat Diakses Melalui *QR Kode* Berikut:



Bisa diakses pada link dibawah ini :

<https://github.com/zkrimaproject/Skill-4C-for-Society-5.0.git>

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Yogyakarta

Tahun 2022

Kata Pengantar

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Aplikasi Android “**Skill Society**”.

Buku panduan ini disusun guna membantu siswa (pengguna) dalam mengakses serta mengoperasikan aplikasi android “**Skill Society**”. Aplikasi android “**Skill Society**” ini dibuat guna menciptakan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang menyenangkan dan tidak monoton. Harapannya aplikasi ini dapat membantu membuat pembelajaran menjadi lebih bervariasi.

Tak lupa penyusun ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang membantu pembuatan aplikasi android “**Skill Society**”. Penyusun menyadari aplikasi ini jauh dari kata sempurna, saran dan masukan sangat penulis harapkan untuk memperbaiki karya penyusun di masa yang akan datang.

Cianjur, 26 Desember 2022

Penyusun

Daftar Isi

Aplikai Pembelajaran Android	2
Keterangan	3
Kata Pengantar	4
Daftar Isi	5
Latar Belakang	6
Identitas Media.....	7
A. Lingkup Materi	7
B. Fungsi dan Manfaat.....	7
C. Sasaran Program	7
D. Penggunaan Program	7
Petunjuk Penggunaan Media.....	8
Model Kemasan CD.....	12
Identitas Pengembang	13
A. Identitas Mahasiswa.....	13
B. Identitas Dosen Pembimbing	13
Referensi & Kredit.....	14

Latar Belakang

Aplikasi Android yang berjudul Skill 4C for Society 5.0. Dibuat dengan alasan agar mahasiswa bisa terbantu dalam mata kuliah kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan Bidang Teknologi Pendidikan. Khususnya yang diampu oleh bapak Teguh Arie Sandy, M.Pd. dalam materi Skill 4C for society 5.0

Selain itu tugas yang saya buat ini untuk bisa bermanfaat bagi sekitar guna menambah wawasan tentang keterampilan yang harus dimiliki saat perkembangan zaman yang akan datang nanti.

Identitas Media

A. Lingkup Materi

Aplikasi “**Skill Society**” berisi 5 pokok bahasan materi, yaitu: 1) Society 5.0; 2) Critical Thinking; dan 3) Collaboration; 4) Creativity; 5) Communication. Adapun, materi yang pertama yaitu Society 5.0 dimana materi tersebut menjelaskan tentang makna era society 5.0 terdapat keterampilan yang harus dimiliki. Kemudian, materi dilanjutkan dengan penjelasan mengenai Keterampilan yang harus dipunyai yakni ada Critical Thinking, Collaboration, Creativity, dan Communication beserta pemaparan contoh penerapan di kehidupan sehari-hari.

B. Fungsi dan Manfaat

- Sebagai sarana membuat variasi pembelajaran daring
- Membantu pendidik menyampaikan materi pembelajaran
- 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 Pembelajaran Android “Skill Society”

Aplikasi ini dilengkapi dengan beberapa fitur sederhana yang mudah untuk dioperasikan, seperti tombol fitur yang sederhana, video pembelajaran, maupun kuis interaktif.

1. Halaman Depan



Tampilan merupakan tampilan awal Ketika aplikasi dibuka. Tampilan Bergerak ke Main Menu setelah menekan tombol mulai

2. Halaman Menu Home



3. Halaman Menu Petunjuk



Klik tombol home untuk kembali ke menu home

4. Halaman Menu Tujuan Penyampaian



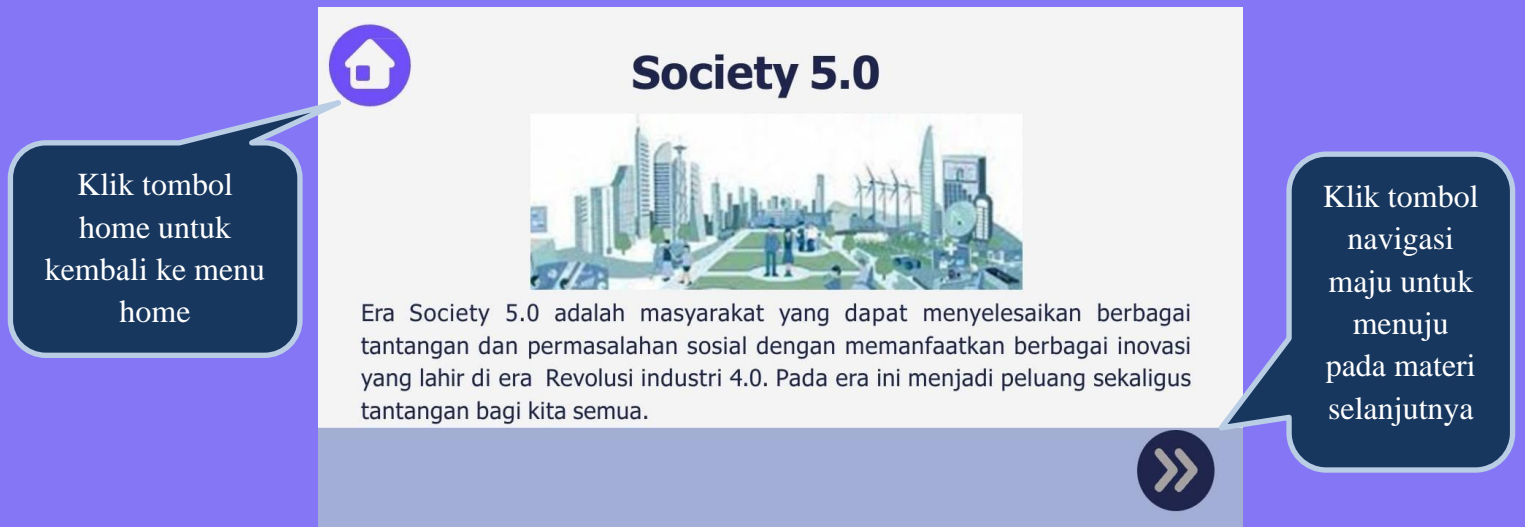
Klik tombol home untuk kembali ke menu home

5. Halaman Menu Profil



Klik tombol home untuk kembali ke menu home

6. Halaman Menu Materi



7. Halaman Menu Video



8. Halaman Kuis



QUESTIONS SKILL 4C FOR SOCIETY 5.0

-keep spirit-

GO IT !

Klik tombol Go It ! untuk menuju halaman selanjutnya

Ketik nama pada kolom nama

Ketik instansi pada kolom instansi

Enter your Details

Nama

Instansi

CANCEL

START QUIZ

QUESTIONS SKILL 4C FOR SOCIETY 5.0

1. Mengapa perlunya kompetensi 4C pada era society 5.0 ?

- ☐ Untuk menyelesaikan berbagai tantangan dan permasalahan sosial dengan memanfaatkan berbagai inovasi
- ☐ Sebagai privilege dalam hidup di era society 5.0
- ☐ Merupakan skill yang cukup disimpan untuk diri sendiri saja

2. Keterampilan apa yang mampu mentransfer informasi, baik secara lisan maupun tulisan ?

- ☐ Critical Thinking
- ☐ Creativity
- ☐ Communication

Answered 0 of 10

Klik tombol start untuk mengerjakan quiz

Klik salah satu jawaban menurut anda sesuai opsi yang diberikan

Klik tombol submit untuk menyimpan dan mengumpulkan jawaban

SUBMIT ✓

Model Kemasan CD

Aplikasi Pembelajaran Android “Skill Sociey”

Ditujukan untuk Pengguna Umum



Cover CD dibuat dengan:

<https://mockupbro.com/mockup/cd-artwork-mockup>

Identitas Pengembang

A. Identitas Mahasiswa

- Nama lengkap : Zika Nadhirotul Karimah
- Jenis kelamin : Perempuan
- Tempat, tanggal lahir : Semarang, 04 Juni 2003
- Nomer HP : 088239520366
- Email : zikanadhirotul.2021@student.uny.ac.id



B. Identitas Dosen Pembimbing

- Nama lengkap : Teguh Arie Sandy
- Jenis kelamin : Laki-laki
- Tempat, tanggal lahir : Lamongan, 24 Mei 1989
- Email : teguhariesandy@uny.ac.id
- Nomor HP : 085232777747



Referensi & Kredit

Gambar

1. Judul : Keterampilan 4C sebagai strategi merubah kebiasaan (Habit) Belajar

Generasi Muda di Era Pembelajaran Digital Abad ke-21

Link : <https://www.indonesiana.id/read/152116/keterampilan-4c-sebagai-strategi-merubah-kebiasaan-habit-belajar-generasi-muda-di-era-pembelajaran-digital-abad-ke-21#>

2. Judul : Pembelajaran Abad 21

Link : <https://tambahpinter.com/pembelajaran-abad-21/>

3. Judul : Pendidikan di Era Society

Link : <https://abudzar.sch.id/index.php/blog-google-for-education/119-pendidikan-di-era-society-5-0>

Video

1. Judul : 4C Skill Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri

Link : <https://youtu.be/YKDg8dFb7HI>

Animasi

1. Judul : Apa Itu 4C ?

Link : <https://youtu.be/QrEEVZa3f98>

Suara

1. Judul : Ceria Dan Menyenangkan || Background music [N co M]

2. Link : <https://youtu.be/WyFJOChxczk>

Halaman Web

1. Judul : Sokrates Penerapan 4 C's Dalam Pembelajaran

Link : <https://socrates.id/2019/07/30/penerapan-4-cs-dalam-pembelajaran/>



**Aplikasi Android
4c for society 5.0**