

Manual Book

Aplikasi Pembelajaran Audio Visual Flashcard Berbasis Pancasila

Oleh :

Trie Arie Bowo, S.S., M.Hum

Yoannes Romando Sipayung, S.Kom., M.Kom

Budiati, S.Pd., M.Pd

DAFTAR ISI

Halaman Sampul	1
Daftar Isi.....	2
Judul	3
Identitas Produk	3
Kompetensi	3
Petunjuk Penggunaan	3
Source Code	8

A. Judul

Aplikasi Pembelajaran Audio Visual Flashcard Berbasis Pancasila

B. Identitas Produk

Jenjang/Kelas : Sekolah Dasar/IV

Sinopsis : Aplikasi Pembelajaran Flashcard Berbasis Pancasila merupakan aplikasi komputer yang berisi 50 soal dengan 5 jenis yakni Religiosity, Humanity, Unity, Democracy, dan Equality. Jenis tersebut disesuaikan dengan lima sila dalam Pancasila. Aplikasi Pembelajaran Audio Visual Flashcard Berbasis Pancasila tersebut merupakan media yang efektif untuk mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran Bahasa Inggris khususnya dalam rangka membentuk karakter bangsa yang cinta tanah air dan saling menghargai pada anak sekolah dasar.

C. Kompetensi

Kompetensi inti:

Memahami pengetahuan faktual tentang kata-kata (vocabulary) Bahasa Inggris yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila.

Kompetensi dasar:

Memahami nilai-nilai Pancasila dalam kata-kata (vocabulary) Bahasa Inggris (50 kata).

Tujuan Pembelajaran:

Siswa mampu mencocokkan gambar flashcard dengan kata-kata (vocabulary) Bahasa Inggris.

D. Petunjuk Penggunaan

Untuk menjalankan aplikasi pembelajaran ini, perlu dilakukan beberapa langkah sebagai berikut:

1. Nyalakan laptop atau komputer.
2. Buka file aplikasi pembelajaran yang ada di dalam laptop atau komputer.
3. Adapun bagian-bagian dari aplikasi pembelajaran ini adalah:

a) Halaman Pembuka

Halaman pembuka merupakan tampilan awal dari aplikasi pembelajaran. Pada halaman tersebut, terdapat audio (musik) dan tulisan “Flashcard Berbasis Pancasila Inggris-Indonesia”. Selain itu terdapat tombol Exit yang terletak dipojok kiri atas, tombol Info yang terletak dipojok kiri bawah, dan tombol Mulai dipojok kanan bawah. Jika tombol Exit diklik, maka aplikasi tersebut otomatis keluar dari tampilan, sedangkan jika tombol Mulai diklik, maka akan menuju pada tampilan soal pertama pada aplikasi ini.



Kemudian pada tombol Info, jika diklik maka akan muncul nama-nama yang membuat aplikasi pembelajaran ini.



b) Halaman Soal

Pada tampilan halaman soal, terdapat tombol Exit di pojok kiri atas, tombol Home dipojok kanan atas, dan tombol Next dipojok kanan bawah. Jika tombol Home diklik, maka akan kembali ke halaman pembuka, dan jika tombol Next diklik, maka akan menuju ke soal

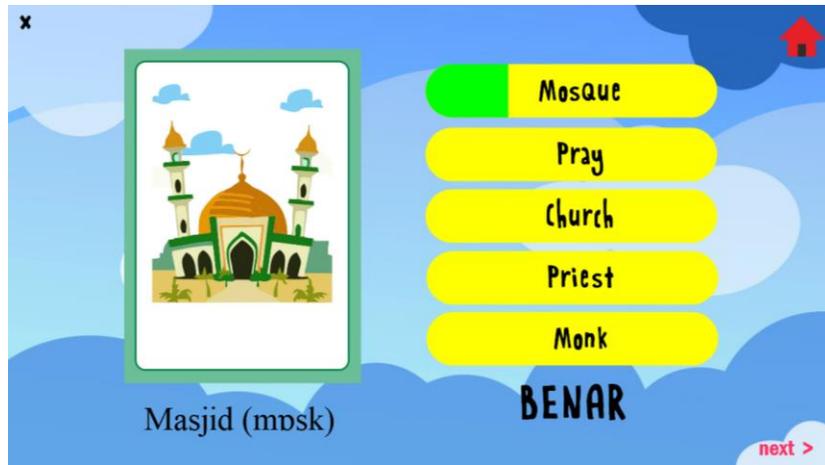
berikutnya. Terdapat juga lima tombol yang berwarna kuning merupakan pilihan jawaban dari soal pada objek gambar yang disebelah kiri dari tombol pilihan jawaban.



Para pengguna aplikasi pembelajaran ini harus mengklik salah satu dari kelima tombol pilihan jawaban tersebut. Jika salah dalam menjawab soal, maka tombol yang salah akan berubah warna menjadi warna merah jambu dan akan muncul tulisan “Salah” dibawah tombol pilihan jawaban.



Namun jika benar dalam menjawab soal, maka tombol yang benar akan berubah warna menjadi hijau dan akan muncul tulisan “Benar” dibawah tombol pilihan jawaban, serta muncul terjemahan dari tombol pilihan jawaban yang benar. Terdapat 50 soal dari aplikasi pembelajaran ini.



Pada halaman soal kedua dan selanjutnya, terdapat tombol Previous di pojok kiri bawah. Tombol tersebut berfungsi untuk kembali ke soal sebelumnya.



c) Halaman Nilai

Setelah para pengguna aplikasi pembelajaran ini telah selesai mengerjakan semua soal, maka pada bagian akhir halaman ini akan muncul nilai akhir dari semua soal. Jika salah semua dalam menjawab, maka nilai akhirnya nol, namun jika benar semua dalam menjawab, maka nilai akhirnya 100. Untuk mengulang dalam permainan aplikasi pembelajaran ini, cukup mengklik tombol Home yang berada di pojok kanan atas.