

Dr. Sri Utaminingsih, M.Pd.
Fina Fakhriyah, M.Pd.
Nur Hadi, M.Pd.

BUKU PETUNJUK PENGUNAAN APLIKASI POWERSPRING HTML 5

MATERI CAHAYA



PENGGUNAAN APLIKASI POWERSPRING HTML 5 MATERI CAHAYA



Pendahuluan

Aplikasi Powerspring Html 5 yang dikemas dalam bentuk APK *for android* memuat materi pelajaran yang berhubungan dengan cahaya. Materi sifat-sifat cahaya diajarkan di sekolah dasar. Tujuan pembuatan aplikasi *Powerspring Html 5* agar memudahkan siswa dan pengguna dapat belajar tentang materi cahaya menggunakan handphone dan android dengan asyik dan menyenangkan, dimana dan kapan saja tanpa terikat waktu dan tempat. Harapannya adanya aplikasi *Powerspring Html 5* ini dapat meningkatkan kualitas dan hasil belajar para siswa dan pengguna di Indonesia.



Struktur Aplikasi *Powerspring Html 5* Pada Materi Cahaya

Powerspring Html 5 pada materi cahaya terdiri dari 4 bagian yang terintegrasi, yang terdiri diantaranya: (1) data pembuat, (2) materi cahaya yang dilengkapi video, (3) kuis sebagai latihan uji kompetensi, (4) petunjuk penggunaan yang dilengkapi dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Setiap bagian terkoneksi satu dengan lainnya sehingga pengguna juga dapat mendapatkan hasil yang diperoleh dari setiap kegiatan yang dilakukannya melalui uji kompetensi. Ilustrasi halaman menu awal dilukiskan pada Gambar 1.



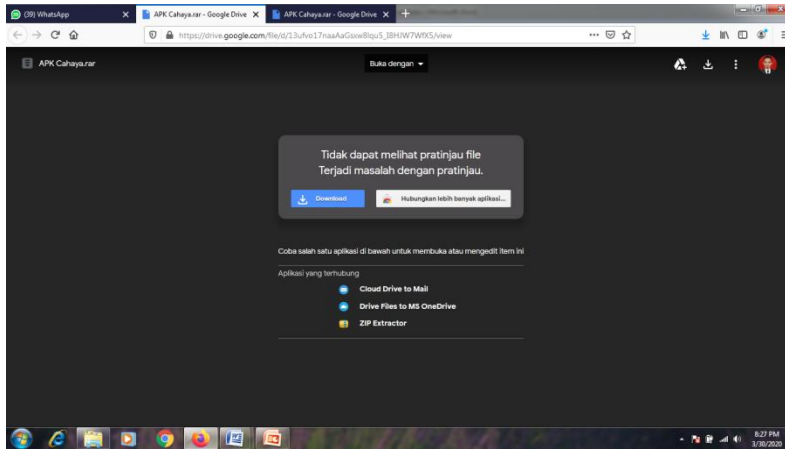
Gambar 1
Tampilan Menu Pembuka



Cara mengunduh dan instal

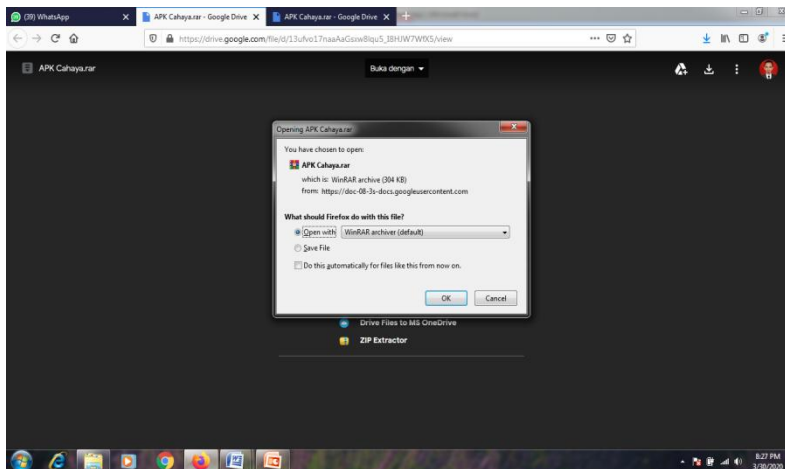
Cara mengunduh aplikasi *Powerspring Html 5* materi cahaya dapat dilakukan dengan mengakses tautan <http://gg.gg/apk-cahaya>. setelah terunduh kemudian unduhan diekstrak. Setelah terekstrak file diinstal pada android. Semua proses mengunduh dan instalasi dapat dilakukan dengan mudah dan aman. Setelah terinstal, aplikasi *Powerspring Html 5* materi cahaya dapat digunakan kapan dan di mana saja.

Langkah mengunduh dilukiskan pada ilustrasi Gambar 2.



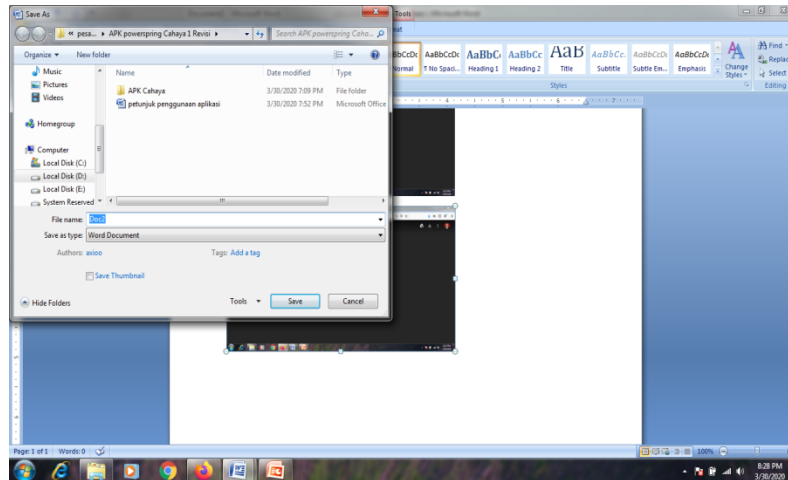
Gambar 2
Tampilan awal proses unduhah

Selanjutnya klik tanda panah yang terdapat pada pojok kanan atas. Setelah itu, unduhan akan mengarah agar tersimpan seperti Gambar 3.



Gambar 3
Tampilan proses unduhah

Setelah tampak Gambar 3 langkah berikutnya klik oke. Berilah nama file unduhan agar pengguna tidak lupa ketika ining menggunakan seperti ilustrasi pada Gambar 4.



Gambar 4
Tampilan proses menyimpan unduh

Setelah tampak tersimpan, pengguna dapat langsung memindahkan ke handphone atau android. Setelah file dipindahkan di handphone atau android langkah berikutnya menginstal. Tinggal klik APK dan tunggu beberapa saat. Setelah APK terpasang, aplikasi *Powerspring Html 5* materi cahaya dapat digunakan.



Cara Penggunaan

Aplikasi Powerspring Html 5 materi cahaya terdiri dari 4 bagian: (1) pembuat, (2) materi, (3) kuis, (4) petunjuk penggunaan. Pengguna dapat memilih bagian yang dikehendaki. Misalnya, Pengguna ingin membuka halaman materi. Klik materi dan akan muncul materi cahaya yang berisi video. Fungsi tool sebagai berikut:



Gambar tool rumah ini berguna untuk menuju ke menu utama.



Gambar tool tombol ini berguna untuk menutup program aplikasi.



Gambar tool tombol ini berguna untuk menutup program aplikasi.

Jika pengguna ingin mengoperasikan tinggal klik tool yang tersedia seperti Gambar 5.



Gambar 5
Tampilan video awal materi cahaya

Pengguna dapat memilih materi hanya dengan menekan tombol tool-tool yang disediakan. Mulailah pengguna masuk ke materi inti, yakni teori tentang cahaya seperti pada Gambar 6.



Gambar 6
Tampilan materi cahaya



Menutup Program

Untuk mengakhiri dan menutup program *Aplikasi Powerspring Html 5* materi cahaya pengguna tinggal menuju ke menu penutup. Setelah sampai ke menu penutup, klik tombol tutup. Secara otomatis aplikasi akan segera tertutup seperti pada Gambar 7.



Gambar 7
Tampilan menu penutup



Daftar Pustaka

- Amiroh. (2016). *Membangun E-Learning dengan Managemen Sistem*. Sidoarjo: Genta Group.
- Hadi, Nur. (2018). *Mahir Microsoft Word 2016*. Kudus: Haekal Inti Pustaka
- . (2019). *PowerPoint for Android*. Kudus: Haekal Inti Pustaka
- Hermawan, H. (2016). *Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint*. Kudus: Haekal Inti Pustaka.
- Sandy, Teguh, A. (2019). *Game Mobile Learning*. Malang: Multimedia Edukasi.