

Manual Book Mengenal Ruang Bangun untuk anak Sekolah Dasar



Tim Penyusun :

Yamin Nuryamin .M.Kom
Firstianty Wahyuhening Fibriany ST. MM
Titin Prihatin M.Kom
Normah,M.Kom
Fitria Risyda M.Kom
Bilal Abdul Wahid M.Kom
Syamsul Bakhri ,M.Kom

Jakarta 2019

PENGANTAR

Assalaamu'alaikum warohmatullohi wabarokaatuh,

Salam sejahtera bagi kita semua,
Marilah kita panjatkan puji syukur ke Hadirat Tuhan YME yang telah melimpahkan rahmat, nikmat dan petunjuk Nya sehingga Buku panduan penggunaan animasi interaktif mengenal ruang bangun ini telah selesai dibuat pada tahun 2018. Sumbangsih yang telah diberikan mulai dari menyusun ide pengumpulan bahan sampai dengan pembuatan Hak Cipta. Kami menyadari bahwa buku panduan ini masih jauh dari sempurna, sehingga kami mempersilahkan kepada khalayak untuk berkenan memberikan saran dan masukan untuk perbaikan ke depannya. Akhir kata, kami ucapkan terima kasih atas perhatian dari pembaca semua. Semoga panduan ini dapat memberikan manfaat untuk memajukan bangsa Indonesia dan dunia pendidikan kita pada khususnya.
Wassalamualaikum warohmatullohi wabarokaatuh

Jakarta, Februari 2019

Tim Penyusun

Tim Penyusun

Animasi and Desain:
Yamin Nuryamin.M.Kom
Syamsul Bakhri ,M.Kom

Materi :
Firstianty Wahyuhening Fibriany ST. MM
Fitria Risyda M.Kom

Scripting and Programming:
Normah ,M.Kom
Titin Prihatin M.Kom
Bilal Abdul Wahid M.Kom

Sound :
All Tim

Daftar Isi Penggunaan Program

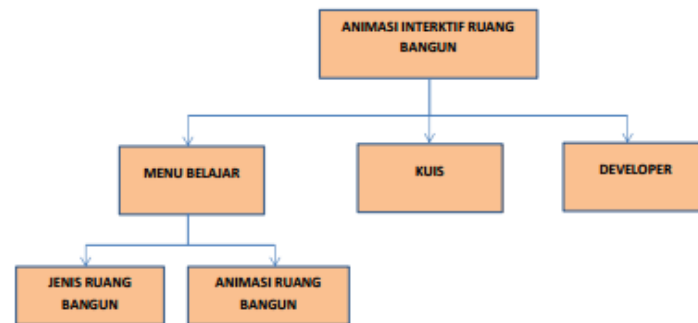
Judul	Hal
Judul.....	1
Pengantar.....	2
Tim Penyusun.....	3
Daftar isi.....	4
Pendahuluan.....	5
Komponen Animasi.....	5
Spesifikasi Hardware.....	6
Kebutuhan Aplikasi Pendukung.....	6
Prosedur penggunaan animasi Edukasi.....	6
Menu Awal.....	6
Menu Belajar.....	7
Menu Ruang Bangun.....	7
Menu Kubus.....	8
Menu Prisma.....	10
Menu Bola.....	11
Menu Kerucut.....	13
Menu Balok.....	14
Menu Prisma.....	16
Menu Soal dan Latihan.....	18
Keterangan Gagal.....	18
Keterangan Juara.....	19
Keterangan Develover.....	19

I. Pendahuluan

Pengenalan bangun ruang di sekolah dasar dalam proses pembelajaran berikut ini tunjukkanlah model-model bangun ruang dan disebutkan namanya satu per satu dimulai dari bangun ruang yang sering diketahui oleh siswa. benda-benda di lingkungan yang bentuknya menyerupai bangun ruang, bangun-bangun berdimensi tiga, seperti prisma, balok, kubus, prisma segitiga, limas segiempat, tabung atau silinder, kerucut, dan bola akan dijelaskan pada program.

Pada program bangun ruang ini di buat sangat mudah sekali pada penggunaan aplikasi, karena di sajikan dalam bentuk animasi yang menarik dan sangat mudah di gunakan, pada bagian akhir di sediakan latihan soal sebagai uji kompetensi setelah proses akhir pembelajaran sehingga akan bisa memudahkan dalam pembelajaran.

II. Komponen Animasi Interktif



Gambar 1. Komponen Animasi Interktif

III. Sfesifikasi Sistem Komputer

A. Spesifikasi Hardware :

- Processor : Pentium IV
- Memori : 1 GB
- Cache : 512 MB
- VGA Memory : 512 MB (Direct Di sarankan)
- HDD : 320 GB
- Monitor : 17"
- Min. Resolusi : 2048 x 1024
- Media Backup : DVDROM Writer
- Printer : Color A4 Printer

B. Kebutuhan Aplikasi Pendukung :

- Windows 7 Profesional
- Adobe Flash Player CS5

IV. Prosedur penggunaan animasi Edukasi

1. Pilihlah Icon Aplikasi Animasi Dibawah ini untuk menjalankan program animasi edukasi



2. Kemudian muncul tampilan halaman awal pembuka animasi edukasi program



Gambar 2. Animasi Awal

- Tombol Masuk Untuk Mulai
- Tombol Keluar untuk mengakhiri Program



3. Menu Belajar



Gambar 3. Menu Belajar

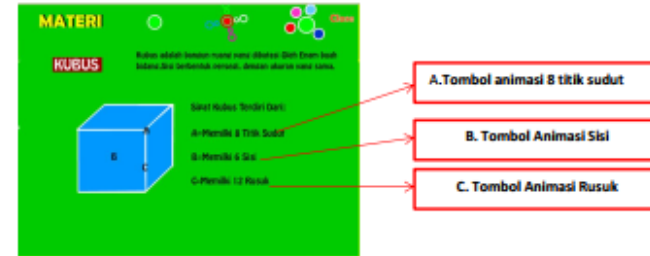
- Tombol Ruang bangun untuk masuk ke pembelajaran ruang bangun
 - Tombol Kuis Untuk masuk Ke Menu Soal dan Latihan
 - Tombol Develover pembuat animasi edukasi
4. Menu ruang bangun



Gambar 4. Menu Belajar Ruang Bangun

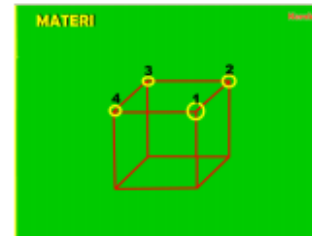
1. Menu Kubus

Menu yang berisi materi pengenalan bentuk kubus, jumlah sudut, sisi dan rusuk yang mudah di pelajari, Klik Tulisan Tombol Untuk Menjalankan Animasi



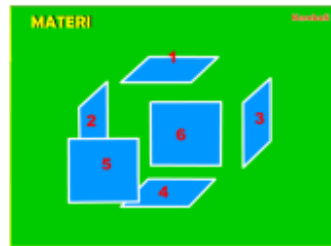
Gambar 5. Menu Kubus

- Ketika Di Klik Salah Satu Tombol Akan Muncul Animasi Seperti Dibawah Ini:
- A. Tampilan Animasi jumlah titik sudut



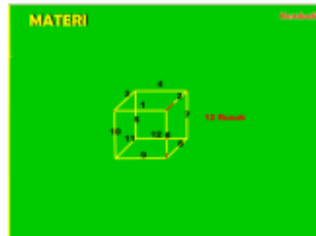
Gambar 6. Kubus 1

B. Tampilan Animasi Jumlah Sisi terdiri dari 6 Sisi



Gambar 7. Kubus 2

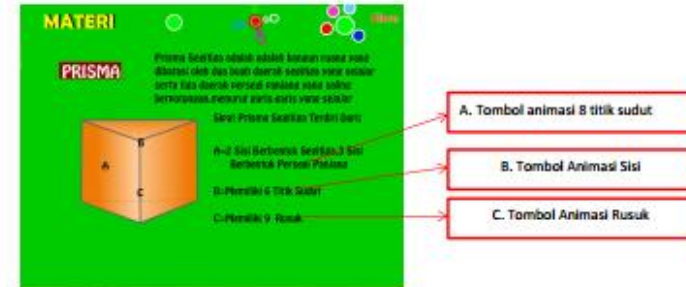
C. Tampilan Animasi Jumlah Rusuk 12



Gambar 8. Kubus 3

2 .PRISMA

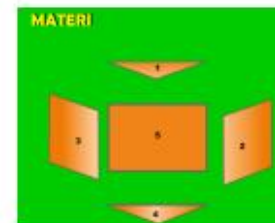
Menu yang berisi materi pengenalan bentuk Prisma, jumlah sudut, sisi dan rusuk yang mudah di pelajari. Klik Tulisan Tombol Untuk Menjalankan Animasi



Gambar 9. Menu Prisma

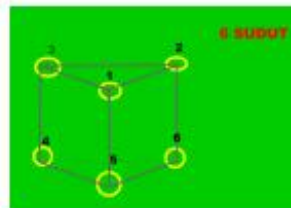
➤ Ketika Di Klik Salah Satu Tombol Akan Muncul Animasi Seperti Dibawah Ini:

A. Prisma terdiri dari 5 sisi



Gambar 10. Prisma 1

B. Prima Terdiri dari 6 sudut

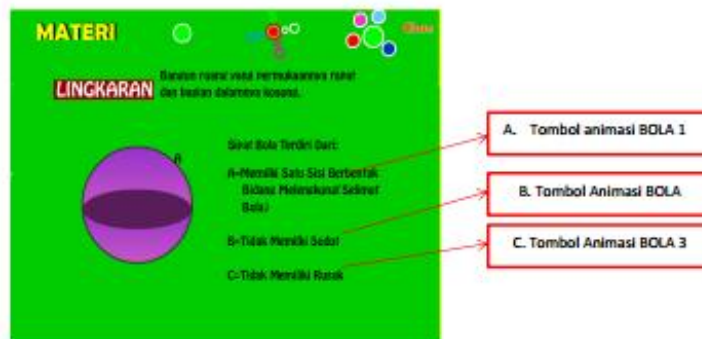


Gambar 11. Prisma 2

C. Dan Memiliki 9 rusuk

3. BOLA

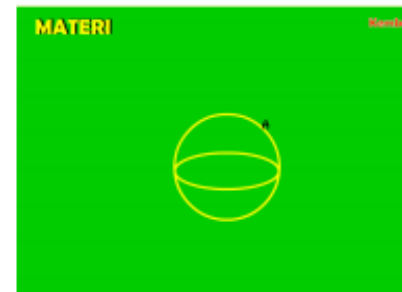
Memiliki satu selimut bola berbentuk melengkung. Klik Tulisan Tombol Untuk Menjalankan Animasi



Gambar 12. Menu Bola

➤ Ketika Di Klik Salah Satu Tombol Akan Muncul Animasi Seperti Dibawah Ini:

A. Bola Terdiri dari garis berbentuk Selimut

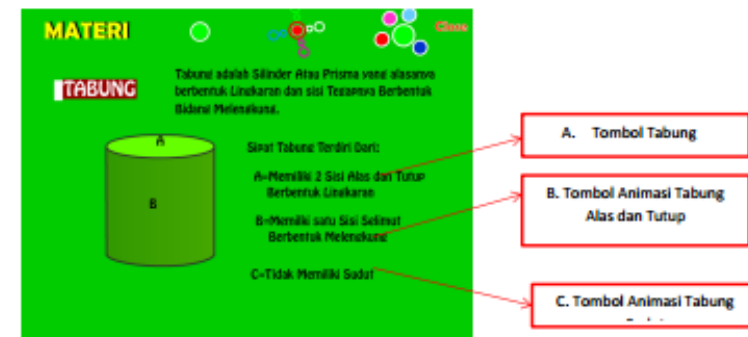


Gambar 13. Bola 1

B. Tidak Memiliki Sudut

C. Tidak Memiliki Rusuk

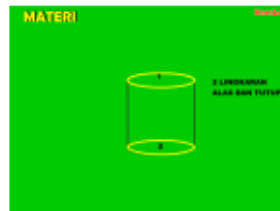
4. Tabung



Gambar 14. Menu Tabung

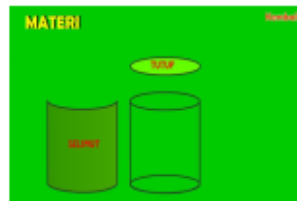
➤ Ketika Di Klik Salah Satu Tombol Akan Muncul Animasi Seperti Dibawah Ini:

A. Memiliki 2 alas berbentuk lingkaran



Gambar 15. Tabung 1

B. Memiliki selimut ,alas dan tutup



Gambar 16. Tabung 2

C. Tidak memiliki sudut

5. Kerucut

MATERI

KERUCUT

Adalah bangun ruang yang dibentuk oleh sebuah bidang lingkaran dan sebuah lingkaran yang simetris terhadap garis pusat bidang lingkaran.

Sifat kerucut terdiri dari:

- A-Memiliki 1 alas berbentuk lingkaran dan 1 sisi berbentuk lingkaran (selimut kerucut)
- B-Memiliki 1 titik puncak
- C-Tidak memiliki rusuk

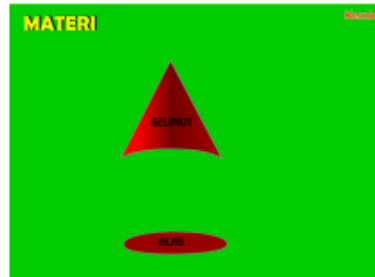
A. Tombol Animasi Kerucut Kerucut

B. Tombol Animasi Kerucut Alas dan Tutup

C. Tombol Animasi Kerucut

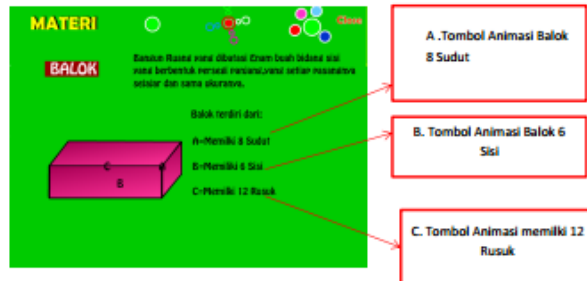
Gambar 17. Menu Kerucut

- Ketika Di Klik Salah Satu Tombol Akan Muncul Animasi Seperti Dibawah Ini:
- A. Memiliki seliut dan alas



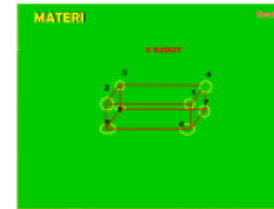
Gambar 18. Kerucut 1

- B. Tidak Memiliki Titik Puncak
- C. Tidak memiliki rusuk
- 6. Balok



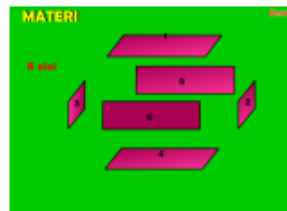
Gambar 19. Menu Balok

- Ketika Di Klik Salah Satu Tombol Akan Muncul Animasi Seperti Dibawah Ini:
- A. Memiliki 8 sudut



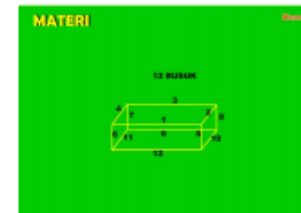
Gambar 20. Balok 1

- B. Memiliki 8 sisi



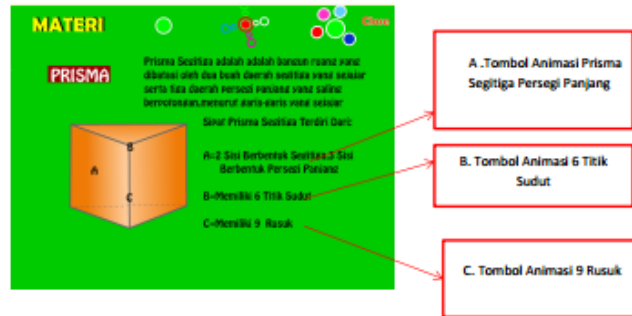
Gambar 21. Balok 2

- C. Memiliki 12 rusuk



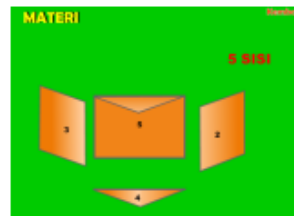
Gambar 22. Balok 3

7. Prisma



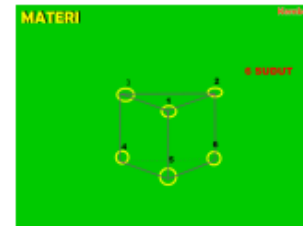
Gambar 23. Menu Prisma

A. Memiliki 5 sisi



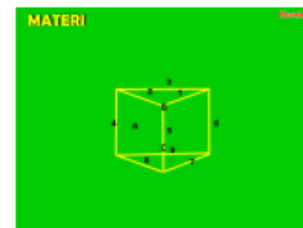
Gambar 24. Prisma 1

B. Memiliki 6 sudut



Gambar 25. Prisma 2

C. Memiliki 9 rusuk



Gambar 26. Prisma 3

8. Menu Soal Dan Latihan
A. Menu Soal dan Jawaban yang harus Dipilih



Gambar 27. Menu Latihan

9. Menu Keterangan hasil GAGAL



Gambar 28. Keterangan Gagal

10. Menu Keterangan Hasil juara



Gambar 29 Keterangan Hasil Juara

11. Menu Developer Keterangan pembuat



Gambar 30. Developer