

MANUAL BOOK PENGGUNAAN APLIKASI E-MODUL INTERAKTIF BENTUK ALJABAR



Nama Aplikasi	: E-Modul Interaktif Bentuk Aljabar
Versi	: 1.1
Sistem Operasi	: Minimal Android Versi 5.0
Ukuran Layar	: Minimal 5 inch
Ukuran Aplikasi	: 33,1 MB

Penyusun:

Zumrotul Aisyah

Dr. Iwan Kuswidi, S.Pd.I., M.Sc.

Nurul Arfinanti S.Pd.Si., M.Pd.

Dian Permatasari, M.Pd.

PENDAHULUAN

“*E-Modul Interaktif Bentuk Aljabar*” merupakan aplikasi android yang disusun dengan harapan dapat memberikan penjelasan materi bentuk aljabar khususnya materi mengenal bentuk aljabar, unsur-unsur bentuk aljabar, dan operasi hitung bentuk aljabar yang dibutuhkan peserta didik SMP/MTs khususnya untuk kelas VII.

CARA MEMASANG APLIKASI PADA ANDROID

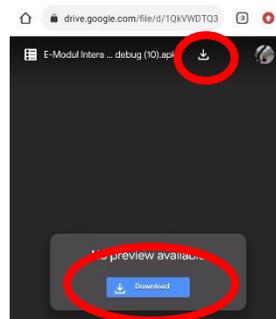
Aplikasi **E-Modul Interaktif Bentuk Aljabar** adalah aplikasi yang berjalan dalam *platform* android. Untuk membuka aplikasi, Anda perlu memasang aplikasi pada android terlebih dahulu. Berikut tahapan dalam instalasi aplikasi **E-Modul Interaktif Bentuk Aljabar**.

1. Buka aplikasi **Google Chrome**  atau **browser** yang terdapat di ponsel atau tablet android Anda.
2. Telusuri url berikut ini: <https://bit.ly/AplikasiE-ModulInteraktif>



Gambar 1. Membuka Link Unduh Aplikasi

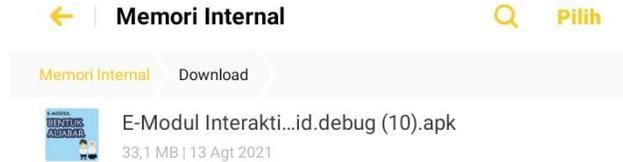
3. Klik ikon **Unduhan/Download** untuk mengunduh aplikasi.



Gambar 2. Mengunduh Aplikasi

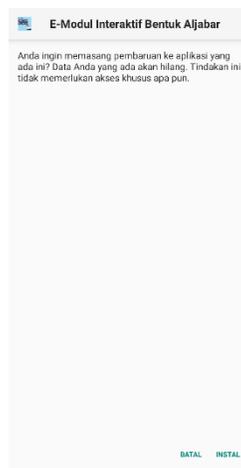
4. Tunggu sampai aplikasi selesai diunduh.

5. Buka *file manager* – **Download** untuk membuka aplikasi.



Gambar 3. Membuka Folder Tempat Unduhan Aplikasi

6. Buka aplikasi untuk memasang aplikasi pada ponsel.
7. Klik tombol **Instal** jika ingin memasang aplikasi, atau klik tombol **Batal** jika tidak ingin memasang aplikasi.



Gambar 4. Proses Memasang Aplikasi

8. Proses memasang aplikasi berhasil jika sudah terdapat ikon aplikasi **E-Modul Interaktif Bentuk Aljabar** di layar utama ponsel.



Gambar 5. Tampilan Jika Aplikasi Berhasil Dipasang Pada Ponsel

PENGOPERASIAN APLIKASI

Jika aplikasi sudah berhasil dipasang, silahkan klik ikon aplikasi E-Modul Interaktif Bentuk Aljabar pada menu utama ponsel untuk membuka aplikasi.



Gambar 6. Membuka Aplikasi E-Modul Interaktif Bentuk Aljabar

1. Tampilan *Splash Screen*



Gambar 7. Tampilan *Splash Screen*

Gambar 7 merupakan tampilan *splash screen* pada saat *user* membuka aplikasi *e-modul*. Pada halaman *splash screen* ini nantinya akan berjalan seperti *loading* yang membutuhkan waktu sekitar 10-15 detik sebelum masuk ke menu utama.

2. Tampilan Halaman Awal *E-Modul*



Gambar 8. Tampilan Halaman Awal

Halaman awal *e-modul* akan muncul setelah halaman *splash screen*. Halaman awal *e-modul* berisi informasi terkait judul aplikasi, identitas penyusun, dan tahun pembuatan. Pada halaman ini, setelah 5 detik akan muncul tombol “**Mulai Belajar**” untuk dapat melanjutkan ke menu utama.

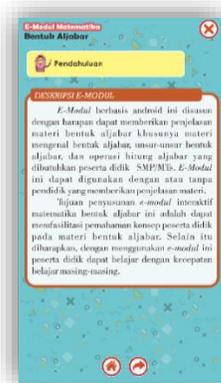
3. Tampilan Menu Utama



Gambar 9. Tampilan Menu Utama

Halaman menu utama dalam aplikasi *e-modul* berbasis android ini terdapat **6 tombol** utama untuk membuka menu pendahuluan, kegiatan belajar 1, kegiatan belajar 2, kegiatan belajar 3, rangkuman, dan latihan. Sedangkan 2 tombol lainnya adalah tombol **informasi** dan tombol *close* untuk menutup aplikasi *e-modul*.

4. Tampilan Menu Pendahuluan



Gambar 10. Tampilan Menu Pendahuluan

Pada halaman menu pendahuluan berisi deskripsi tentang *e-modul*, petunjuk penggunaan *e-modul*, serta kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang termuat dalam *e-modul*. Pada halaman ini terdapat beberapa tombol diantaranya, tombol **home** untuk kembali ke halaman utama, tombol **next** untuk ke halaman selanjutnya, dan tombol **close** untuk menutup aplikasi.

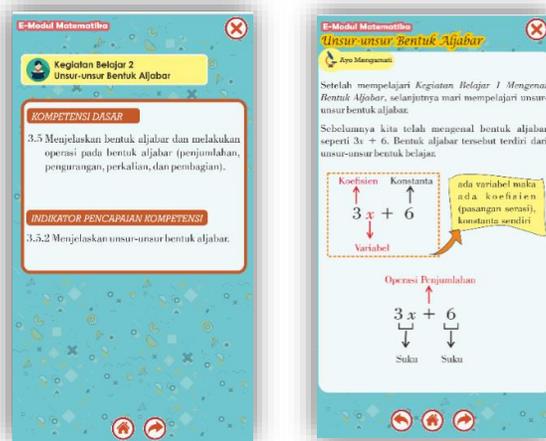
5. Tampilan Menu Kegiatan Belajar 1



Gambar 11. Tampilan Menu Kegiatan Belajar 1

Halaman menu kegiatan belajar 1 mengulas tentang sub materi mengenal bentuk aljabar. Sebelum ke materi, terdapat halaman kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik. Sebagai pengenalan awal tentang bentuk aljabar, pada halaman menu kegiatan belajar 1 akan terdapat satu halaman yang menampilkan apersepsi berupa percakapan. Dalam kegiatan belajar 1 nantinya terdapat kegiatan yang harus diikuti oleh peserta didik seperti **Ayo Mengamati**, **Ayo Mencoba**, dan **Ayo Berlatih**. **Ayo mengamati** adalah kegiatan di mana peserta didik diminta untuk mengamati ulasan materi. **Ayo Mencoba** merupakan kegiatan peserta didik dalam mencoba memecahkan permasalahan yang diminta. Sedangkan **Ayo Berlatih** berisi latihan soal yang dapat dikerjakan oleh peserta didik untuk berlatih. Pada halaman ini terdapat beberapa tombol diantaranya, tombol **home** untuk kembali ke halaman utama, tombol **back** untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol **next** untuk ke halaman selanjutnya, dan tombol **close** untuk menutup aplikasi.

6. Tampilan Menu Kegiatan Belajar 2



Gambar 12. Tampilan Menu Kegiatan Belajar 2

Halaman menu kegiatan belajar 2 mengulas tentang sub materi unsur-unsur bentuk aljabar. Sama halnya menu kegiatan belajar 1, dalam kegiatan belajar 2 nantinya terdapat kegiatan yang harus diikuti oleh peserta didik seperti Ayo Mengamati, Ayo Mencoba, dan Ayo Berlatih. Pada halaman ini terdapat beberapa tombol diantaranya, tombol *home* untuk kembali ke halaman utama, tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol *next* untuk ke halaman selanjutnya, dan tombol *close* untuk menutup aplikasi.

7. Tampilan Menu Kegiatan Belajar 3



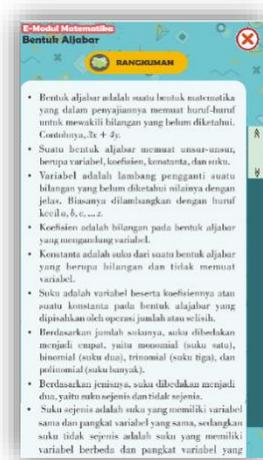
Gambar 13. Tampilan Menu Kegiatan Belajar 3

Halaman menu kegiatan belajar 3 mengulas tentang operasi hitung bentuk aljabar. Sebelum ke materi, terdapat halaman kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi

dalam mempelajari sub materi operasi hitung bentuk aljabar. Operasi hitung bentuk aljabar masih dibagi menjadi beberapa sub bagian seperti yang terlihat pada gambar 313. Sama seperti menu kegiatan belajar 1 dan 2, dalam kegiatan belajar 3 nantinya juga terdapat kegiatan yang harus diikuti oleh peserta didik seperti Ayo Mengamati, Ayo Mencoba, dan Ayo Berlatih. Pada halaman ini terdapat beberapa tombol diantaranya, tombol *home* untuk kembali ke halaman utama, tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol *next* untuk ke halaman selanjutnya, dan tombol *close* untuk menutup aplikasi.

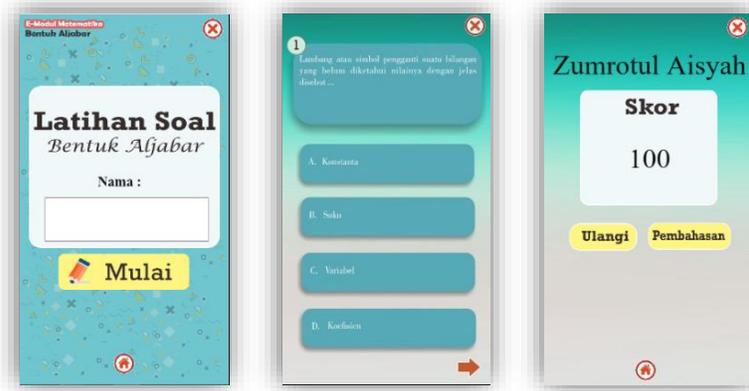
8. Tampilan Menu Rangkuman

Halaman menu rangkuman berisi rangkuman materi bentuk aljabar. Pada halaman menu rangkuman, terdapat tombol *scroll* yang berfungsi untuk menggeser layar ke bawah untuk melihat lanjutan rangkuman. Berbeda dengan menu-menu sebelumnya yang terdapat tombol *back* dan *next*, pada menu rangkuman terdapat tombol *scroll* untuk menaik-turunkan halaman.



Gambar 14. Tampilan Menu Rangkuman

9. Tampilan Menu Latihan



Gambar 15. Tampilan Menu Latihan

Latihan soal dalam *e-modul* terdiri dari 10 soal pilihan ganda, dimana setiap jawaban benar akan bernilai 10. Pada halaman awal menu latihan, tersedia kolom untuk mengisi nama pengguna. Apabila pengguna atau peserta didik telah selesai menyelesaikan 10 soal, maka akan ditampilkan skor akhir yang diperolehnya. Pada halaman ini terdapat beberapa tombol diantaranya, tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya, tombol *next* untuk ke halaman selanjutnya, dan tombol *close* untuk menutup aplikasi. Pada halaman skor ini terdapat menu tambahan seperti menu pembahasan yang berisi pembahasan dari soal-soal yang terdapat pada latihan soal. Selain itu terdapat pilihan untuk mengulangi latihan soal.

10. Tampilan Menu Informasi



Gambar 16. Tampilan Menu Informasi

Menu informasi terbagi menjadi dua bagian yaitu profil penyusun dan daftar pustaka. Pada profil penyusun berisi informasi penulis, dosen pembimbing, validator ahli, program studi dan instansi, serta tahun pembuatan. Sedangkan bagian daftar pustaka berisi sumber referensi dalam pembuatan *e-modul* baik sumber materi, desain, maupun audio.