

LAMPIRAN 1

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA OLEH AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli perangkat pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik, dengan kriteria terlampir
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penilaian	Penilai				
		1	2	3	4	5
	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran					
	Kemudahan Untuk Digunakan (<i>Interaction Usability</i>)					
2	Navigasi memudahkan siswa dalam penggunaan					
3	Antarmuka yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien, dan menarik					
	Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)					
4	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi pelajar					
	Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (<i>Reusability</i>)					

LAMPIRAN 2

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA OLEH AHLI PERANGKAT PEMBELAJARAN

Hari/Tanggal : 11 April 2022

Validator : I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli perangkat pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik, dengan kriteria terlampir
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penilaian	Penilai				
		1	2	3	4	5
	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
1	Desain multimedia (visual dan audio) mampu membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran					√
	Kemudahan Untuk Digunakan (<i>Interaction Usability</i>)					
2	Navigasi memudahkan siswa dalam penggunaan				√	
3	Antarmuka yang dibuat membuat pengoperasian lebih mudah, efisien, dan menarik					√
	Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)					
4	Desain dari kontrol dan format penyajian mengakomodasi berbagai kondisi pelajar					√
	Kemudahan Dimanfaatkan Kembali (<i>Reusability</i>)					

5	Kemampuan untuk digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan dengan siswa yang berbeda					√
---	---	--	--	--	--	---



Untuk kepentingan revisi media pembelajaran Media ini, apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media dan materi, saya mohon kepada Bapak/Ibu menuliskan saran/perbaikan di bawah ini:

1. Lengkapi petunjuk penggunaan tombol dan navigasi untuk mempermudah penggunaan media

Singaraja, 11 April 2022 Evaluator



I Nengah Eka Mertayasa, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199503022019031006



LAMPIRAN 3

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA OLEH AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Hari/Tanggal :

Validator :

Petunjuk Pengisian:

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli perangkat pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik, dengan kriteria terlampir
3. Berilah tanda centang (√) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penelitian	Penilaian	
		Relevan	Tidak Relevan
	Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)		
1	Ketelitian materi		
2	Ketepatan materi		
3	Teratur dalam Penyajian Materi		
4	Ketepatan dalam Menempatkan Detail Level Materi		
	Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)		
5	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran		
6	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran		
7	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran		
8	Kesesuaian dengan karakter siswa		

Lampiran 4

Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Interaktif dari Ahli Materi 1

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN
MEDIA OLEH AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Hari/Tanggal : 27 April 2022

Validator : I Wayan Sentana, S.Pd., M.Pd.

Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli perangkat pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik, dengan kriteria terlampir
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)						
1	Ketelitian materi				✓	
2	Ketepatan materi					✓
3	Teratur dalam Penyajian Materi					✓
4	Ketepatan dalam Menempatkan Detail Level Materi				✓	
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
5	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
6	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran				✓	
7	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran				✓	
8	Kesesuaian dengan karakter siswa				✓	
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
9	Konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh pelajar atau model pembelajaran yang berbeda				✓	
Motivasi						
10	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar					✓

Rekapitulasi Hasil Penilaian Media Pembelajaran Interaktif dari Ahli Materi 2

ANGKET PENILAIAN KELAYAKAN MEDIA OLEH AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Hari/Tanggal : 26 April 2022

Validator : Ni Luh Hermayani, S.Pd.

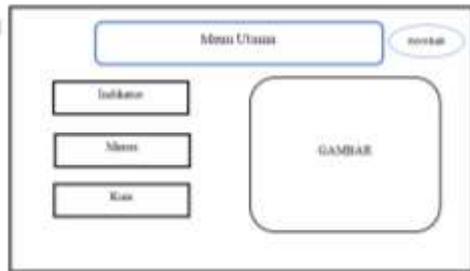
Petunjuk Pengisian

1. Lembar penilaian ini diisi oleh ahli perangkat pembelajaran
2. Penilaian diberikan dengan rentangan dari sangat kurang sampai dengan sangat baik, dengan kriteria terlampir
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom untuk pernyataan yang paling sesuai dengan penilaian Anda.
4. Komentar atau saran mohon diberikan secara singkat dan jelas pada tempat yang telah disediakan

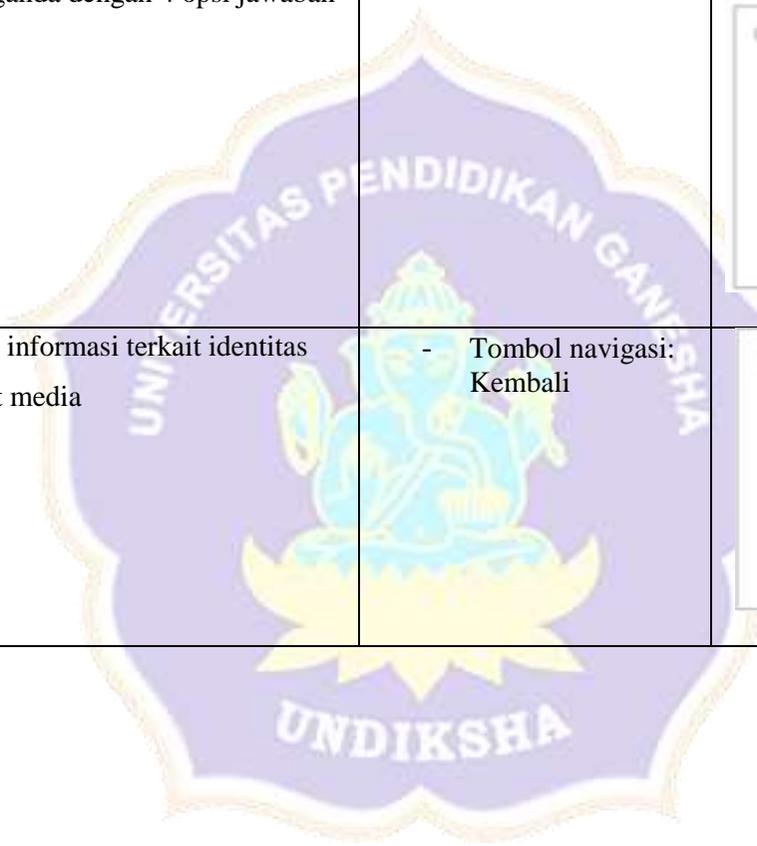
No	Kriteria Penelitian	Penilaian				
		1	2	3	4	5
Kualitas Isi/Materi (<i>Content Quality</i>)						
1	Ketelitian materi					✓
2	Ketepatan materi					✓
3	Teratur dalam Penyajian Materi				✓	
4	Ketepatan dalam Menempatkan Detail Level Materi				✓	
Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
5	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran					✓
6	Kesesuaian dengan aktivitas pembelajaran					✓
7	Kesesuaian dengan penilaian dalam pembelajaran				✓	
8	Kesesuaian dengan karakter siswa					✓
Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
9	Konten adaptasi atau umpan balik dapat digerakkan oleh pelajar atau model pembelajaran yang berbeda				✓	
Motivasi						
10	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian banyak pelajar				✓	



LAMPIRAN 4

No.	Aspek Tampilan	Deskripsi	Komponen	Desain Tampilan
1.	Tampilan Awal	Memuat judul media dan profil peneliti. Siswa dapat memulai media pembelajaran dengan menekan tombol "MULAI"	<ul style="list-style-type: none"> - Tombol navigasi "Mulai" - Gambar - Tombol profil 	
2.	Halaman Utama	Memuat beberapa menu pilihan.	<ul style="list-style-type: none"> - Tombol navigasi: Keluar dan tentang kami - Gambar karakter - Tombol menu: Materi, kuis, dan bantuan. 	
3.	Materi	Memuat pengertian SPLDV dan Metode-metode penyelesaiannya.	<ul style="list-style-type: none"> - Tombol navigasi, kembali, Kembali ke sub materi 	

No.	Aspek Tampilan	Deskripsi	Komponen	Desain Tampilan
4.	Kuis	Memuat soal-soal latihan berupa pilihan ganda dengan 4 opsi jawaban	- Tombol navigasi: Kembali dan lanjut	
5.	Tentang Kami	Memuat informasi terkait identitas pembuat media	- Tombol navigasi: Kembali	



LAMPIRAN 5





LAMPIRAN 6



Tampilan Awal

Media pembelajaran ini memiliki beberapa konten di dalamnya dan berikut adalah uraian singkat mengenai konten-konten penting yang perlu diketahui agar mempermudah penggunaannya.

A. Materi

Pada setiap sub-materi terdapat penjelasan permasalahan terkait materi mengenai Sistem Persamaan Linear Dua Variabel yang ada di kehidupan sehari-hari yang nantinya siswa dapat mengaitkan dengan materi yang dipelajari. Jika belum paham, siswa dapat mengulang halaman materi tersebut.



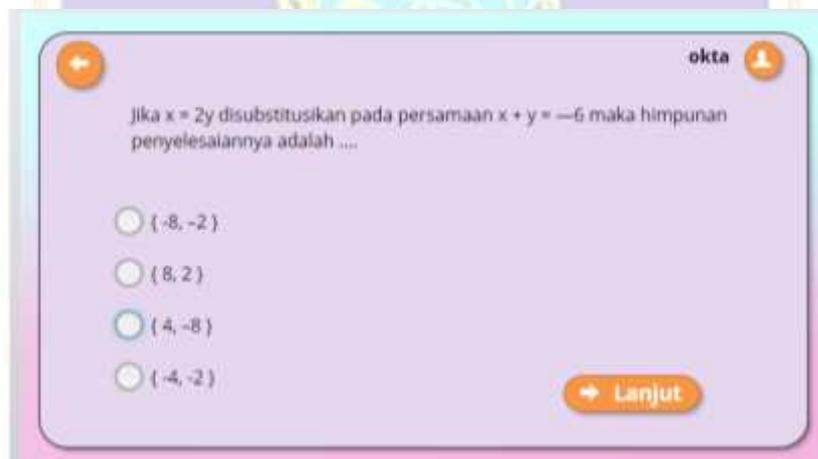
Tampilan Sub Materi

B. Kuis

Setelah siswa menyelesaikan semua Latihan soal yang ada, siswa dapat mengakses menu kuis sebagai sarana evaluasi siswa mengenai sejauh mana pemahaman mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya. Pada menu kuis terdapat beberapa soal essay yang harus diselesaikan siswa.



Tampilan Awal Menu Kuis



Salah Satu Tampilan Soal Kuis

C. Halaman Utama

Setelah siswa menekan tombol “Masuk” maka siswa akan menuju halaman selanjutnya yaitu menu utama. Pada halaman utama menyajikan

beberapa menu, yaitu (1) Indikator; (2) Materi; dan (3) Kuis. Selain menu-menu itu pada halaman utama juga ditampilkan beberapa navigasi, yaitu navigasi keluar, bantuan dan petunjuk umum.



Tampilan Halaman Utama

1. Menu Materi

Pada halaman menu materi terdapat halaman awal yang berisikan beberapa sub-materi dari pembelajaran aritmatika sosial. Pada halaman ini siswa bisa memilih sub-materi mana yang akan mereka pelajari dengan mengklik sub-materi yang dipilih. Setelah mengklik sub-materi akan muncul halaman yang berisikan permasalahan mengenai materi yang akan dipelajari.

2. Menu Latihan

Pada halaman menu ini siswa diminta untuk menjawab beberapa soal berupa pilihan ganda dengan 4 opsi yang masih berkaitan erat dengan materi yang sudah dipelajari sebelumnya. Siswa dapat memilih jawaban yang disarankan benar kemudian mengetahui apakah jawaban yang mereka pilih benar atau salah karena pada media akan memberikan pemberitahuan mengenai hal tersebut.

3. Menu Kuis

Pada halaman menu kuis disediakan beberapa soal essay terkait materi aritmatika sosial yang harus dijawab siswa sebagai bahan evaluasi telah mempelajari media pembelajaran aritmatika sosial ini.

4. Menu Bantuan

Pada halaman menu bantuan ini berisikan fungsi-fungsi dari penggunaan tombol yang terdapat pada media pembelajaran. Fungsi menu bantuan yaitu untuk memudahkan siswa menjalankan media pembelajaran ini.

A. Halaman Tiap Sub-Materi

Pada setiap sub-materi terdapat beberapa menu yaitu: (1) Pengertian SPLDV dan (2) Metode Penyelesaian

Pada tampilan Metode penyelesaian memuat beberapa sub-sub bagian seperti, Metode substitusi, metode eliminasi, metode gabungan dan metode grafik.



Gambar 4.12 Tampilan Metode Substitusi

Pada tampilan metode substitusi memuat mengenai materi dan langkah-langkah penyelesaian metode substitusi.



Tentukan himpunan dari penyelesaian dan dari persamaan dari $x + 3y = 15$ dan $3x + 6y = 30$?

Penyelesaiannya :

Diketahui :

$$x + 3y = 15$$

$$3x + 6y = 30$$

Langkah yang Pertama : Ubahlah dari salah satu persamaan dan carilah yang termudah.

$$x + 3y = 15 \rightarrow x = -3y + 15$$






Langkah yang Kedua : Substitusi nilai $x = -3y + 15$ ke dalam persamaan yang kedua untuk mencari nilai y , maka hasilnya sebagai berikut yaitu :

$$3x + 6y = 30$$

$$3(-3y + 15) + 6y = 30$$

$$-9y + 45 + 6y = 30$$

$$-3y = 30 - 45$$

$$-3y = -15$$

$$y = 5$$







Langkah yang Ketiga : Selanjutnya carilah nilai x maka, gunakanlah salah satu dari persamaan boleh itu dari persamaan yang pertama maupun yang kedua :

Dari Persamaan yang Pertama :

$$x + 3y = 15$$

$$x + 3(5) = 15$$

$$x + 15 = 15$$

$$x = 0$$

Maka nilai Himpunan nya jadi, $= \{ 0, 5 \}$



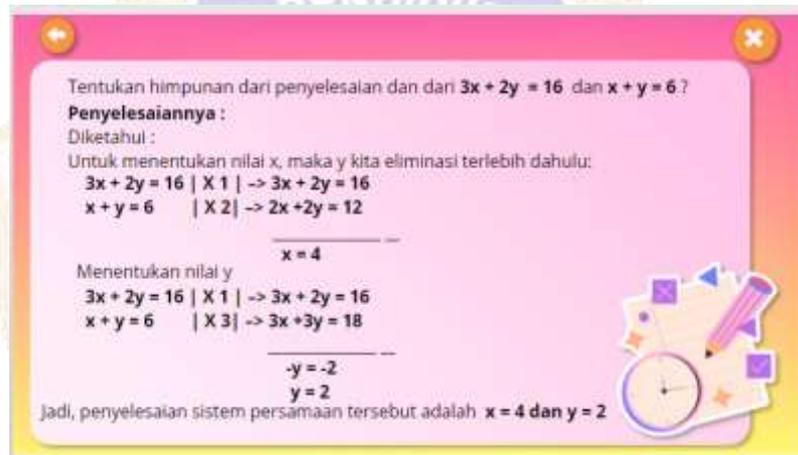
Gambar 4.13 Tampilan Contoh Soal Metode Substitusi

Pada tampilan contoh soal metode substitusi memuat mengenai contoh soal dan penyelesaian metode substitusi.



Gambar 4.14 Tampilan Metode Eliminasi

Pada tampilan metode eliminasi memuat mengenai materi dan langkah-langkah penyelesaian metode eliminasi.



Gambar 4.15 Tampilan Contoh Soal Metode Eliminasi

Pada tampilan contoh soal metode eliminasi memuat mengenai contoh soal dan penyelesaian metode eliminasi

Metode Gabungan

Konsep dasar dari metode gabungan yaitu metode untuk menyelesaikan pada suatu persamaan linier dengan menggunakan dua metode tersebut yaitu dengan cara eliminasi dan juga substitusi dengan bersamaan, langkah - langkah guna menyelesaikan SPLDV menggunakan dengan cara metode Gabungan sebagai berikut :

1. Gunakan metode eliminasi untuk mendapatkan nilai dari salah satu variabel x maupun y
2. Setelah mendapatkan nilai dari salah satu variabel, substitusikan nilai yang telah diketahui ke salah satu persamaan,

[Cantah Soal](#)

Gambar 4.16 Tampilan Metode Gabungan

Pada tampilan metode gabungan memuat mengenai materi dan langkah-langkah penyelesaian metode gabungan

Penyelesaian dari sistem persamaan $2x - 3y = -13$ dan $x + 2y = 4$...

Penyelesaiannya :

Mencari nilai y dengan metode eliminasi:

$$\begin{array}{r} 2x - 3y = -13 \quad | \times 1 | \rightarrow 2x - 3y = -13 \\ x + 2y = 4 \quad | \times 2 | \rightarrow 2x + 4y = 8 \\ \hline -7y = -21 \\ y = 3 \end{array}$$

[Lanjut](#)

Sustitusikan nilai $y = 3$ ke persamaan 1 atau ke persamaan 2

$$x + 2y = 4$$

$$x + 2(3) = 4$$

$$x + 6 = 4$$

$$x = -2$$

Jadi, penyelesaian sistem persamaan tersebut adalah $x = -2$ dan $y = 3$

Gambar 4.17 Tampilan Contoh Soal Metode Gabungan

Pada tampilan contoh soal metode gabungan memuat mengenai contoh soal dan penyelesaian metode gabungan.

Metode Grafik

Metode grafik adalah metode maupun cara menyelesaikan SPLDV dengan cara menggambar garis persamaan dan menentukan titik potongnya. langkah - langkah guna menyelesaikan SPLDV menggunakan dengan cara metode Grafik sebagai berikut :

1. Tentukan titik potong garis dengan sumbu x syarat $y = 0$, dan tentukan titik potong garis dengan sumbu y, syarat $x = 0$,
2. Gambar garis dari setiap persamaan di grafik cartesius
3. tentukan titik potong kedua garis, titik potong tersebut adalah penyelesaian SPLDV.

[Contoh Soal](#)

Gambar 4.18 Tampilan Metode Grafik

Pada tampilan metode grafik memuat mengenai materi dan langkah-langkah penyelesaian metode grafik.

Contoh Soal :
Tentukan solusi dari sistem persamaan berikut dengan menggunakan metode grafik.

$$\begin{aligned} 2x + y &= 6 \\ x - y &= 6 \end{aligned}$$

Pembahasan:

Langkah pertama:
Menggambar persamaan $x - y = 6$ dengan mencari titik potong pada sumbu x dan sumbu y

$$\begin{aligned} x = 0 \text{ maka} \\ 0 - y &= 6 \\ y &= -6 \\ y = 0 \text{ maka} \\ x - 0 &= 6 \\ x &= 6 \end{aligned}$$

[Lanjut](#)

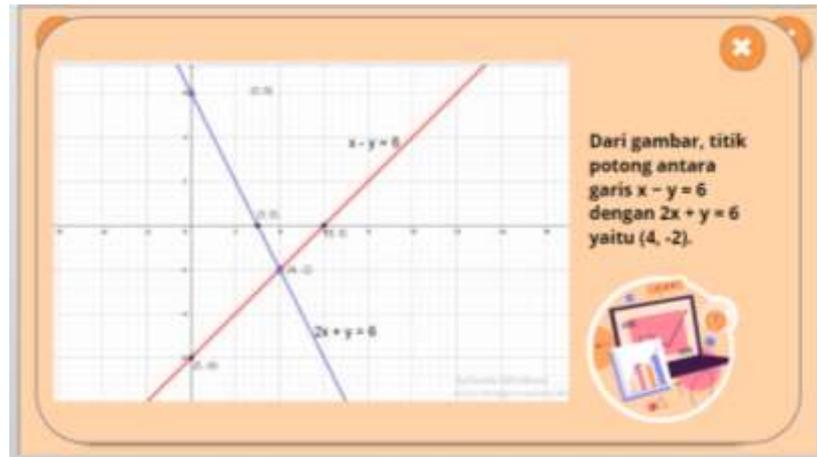
Langkah kedua:
Menggambar persamaan $2x + y = 6$ dengan mencari titik potong pada sumbu x dan sumbu y.

$$\begin{aligned} x = 0 \text{ maka} \\ 2(0) + y &= 6 \\ y &= 6 \\ y = 0 \text{ maka} \\ 2x + 0 &= 6 \\ x &= 6/2 \\ x &= 3 \end{aligned}$$

Sehingga $2x + y = 6$ merupakan garis yang melalui $(0, 6)$ dan $(3, 0)$.

Langkah ketiga:
Mencari titik potong kedua garis

[Lihat Gambar](#)



Gambar 4.19 Tampilan Contoh Soal Metode Grafik

Pada tampilan contoh soal metode grafik memuat mengenai contoh soal dan penyelesaian metode grafik.

D. Navigasi

Pada halaman-halaman media pembelajaran terdapat beberapa tombol navigasi, yaitu kembali, kembali ke materi, lanjut, tentang kami, menu utama, dan keluar.

1. Navigasi Kembali

Tombol navigasi kembali berfungsi untuk menampilkan halaman sebelumnya apabila pengguna ingin menuju halaman sebelumnya.

2. Navigasi Kembali ke Materi

Tombol navigasi kembali ke materi berfungsi untuk menampilkan halaman sub-materi sebelumnya apabila pengguna ingin menuju halaman materi yang lain.

3. Navigasi Lanjut

Tombol navigasi lanjut berfungsi untuk menampilkan halaman selanjutnya apabila pengguna ingin menuju halaman selanjutnya.

4. Navigasi Tentang Kami

Tombol navigasi tentang kami berfungsi menampilkan halaman mengenai identitas peneliti dan pembimbing.

5. Navigasi Menu Utama

Tombol navigasi menu utama berfungsi menampilkan menu utama apabila pengguna ingin menuju halaman menu utama.

6. Navigasi Keluar

Tombol navigasi keluar berfungsi apabila pengguna sudah selesai menggunakan media pembelajaran.



Tampilan Navigasi Keluar



Lampiran 7 Surat Keterangan Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN KLUNGKUNG
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 3 DAWAN
Alamat : Desa Pikat, Kec. Dawan, Kabupaten Klungkung
Telp.(0366) 23619
Email: smpn3dawan@yahoo.co.id 

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN
PENELITIAN
Nomor. 421.7/48 / SMP.3D/Disdikpora

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 3.Dawan, Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : I Made Dwi Oktaviawan Putra
NIM : 1713011024
Program Studi : S1 Pendidikan Matematika
Judul Skripsi : "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Articulate Storyline pada Pembelajaran Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV)"

Memang benar nama yang tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di kelas 8D dalam pengumpulan data untu mnyelesaian skripsi yang dilaksanakan di SMP Negeri 3 Dawan .

Demikian Surat keterangan ini di buat agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

10 Mei 2022
Kepala SMP Negeri 3 Dawan

Gusti Nurah Anom Dwi Putra, S.Pd
7102131994121001





**BUKU PETUNJUK PENGGUNAAN
MEDIA PEMBELAJARAN**

Pendahuluan

Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Berbasis *Articulate Storyline 3* merupakan media pembelajaran dengan topik bahasan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel SMP/Sederajat. Dalam pengoperasiannya media pembelajaran ini bertujuan agar siswa tidak hanya bisa belajar di sekolah, namun juga bisa belajar di rumah kapan pun. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan siswa lebih tertarik dalam belajar matematika dan guru bisa menyampaikan materi matematika yang abstrak menjadi kongkret.

Instalasi Media

Untuk penggunaan media pembelajaran ini caranya sangat sederhana, yaitu sebagai berikut:

1. Masukkan CD Media Pembelajaran ke disk drive laptop atau computer anda.
2. Buka Cd dan *copy* semua file yang ada di dalamnya ke laptop atau computer anda.

3. Buka file dengan nama “Media Pembelajaran-MATASKA” dengan mengkliknya dua kali.
4. Setelah dibuka akan muncul tampilan seperti gambar di bawah. Media siap digunakan.



Tampilan Awal Media

Konten Media

Media pembelajaran ini memiliki beberapa konten di dalamnya dan berikut adalah uraian singkat mengenai

konten-konten penting yang perlu diketahui agar mempermudah penggunaannya.

A. Materi

Pada setiap sub-materi terdapat penjelasan permasalahan terkait materi mengenai sistem persamaan linear dua variabel yang ada di kehidupan sehari-hari yang nantinya siswa dapat mengaitkan dengan materi yang dipelajari. Jika belum paham, siswa dapat mengulang halaman



materi tersebut.

Tampilan Awal Materi



Bentuk Umum SPLDV

Bentuk umum sistem persamaan linear dua variabel adalah sebagai berikut.

$$ax + by = c \quad (1)$$

$$px + qy = d \quad (2)$$

Keterangan:

- > x dan y disebut sebagai variabel
- > a, b, p dan q disebut sebagai koefisien
- > c dan d disebut sebagai konstanta

Persamaan (1) dan persamaan (2) merupakan suatu sistem persamaan linear karena keduanya saling berkaitan.



Lanjut →

METODE PENYELESAIAN



Metode
Substitusi

Mulai Baca



Metode
Eliminasi

Mulai Baca



Metode
Gabungan

Mulai Baca



Materi
Grafik

Mulai Baca

MATASKA

Metode Eliminasi

Konsep dasar dari metode eliminasi yaitu metode penyelesaian SPLDV dengan cara menghilangkan salah satu variabel dari 2 persamaan yang diketahui. Dibawah ini merupakan langkah – langkah guna menyelesaikan SPLDV menggunakan dengan cara metode Eliminasi sebagai berikut:

1. Tentukan variabel yang akan dieliminasi
2. Samakan koefisien dari variabel yang akan dieliminasi
3. Lakukan operasi pada kedua persamaan sehingga variabel yang akan dieliminasi hilang atau habis

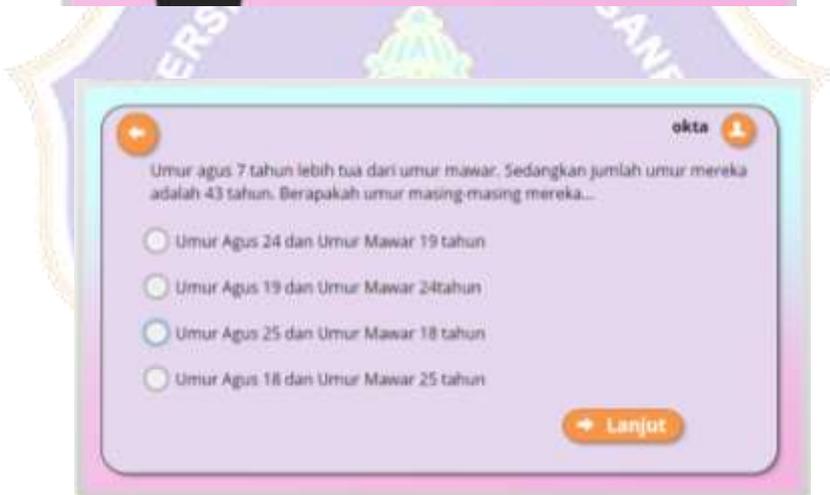
[Contoh Soal](#)



Tampilan Sub-Materi

B. Kuis

Setelah siswa selesai membaca isi materi, siswa dapat mengakses menu kuis sebagai sarana evaluasi siswa mengenai sejauh mana pemahaman mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya. Pada menu kuis terdapat 15 soal objektif yang harus diselesaikan siswa.



Tampilan Awal Menu Kuis

Salah Satu Tampilan Soal Kuis

A. Halaman Utama

Setelah siswa menekan tombol “Masuk” maka siswa akan menuju halaman selanjutnya yaitu menu utama. Pada halaman utama menyajikan beberapa menu, yaitu (1) Indikator; (2) Materi; dan (3) Kuis. Selain menu-menu itu pada halaman utama juga ditampilkan beberapa navigasi, yaitu navigasi keluar, bantuan dan petunjuk umum. Tampilan halaman



utama media pembelajaran adalah seperti gambar berikut.

Tampilan Halaman Utama

1. Halaman Indikator

Setelah siswa menekan menu Indikator maka akan ditampilkan menu dari indikator. Pada halaman ini siswa akan mengetahui hal-hal yang ingin dicapai.



Tampilan Halaman Indikator

2. Menu Materi

Pada halaman menu materi terdapat halaman awal yang berisikan beberapa sub-materi dari pembelajaran

sistem persamaan linear dua variabel. Pada halaman ini siswa bisa memilih sub-materi mana yang akan mereka pelajari dengan mengklik sub-materi yang dipilih. Setelah mengklik sub-materi akan muncul halaman yang berisikan materi yang akan dipelajari.



Menu Materi

3. Menu Kuis

Setelah siswa menekan tombol kuis maka akan ditampilkan halaman utama kuis. Siswa bisa memulai kuis saat menekan tombol "Mulai". Pada halaman kuis siswa diminta menjawab beberapa soal objektif sebagai

bahan evaluasi dari penggunaan media pembelajaran.
Tampilan halaman utama kuis dan soal-soal kuis.



Menu Kuis

4. Menu Bantuan

Pada halaman menu bantuan ini berisikan fungsi-fungsi dari penggunaan tombol yang terdapat pada media pembelajaran. Fungsi menu bantuan yaitu untuk memudahkan siswa menjalankan media pembelajaran ini.



Menu Bantuan

B. Halaman Tiap Sub-Materi

Pada setiap sub-materi terdapat empat menu yaitu: (1) Metode Substitusi; (2) Metode Eliminasi; (3) Metode Gabungan dan (4) Metode Grafik



Tampilan dari Sub-Materi

1. Menu Metode Substitusi

Pada tampilan metode substitusi memuat mengenai materi dan langkah-langkah penyelesaian metode substitusi serta memuat contoh soal dan penyelesaian.

2. Menu Metode Eliminasi

Pada tampilan metode eliminasi memuat mengenai materi dan langkah-langkah penyelesaian

metode eliminasi serta memuat contoh soal dan penyelesaian..

3. Menu Metode Gabungan

Pada tampilan metode gabungan memuat mengenai materi dan langkah-langkah penyelesaian metode gabungan serta memuat contoh soal dan penyelesaian..

4. Menu Metode Grafik

Pada tampilan metode grafik memuat mengenai materi dan langkah-langkah penyelesaian metode grafik serta memuat contoh soal dan penyelesaian..

C. Navigasi

Pada halaman-halaman media pembelajaran terdapat beberapa tombol navigasi, yaitu kembali, kembali ke materi, lanjut, profile, menu utama, petunjuk umum, bantuan dan keluar.

1. Navigasi Kembali

Tombol navigasi kembali berfungsi untuk menampilkan halaman sebelumnya apabila pengguna ingin menuju halaman sebelumnya.

2. Navigasi Kembali ke Materi

Tombol navigasi kembali ke materi berfungsi untuk menampilkan halaman sub-materi sebelumnya apabila pengguna ingin menuju halaman materi yang lain.

3. Navigasi Lanjut

Tombol navigasi lanjut berfungsi untuk menampilkan halaman selanjutnya apabila pengguna ingin menuju halaman selanjutnya.

4. Navigasi Profile

Tombol navigasi profile berfungsi menampilkan halaman mengenai identitas peneliti dan pembimbing.

5. Navigasi Menu Utama

Tombol navigasi menu utama berfungsi menampilkan menu utama apabila pengguna ingin menuju halaman menu utama.

6. Navigasi Petunjuk Umum

Tombol navigasi petunjuk umum berfungsi menampilkan cara kerja penggunaan media.

7. Navigasi Bantuan

Tombol navigasi bantuan berfungsi menampilkan fungsi-fungsi dari tombol *icon* yang ada di media.

8. Navigasi Keluar

Tombol navigasi keluar berfungsi apabila pengguna sudah selesai menggunakan media



pembelajaran.

Tampilan Navigasi Keluar