

Halaman User Guide

1) Halaman awal (LOG-IN)

Halaman awal dari *website* yaitu *log-in*. pada halaman ini, siswa dapat masuk sesuai dengan nama akun dan kata sandi yang telah peneliti berikan.

Halaman log-in

Halaman log-in ketika user salah input data

Pada halaman inipun siswa dapat menggunakan tombol bantuan yang berisi mengenai penjelasan dari tiap kalimat dan tombol.

tombol bantuan

2) Halaman angket untuk menentukan gaya belajar siswa

Halaman angket dalam menentukan gaya belajar siswa akan muncul ketika siswa telah berhasil *log-in*. Halaman ini berisi pertanyaan-pertanyaan yang bersangkutan dalam menentukan gaya belajar siswa.



Halaman angket gaya belajar

Halaman menentukan gaya belajar pun akan terbuka apabila siswa belum pernah mengisi angket mengenai gaya belajar. Apabila siswa telah mengisi angket sehingga telah mengetahui gaya belajar mereka, halaman yang akan ditampilkan adalah halaman utama.

3) Halaman utama

Pada halaman utama, ditampilkan beberapa informasi. Informasi yang terdapat pada halaman ini adalah Kompetensi Inti, Kompetensi Dasar, Indikator Pembelajaran, serta Tujuan pembelajaran.



Halaman utama

Pada halaman ini, terdapat KI, KD, serta indikator pembelajaran yang akan menampilkan *popup* ketika di *klik*.



TUJUAN PEMBELAJARAN

Halaman utama

KOMPETENSI INTI

— ★ —

KI-3 (Pengetahuan) : Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi tentang pengetahuan faktual, konseptual, operasional dasar, dan metakognitif sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika pada tingkat teknis, spesifik, detil, dan kompleks, berkenaan dengan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam konteks pengembangan potensi diri sebagai bagian dari keluarga, sekolah, dunia kerja, warga masyarakat nasional, regional, dan internasional.

KI-4 (Keterampilan) : Melaksanakan tugas spesifik, dengan menggunakan alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta menyelesaikan masalah sederhana sesuai dengan bidang dan lingkup kerja Teknik Komputer dan Informatika. Menampilkan kinerja mandiri dengan mutu dan kuantitas yang terukur sesuai dengan standar kompetensi kerja. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara efektif, kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, komunikatif, dan solutif dalam ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah, serta mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung. Menunjukkan keterampilan

Antarmuka pop-up Kompetensi Inti

KD (Kompetensi Dasar)

3.5 Menerapkan elektronika dasar (listrikan, komponen elektronika dan skema rangkaian elektronika)
4.5 Mempraktikkan fungsi listrikan dan komponen elektronika

Close

Antarmuka pop-up Kompetensi Dasar

Indikator Pembelajaran

3.5.1 Menjelaskan dasar-dasar listrik dan elektronika dasar.
3.5.2 Menjelaskan komponen-komponen elektronika

4.5.1 Menghitung besaran-besaran listrik dan elektronika dasar
4.5.2 Menggambar simbol-simbol komponen elektronika dasar
4.5.3 Menggambar rangkaian elektronika sederhana
4.5.4 Menguji rangkaian elektronika sederhana

Close

Antarmuka pop-up Indikator Pembelajaran



Antarmuka Tujuan Pembelajaran

4) Halaman materi

Halaman materi menampilkan penjelasan singkat mengenai materi yang akan dipelajari, sub-materi yang akan dipelajari, serta profil siswa dan gaya belajar yang dimiliki siswa. Sub-materi yang ditampilkan yaitu kelistrikan, komponen elektronika, skema rangkaian elektronika, serta macam-macam rangkaian elektronika.



Antarmuka halaman materi

Pada tiap sub-materi, terdapat pilihan mengenai materi-materi yang lebih rinci. Poin-poin tersebut tidak dapat di buka apabila siswa belum menjawab dengan benar pertanyaan pada materi awal. Halaman yang terkunci ditandai dengan *background* berwarna abu-abu.



Antarmuka sub-materi

Adapun pematerian pada multimedia mengacu pada gaya belajar siswa, sehingga terdapat perbedaan tampilan pematerian tiap gaya belajar siswa.

a. Pematerian pada siswa dengan gaya belajar auditori

SISKOM HALAMAN UTAMA MATERI LATIHAN TENTANG BANTUAN KELUAR

KELISTRIKAN

Energi Listrik

Kelistrikan

0:00 / 1:24

SEBELUMNYA SELANJUTNYA

Halo, Siswa XII TKJ!
Gaya belajar kamu adalah:
AUDITORI

Copyright © Sefte Anasya Putri 2019


antarmuka pematerian gaya belajar auditori

b. Pematerian pada siswa dengan gaya belajar visual


SISKOM HALAMAN UTAMA MATERI LATIHAN TENTANG BANTUAN KELUAR

KELISTRIKAN

Pada dasarnya, teori energi listrik bermula dari penemuan **Thales (Yunani)** sekitar abad ke-6 sebelum masehi yang melakukan percobaan terhadap batu ambar yang digosok-gosokkan pada kain wol. Batu tersebut memiliki kemampuan dalam menarik benda-benda kecil yang berada di dekatnya. Penemuan tersebut menjadi titik awal pengetahuan manusia tentang energi listrik.

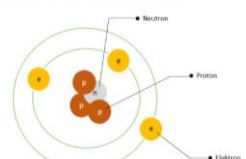


Sama halnya dengan percobaan menggosok-gosokkan penggaris (mika) ke permukaan rambut manusia. Ketika didekatkan pada serpihan-serpihan kertas dalam potongan kecil mengakibatkan kertas tertarik ke permukaan penggaris tersebut



Konsep tersebut terjadi karena muatan negatif dari atom pada rambut, mengalir ke permukaan penggaris sehingga terjadi gaya tarik antara penggaris dengan serpihan kertas tersebut.

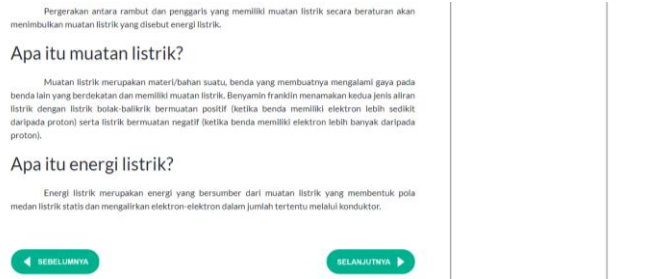
Apa itu muatan negatif dan atom?



Atom merupakan bagian terkecil dari suatu benda (dimana bagian terkecil dari suatu benda tersebut dapat kita sebut partikel) yang terdiri dari partikel-partikel bermuatan positif yang disebut proton, partikel bermuatan negatif yang disebut elektron dan partikel tidak bermuatan yang disebut neutron.

Halo, fathur!
Gaya belajar kamu adalah:
visual

Copyright © Sefte Anasya Putri 2019



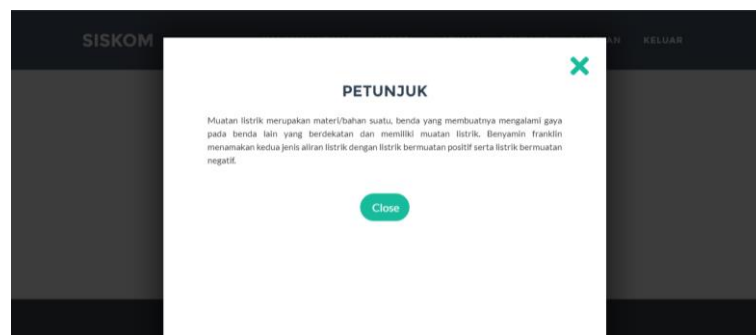
antarmuka pada siswa dengan gaya belajar visual

Pada pematerian masing-masing gaya belajar, terdapat tombol sebelumnya dan selanjutnya. Tombol 'SEBELUMNYA' mengarahkan siswa ke halaman awal materi. Sedangkan tombol 'SELANJUTNYA' mengarahkan siswa ke halaman latihan terbimbing.

Pada latihan ini, siswa dapat menjawab pertanyaan yang benar dari kolom yang telah disediakan. Selain itu, siswa dapat mendapat petunjuk dalam menjawab pertanyaan dari tombol *hint* (ditandai dengan gambar lampu). Apabila siswa menjawab pertanyaan dengan benar, maka siswa dapat melanjutkan pembelajaran ke materi selanjutnya. Sedangkan apabila siswa menjawab pertanyaan dengan salah, maka siswa tidak dapat melanjutkan ke pematerian selanjutnya.



Antarmuka halaman latihan



Antarmuka pop-up dari hint



Antarmuka apabila jawaban siswa kurang tepat



Antarmuka halaman materi terbuka untuk pematerian selanjutnya

5) Halaman latihan

Terdapat dua latihan pada halaman latihan, yaitu latihan pemahaman dan *post-test*. Latihan pemahaman dapat dikerjakan oleh siswa apabila siswa telah menjawab pertanyaan pada latihan awal sebelumnya dengan benar. Sedangkan *post-test* akan dapat siswa kerjakan apabila siswa telah mengerjakan semua latihan pemahaman.

Pada latihan pemahaman, siswa menjawab pertanyaan sesuai dengan kolom yang telah disediakan. Setelah menjawabnya, siswa akan diarahkan pada halaman selanjutnya. Halaman selanjutnya berisi mengenai penjelasan jawaban siswa yang salah dan benar apabila terdapat jawaban siswa yang salah.





Copyright © Softe Analyta Putri 2019

Antarmuka halaman latihan

SISKOM HALAMAN UTAMA MATERI LATIHAN TENTANG BANTUAN KELUAR

Latihan

Pada bagian ini, kita akan mempelajari rangkaian elektronika dari beberapa persoalan yang ada.



Latihan Pemahaman

antarmuka halaman latihan pemahaman

SISKOM HALAMAN UTAMA MATERI LATIHAN TENTANG BANTUAN KELUAR

Soal no 1

Muatan listrik sebanyak 24 coloumb melewati kawat konduktor selama 3 detik. Besar arus listriknya adalah ... Ampere

Jawaban:

Dic:

$q =$

$t =$

Dit: L:?

Jawab:

$I = q / t$

$=$

$=$ Ampere

NEXT

antarmuka halaman latihan pemahaman dengan pertanyaan dan kolom jawaban

SISKOM HALAMAN UTAMA MATERI LATIHAN TENTANG BANTUAN KELUAR

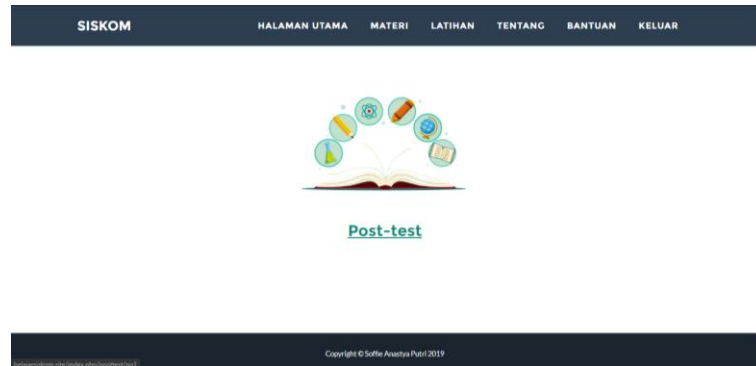
YAAH SAYANG SEKALI, JAWABAN KAMU ADA YANG KURANG TEPAT!

Jawaban Kamu:	Jawaban yang benar:
<p>Pertanyaan: Terdapat sebuah Laptop yang akan digunakan dan memerlukan Tegangan Listrik sebesar 220 Volt dan Arus Listrik sebesar 1,2 Ampere untuk mengaktifkan Laptop tersebut. Hitunglah Daya Listrik yang diperlukannya!</p> <p>Jawaban: Dit: $V = 220$ $I = 1,2$</p> <p>Dit: R:?</p> <p>Jawab: $P = V \times I$ $P = 12 \times 220$ $P = 2640 \text{ watt}$</p>	<p>Pertanyaan: Terdapat sebuah Laptop yang akan digunakan dan memerlukan Tegangan Listrik sebesar 220 Volt dan Arus Listrik sebesar 1,2 Ampere untuk mengaktifkan Laptop tersebut. Hitunglah Daya Listrik yang diperlukannya!</p> <p>Jawaban: Dit: $V = 220 \text{ v}$ $I = 1,2 \text{ ampere}$</p> <p>Dit: R:?</p> <p>Jawab: $P = V \times I$ $P = 220 \times 1,2$ $P = 264 \text{ Watt}$</p>

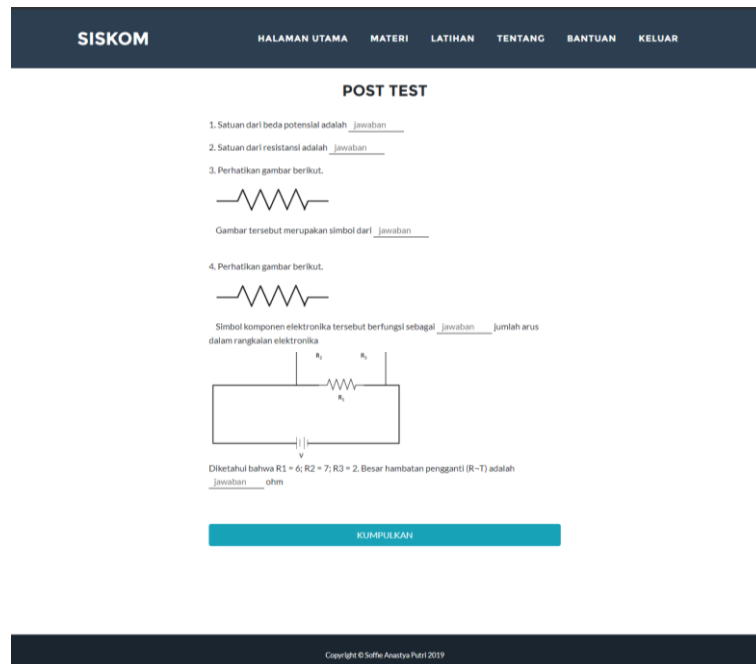
SOAL SELANJUTNYA

Copyright © Softe Analyta Putri 2019

Antarmuka halaman siswa menjawab terdapat bagian yang kurang tepat



antarmuka halaman post-test



Antarmuka halaman post-test

6) Halaman tentang

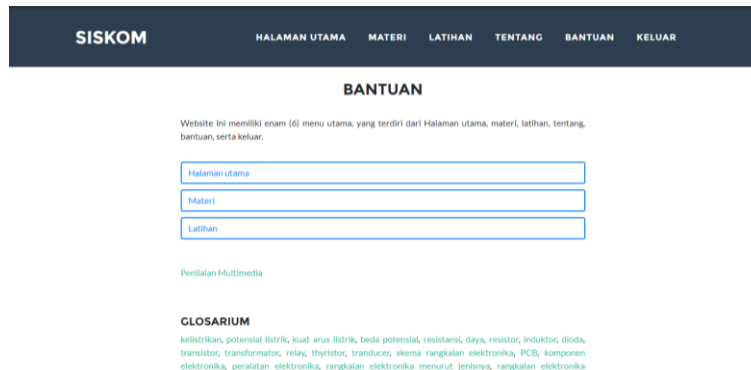
Pada halaman ini, terdapat informasi mengenai profil pengembang multimedia berbasis *website* serta sumber pembuatan perangkat dalam mengembangkan multimedia berbasis *website*.



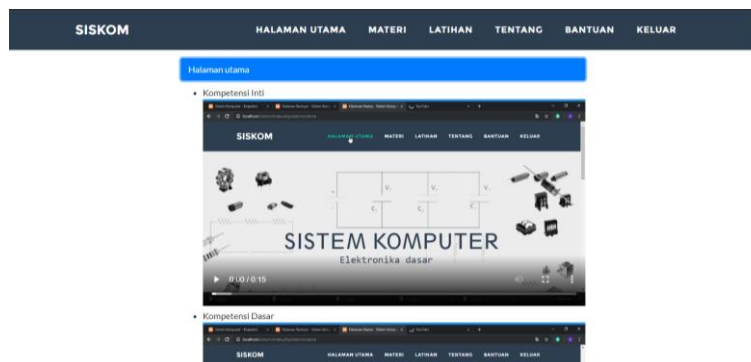
antarmuka halaman tentang

7) Halaman bantuan

Pada halaman bantuan, berisi mengenai cara menggunakan *website* pada halaman utama, halaman materi, serta halaman latihan dalam bentuk video. Selain itu, terdapat pula glosarium.



Antarmuka halaman bantuan



Antarmuka sub-poin dari halaman utama