

SATUAN ACARA PELATIHAN

Oleh:
Siswanti Usman, S.Pd

Nama Pelatihan	: Lokakarya Pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) (<i>Simulasi Mengajar CPP G P Angkatan 5</i>)
Nama Mata Diklat	: Pembuatan MPI menggunakan Smart Apps Creator (SAC) terkait Memberi dan Meminta Informasi Perbandingan Jumlah dan Sifat Benda
Tujuan Pelatihan	: Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta pelatihan dapat: <ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan pengertian MPI dan Smart Apps Creator (SAC)2. Memahami konsep dasar dan tahapan pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI)3. Mendownload dan Menginstal Smart Apps Creator (SAC)4. Membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) menggunakan Smart Apps Creator (SAC)5. Mentransfer knowledge baik teori maupun praktik sesuai dengan skenario pembelajaran terkait Memberi dan Meminta Informasi Perbandingan Jumlah dan Sifat Benda
Indikator Pelatihan	: Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) peserta yaitu: IPK Penunjang <ol style="list-style-type: none">1. Menjelaskan pengertian MPI dan Smart Apps Creator (SAC)2. Memahami konsep dasar dan tahapan pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) IPK Kunci <ol style="list-style-type: none">1. Mendownload dan menginstal Smart Apps Creator (SAC)2. Membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) menggunakan Smart Apps Creator (SAC) IPK Pengayaan Mentransfer knowledge baik teori maupun praktik sesuai dengan skenario pembelajaran terkait Memberi dan Meminta Informasi Perbandingan Jumlah dan Sifat Benda Nilai Karakter: <i>Disiplin dan Peduli</i>
Alokasi waktu	: 10 menit

A. PENDAHULUAN (2 Menit)

1. Calon Pengajar Praktik (CPP) memberi salam dan bertegur sapa
2. Salah satu peserta pelatihan diminta memimpin doa untuk memulai kegiatan/pelatihan
3. Calon Pengajar Praktik (CPP) meminta peserta menyanyikan lagu Indonesia Raya di awal hari secara bersama-sama.(conditional)

4. Calon Pengajar Praktik (CPP) mengecek Kehadiran dan kesiapan peserta secara psikis dan fisik untuk mengikuti pelatihan.
5. Peserta melakukan icebreaking dengan arahan Calon Pengajar Praktik (CPP), melalui lagu Clap Your Hands/Tepuk Tangan dengan mengganti beberapa lirik menjadi pertanyaan yang mengarah ke tema materi.
Jika kamu suka hati tepek tangan, Jika kamu suka hati, mari kita belajar/gunakan media apa?
6. Peserta menyimak motivasi, tujuan & manfaat mempelajari Pembuatan MPI menggunakan Smart Apps Creator (SAC) terkait Memberi dan Meminta Informasi Perbandingan Jumlah dan Sifat Benda
7. Peserta menyimak tujuan pelatihan, Indikator Pencapaian Kompetensi dan hal-hal yang akan dipelajari, serta metode belajar yang akan ditempuh.

B. KEGIATAN INTI (6 menit)

1. Peserta pelatihan menganalisa/mengamati sebuah bahan ajar MPI menggunakan Smart Apps Creator (SAC) yang ditayangkan oleh CPP melalui link:
 - a. <https://youtu.be/74JGj3whiSE>
 - b. <https://www.kaksis.my.id/2021/02/membuat-media-pembelajaran.html>
 - c. https://pc8sde7ohbv13fvepihl1aon.driv.tw/TUGAS%20PEMBATIK%20LEVEL%203/s_tory_html5.html
2. Peserta pelatihan secara bergantian mengungkapkan hasil analisisnya terkait pengertian MPI dan Smart Apps Creator (SAC) serta konsep dasar dan tahapan pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif
3. Peserta pelatihan dibagi 4 kelompok dengan cara numbering, berhitung 1 sampai 4 satu demi satu, dan yang menyebutkan angka yang sama berarti satu kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5 atau 6 orang
4. Peserta pelatihan dibagikan panduan pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) menggunakan Smart Apps Creator (SAC) melalui link:
 - a. <https://www.kaksis.my.id/2021/02/membuat-media-pembelajaran.html>
 - b. https://bit.ly/MATERI_MPI_SAC_2021siswanti
 - c. <https://www.youtube.com/watch?v=wfcuhCGvnk0&t=575s>
 - d. <https://www.youtube.com/watch?v=rqE4NkP-HcI>
5. Peserta yang kesulitan mendapatkan sumber bacaan difasilitasi oleh CPP
6. Setiap kelompok memilih 1 kartu yang berisi sub tema sesuai buku siswa kelas VII Bahasa Inggris, Kurikulum 2013 pada halaman 60-98 yang terdiri dari:
 - Kelompok A: Things in My Backyard
 - Kelompok B: Things in the Classroom
 - Kelompok C: Things in the Dining Room
 - Kelompok D: Things in the Living Room
7. Peserta berdiskusi konsep dasar dan tahapan pembuatan Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan Smart Apps Creator (SAC) di fasilitasi oleh CPP
8. Peserta secara berkelompok menyusun Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM) sesuai dengan sub tema kelompok masing-masing dipandu oleh CPP
9. Peserta mempersentasikan hasil kerja kelompok terkait GBIM dan JM
10. Peserta mendownload dan menginstall aplikasi Smart Apps Creator (SAC) dipandu oleh Calon Pengajar Praktik (CPP)

11. Secara berkelompok, Peserta membuat multimedia pembelajaran interaktif menggunakan Smart Apps Creator step by step dipandu oleh CPP melalui bahan tayang menggunakan LCD sesuai dengan sub topic masing masing kelompok
12. Kelompok yang mengalami kesulitan dalam proses pembuatan MPI dibimbing oleh CPP
13. Memberi kesempatan pada setiap kelompok mempresentasikan hasil kerjanya dan kelompok yang lain menanggapi.

14. Peserta diarahkan melakukan tanya jawab, sanggahan, penambahan informasi dan saran perbaikan selama diskusi berlangsung oleh CPP
15. Peserta menyimak penguatan yang diberikan oleh CPP tentang apa yang telah dihasilkan dalam diskusi dan mengajak peserta membuat kesimpulan terkait dengan topik.

C. PENUTUP (2 menit)

1. Peserta diarahkan melakukan refleksi tentang kegiatan yang telah dilakukan pada pertemuan ini dengan cara menuliskan dengan singkat refleksinya pada kertas posteed lalu menempelkan di lembar refleksi.
2. Peserta menyimak rencana kegiatan pertemuan berikutnya, yaitu membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) menggunakan Smart Apps Creator (SAC) terkait Memberi dan Meminta Informasi Perbandingan Jumlah dan Sifat Orang
3. Salah satu Peserta diminta menutup kegiatan dengan membaca doa secara bersama, dengan tetap meningkatkan rasa peduli terhadap sesama/peduli lingkungan serta selalu bersyukur atas apa yang telah dilakukan.

LEMBAR KERJA 1.1
Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM)

Nama Kelompok :
Sub Topik :
Anggota Kelompok :

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

Petunjuk:

1. Simaklah materi pada link:
<https://www.kaksis.my.id/2021/02/membuat-media-pembelajaran.html>
2. Tentukan KI, KD, dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) yang akan dicapai peserta didik
3. Analisislah peta kompetensi dan susunlah peta materi sesuai sub topik masing masing yang akan ditampilkan pada media berdasarkan buku guru, buku siswa dan atau sumber lain yang relevan
4. Diskusikan aset multimedia yang akan dicantumkan untuk setiap materi pada sub topik tersebut.
5. Diskusikan instrumen evaluasi yang akan ditampilkan pada media
6. Lengkapi Format Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM) sesuai hasil diskusi kelompok

GARIS BESAR ISI MEDIA (GBIM)
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN
SMART APPS CREATOR (SAC)

Mata Pelajaran :
Jenjang/Kelas/Smt :
Topik/Judul :
Penulis :
Pengkaji Materi :
Pengkaji Media :

Tabel 1.a : Materi Pokok GBIM

NO.	KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR KOMPETENSI	POKOK-POKOK MATERI
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)

Jabaran Materi (JM)
Multimedia Pembelajaran Interaktif
Menggunakan Smart Apps Creator (SAC)

Mata Pelajaran :
Jenjang/Kelas/Smt :
Kompetensi Inti :
Kompetensi Dasar :
Topik/Judul :
Penulis :
Pengkaji Materi :
Pengkaji Media :

A. PENDAHULUAN

B. INDIKATOR KOMPETENSI

C. URAIAN MATERI

D. LATIHAN

E. TES dan KUNCI TES

F. REFERENSI

Instruksi:

Presentasikan GBIM dan JM yang telah dirancang dan mintalah saran perbaikan dari peserta/kelompok lain.

LEMBAR KERJA 1.2
Naskah Multimedia Pembelajaran Interaktif
Menggunakan
Smart Apps Creator (SAC)

Nama Kelompok :
 Sub Topik :
 Anggota Kelompok :1.
 2.
 3.
 4.
 5.
 6.

Petunjuk:

Lengkapilah naskah Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan Smart Apps Creator (SAC) dengan berdiskusi kepada teman sekelompok berdasarkan Garis Besar Isi Media (GBIM) dan Jabaran Materi (JM)!

Naskah Multimedia Pembelajaran Interaktif
Menggunakan
Smart Apps Creator (SAC)

Mata Pelajaran :
 Jenjang/Kelas/Smt :
 Kompetensi Inti :
 Kompetensi Dasar :
 Topik/Judul :
 Penulis :
 Pengkaji Materi :
 Pengkaji Media :

DESKRIPSI

CUT (Slide)	STORYLINE (ALUR CERITA)	ASET VISUAL (GAMBAR)	NARASI (Voice over) dan Musik Ilustrasi	Perkiraan Durasi
1	Opening Title			
2				

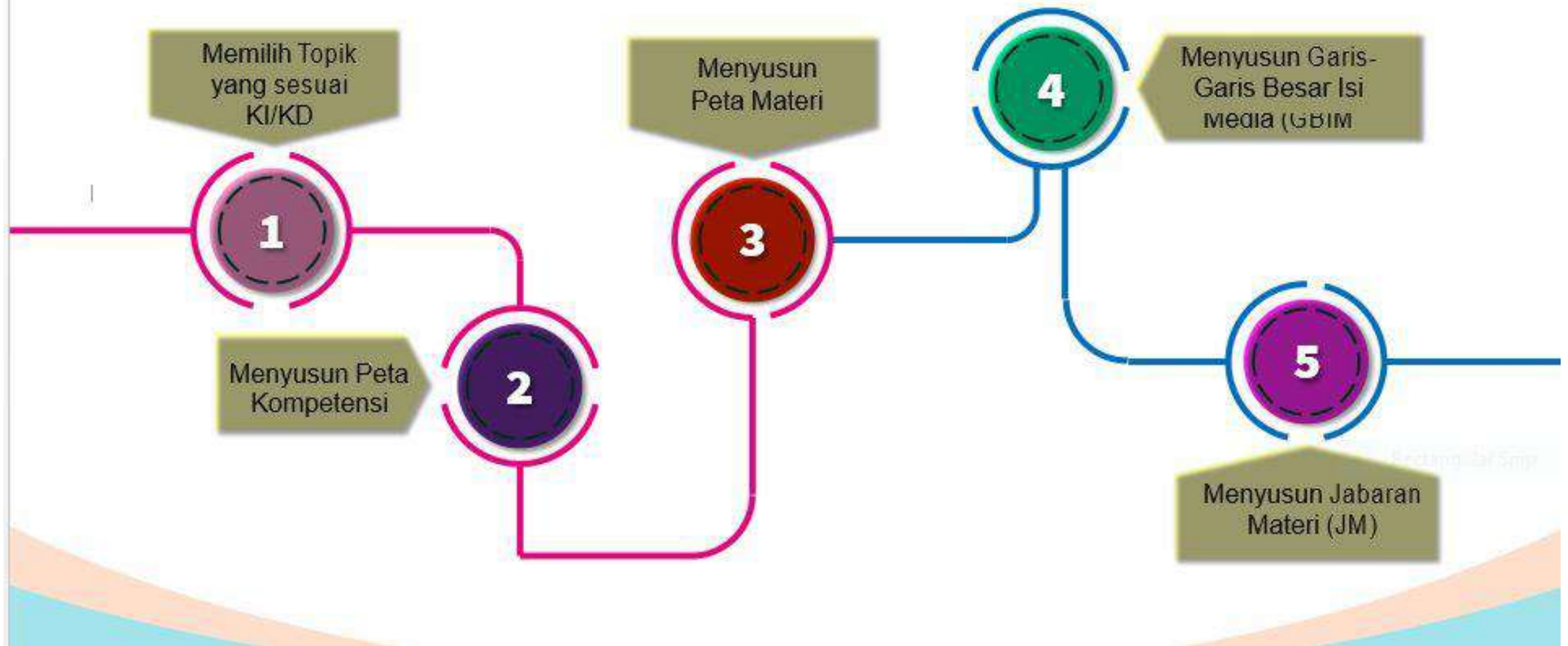
Presentasikan rancangan naskah multimedia pembelajaran interaktif untuk mendapatkan masukan/respon dari peserta/kelompok lain

LEMBAR KERJA 1.3
Membuat Multimedia Pembelajaran Interaktif
Menggunakan Smart Apps Creator (SAC)

Petunjuk:

1. Download software Smart Apps Creator pada link:
2. Instal aplikasi Smart Apps Creator
3. Buatlah Multimedia Pembelajaran Interaktif menggunakan Smart Apps Creator (SAC)

Proses Analisis dan Perancangan Bahan Ajar



Penyusunan GBIM JM

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis TIK Untuk Rumah Belajar

Dwi Harianti – PTP Pusdatin kemdikbud

SELANJUTNYA



Fungsi

Garis Besar Isi Media & Jabaran Materi

Merupakan **jembatan antara materi dan media**, sebelum masuk ke naskah. (pedoman Penulisan Naskah)

GBIM menampilkan seluruh detil isi atau materi secara rinci, serta **bagaimana materi tersebut akan disajikan dalam beragam media**. Dengan demikian, apabila terdapat hal yang kurang atau lebih, masih mudah untuk disesuaikan pada GBIM.

Penghubung antara indikator atau tujuan spesifik yang ingin dicapai **dengan materi dan media**. Dengan melihat GBIM dapat dipastikan seluruh indikator yang direncanakan akan dapat disajikan melalui media yang sesuai dengan karakteristiknya.

Penghubung antara tujuan dan evaluasi. Evaluasi yang baik dikembangkan berdasarkan tujuan yang telah dirumuskan. Oleh karena itu, alat evaluasi harus relevan dan sejalan dengan tujuan atau indikator yang telah disusun, serta materi dan media yang disajikan.

Sedangkan Jabaran Materi (JM) berfungsi sebagai **rincian atau penjabaran dari setiap materi** yang dituliskan pada GBIM.

Contoh

GARIS BESAR ISI MEDIA (GBIM) BAHAN BELAJAR INTERAKTIF

Mata Pelajaran : **Kimia**
Jenjang/Kelas/Smt. : **SMA/XII/1**
Topik/Judul : **Sel Elektrolisis**
Penulis : Arief Fadillah
Pengkaji Materi : Yusmaniar
Pengkaji Media : Bambang Adriyanto

NO. (1)	KOMPETENSI INTI (2)	KOMPETENSI DASAR (3)	INDIKATOR KOMPETENSI (4)	POKOK-POKOK MATERI (5)
1.	3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. 4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.	3.6 Menerapkan stoikiometri reaksi redoks dan hukum Faraday untuk menghitung besaran-besaran yang terkait sel elektrolisis 4.6 Menyajikan rancangan prosedur penyepuhan benda dari logam dengan ketebalan lapisan dan luas tertentu	• Menganalisis reaksi redoks yang terjadi pada sel elektrolisis	• Proses dalam Sel Elektrolisis
			• Menerapkan konsep stoikiometri dan hukum Faraday dalam menentukan aspek kuantitatif elektrolisis	• Aspek Kuantitatif Sel Elektrolisis
			• Menjelaskan penerapan sel elektrolisis dalam kehidupan sehari-hari	• Kegunaan Sel Elektrolisis

MULTIMEDIA						EVALUASI		REFERENSI
TEKS	GAMBAR/FO TO/GRAFIS	ANIMASI	SIMULASI/ TAMPILAN INTERAKTIF	VIDEO	AUDIO	LATIHAN	TES	
(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	(13)	
<u>Pendahuluan</u> Diuraikan tentang sel elektrolisis secara umum	Gambar penyepuhan emas					Simulasi mengidentifikasi komponen-komponen sel elektrolisis	20 soal pilihan ganda yang akan dimunculkan 10 soal secara acak	<ul style="list-style-type: none"> Brown, T. L., H. Eugene LeMay, J., Bursten, B. E., Murphy, C. J., Woodward, P. M., & Stoltzfus, M. W. (2015). <i>Chemistry The Central Science Thirteenth edition</i>. Upper Saddle River: Pearson Education. Chang, R. (2010). <i>Chemistry 10th Edition</i>. New York: McGraw-Hill. Kalsum, S., Devi, P. K., Masmiani, & Syahrul, H. (2009). <i>Kimia 3</i>
<u>Proses dalam Sel Elektrolisis</u> Bagian ini akan memaparkan tentang reaksi redoks yang terjadi dalam sel elektrolisis		Animasi sel elektrolisis						
<u>Aspek Kuantitatif Sel Elektrolisis</u> Bagian ini memaparkan tentang penerapan konsep stoikiometri dan hukum Faraday untuk menentukan aspek kuantitatif elektrolisis.								

<p><u>Kegunaan sel Volta</u> Bagian ini memaparkan tentang kegunaan sel Volta dalam kehidupan sehari-hari</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar penyepuhan besi dengan nikel • Gambar pemurnian tembaga 							<p><i>Kelas XII SMA dan MA.</i> Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Olmsted, J., Williams, G., & Burk, R. C. (2013). <i>Chemistry Second Canadian Edition.</i> Ontario: John Wiley & Sons Canada, Ltd. • Sunarya, Y., & Setiabudi, A. (2009). <i>Mudah dan Aktif Belajar Kimia untuk Kelas XII SMA/MA.</i> Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
---	---	--	--	--	--	--	--	---



**JABARAN MATERI (JM)
BAHAN BELAJAR INTERAKTIF**

Mata Pelajaran	: Kimia
Jenjang/Kelas/Smt.	: SMA/XII/1
Kompetensi Inti	: 3. Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. 4. Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.
Kompetensi Dasar	: 3.6 Menerapkan stoikiometri reaksi redoks dan hukum Faraday untuk menghitung besaran-besaran yang terkait sel elektrolisis 4.6 Menyajikan rancangan prosedur penyepuhan benda dari logam dengan ketebalan lapisan dan luas tertentu
Topik/Judul	: Sel Elektrolisis
Penulis	: Arief Fadillah
Pengkaji Materi	: Yusmaniar
Pengkaji Media	: Bambang Adriyanto

A. PENDAHULUAN

Penggunaan aki merupakan reaksi sel Volta, sebaliknya proses pengisian aki merupakan reaksi sel elektrolisis. Dalam sel elektrolisis dapat dihasilkan suatu reaksi kimia dari aliran elektron dalam bentuk arus listrik. Reaksi kimia yang terjadi pada sel elektrolisis adalah reaksi redoks tidak spontan. Salah satu contoh penerapan sel elektrolisis adalah penyepuhan emas.



Gambar penyepuhan emas

Keterangan Gambar:

Gambar penyepuhan emas yang menerapkan prinsip kerja sel elektrolisis
Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/ABWKjnxqnJw/0.jpg>

B. INDIKATOR KOMPETENSI

Setelah mempelajari materi ini diharapkan peserta didik dapat:

- Menganalisis reaksi redoks yang terjadi pada sel elektrolisis.
- Menerapkan konsep stoikiometri dan hukum Faraday dalam menentukan aspek kuantitatif elektrolisis
- Menjelaskan penerapan sel elektrolisis dalam kehidupan sehari-hari

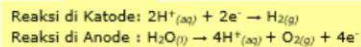
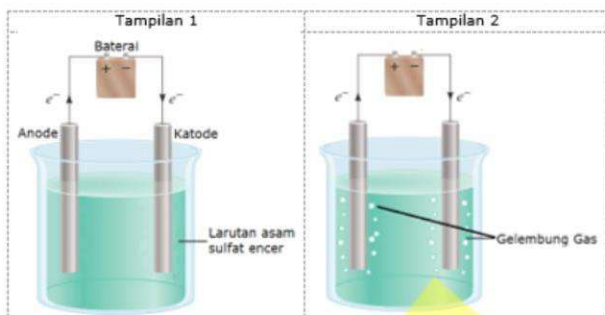
C. URAIAN MATERI

1. Proses dalam Sel Elektrolisis

Subbab ini memaparkan tentang reaksi redoks yang terjadi dalam sel elektrolisis.

Rangkaian sel elektrolisis pertama kali dirancang oleh seorang ilmuwan Inggris, Michael Faraday. Pada rancangan dasar sel elektrolisis katode merupakan kutub negatif, sebaliknya anode merupakan kutub positif. Sel elektrolisis memerlukan energi dari luar agar terjadi reaksi kimia (reaksi tidak spontan), sebaliknya sel Volta tidak memerlukan energi dari luar.

Animasi Reaksi Elektrolisis Asam Sulfat Encer



Teks penjelas reaksi elektrolisis

Keterangan Animasi:

- Pertama, muncul gambar gelas kimia, batang katode, batang anode, baterai, dan kabel seperti pada tampilan 1.
1. Jika siswa mengklik tombol Play maka muncul gelembung-gelembung gas di sekeliling batang katode dan batang anode yang tercelup ke dalam larutan. Setelah itu muncul teks penjelas reaksi elektrolisis seperti pada tampilan 2.
 2. Jika siswa mengklik tombol Pause maka animasi berhenti
 3. Jika siswa mengklik tombol Stop maka animasi berhenti dan kembali ke kondisi awal

2. Aspek Kuantitatif Sel Elektrolisis

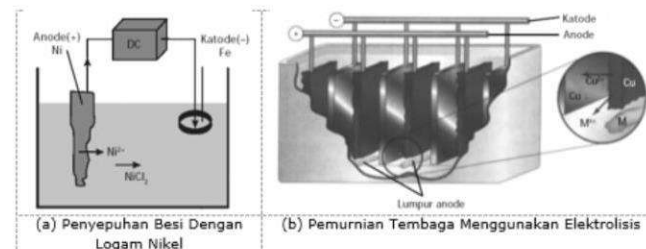
Subbab ini memaparkan tentang penerapan konsep stoikiometri dan hukum Faraday untuk menentukan aspek kuantitatif elektrolisis.

Dalam sel volta maupun sel elektrolisis terdapat hubungan kuantitatif antara jumlah zat yang bereaksi dan muatan listrik yang terlibat dalam reaksi redoks. Pernyataan ini merupakan prinsip dasar Hukum Faraday, yaitu:

- Dalam sel elektrokimia, massa zat yang diendapkan pada suatu elektrode sebanding dengan besarnya muatan listrik (aliran elektron) yang terlibat di dalam sel.
- Massa ekuivalen zat yang diendapkan pada elektrode akan setara jika muatan listrik yang dialirkan ke dalam sel sama.

3. Kegunaan Sel Elektrolisis

Subbab ini memaparkan tentang kegunaan sel elektrolisis dalam kehidupan sehari-hari. Prinsip elektrolisis banyak diterapkan dalam pelapisan logam dengan logam yang lebih baik (*electroplating*), juga dalam pengolahan dan pemurnian logam.



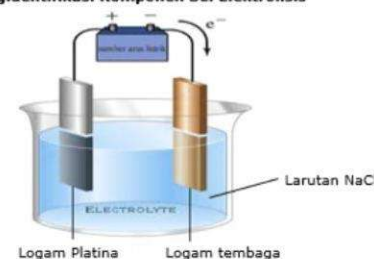
Keterangan Gambar:

- a. Gambar Penyepuhan Besi Dengan Logam Nikel
Sumber: Mudah dan Aktif Belajar Kimia 3 halaman 48
- b. Gambar Pemurnian Tembaga Menggunakan Elektrolisis
Sumber: Mudah dan Aktif Belajar Kimia 3 halaman 49

D. LATIHAN

Pasangkanlah komponen sel elektrolisis yang tepat dengan cara mengklik pilihan jawaban dan menggesernya ke kotak yang disediakan!

Mengidentifikasi Komponen Sel Elektrolisis



Komponen Sel Elektrolisis

1. Katode :	1
2. Anode :	2
3. Reaksi di katode :	3
4. Reaksi di anode :	4

Pilihan Jawaban:

A Logam Pt	B Logam Cu	C $\text{Na}^+(\text{aq}) + \text{e}^- \rightarrow \text{Na}(\text{s})$
D $2\text{H}_2\text{O}(\text{l}) + 2\text{e}^- \rightarrow \text{H}_2(\text{g}) + 2\text{OH}^-(\text{aq})$	E $2\text{Cl}^-(\text{aq}) \rightarrow \text{Cl}_2(\text{g}) + 2\text{e}^-$	F $\text{Pt}(\text{s}) \rightarrow \text{Pt}^{2+}(\text{aq}) + 4\text{e}^-$

KETERANGAN LATIHAN:

Pertama, muncul gambar rangkaian sel Volta beserta 4 kotak komponen sel Volta. Pada bagian bawah terdapat 6 buah kotak keterangan komponen sel Volta sebagai pilihan jawaban.

- Jika siswa memasangkan masing-masing pilihan jawaban ke tempat yang telah tersedia, dengan cara mengklik pada pilihan jawaban lalu digeser ke dalam kotak, maka jawaban siswa akan menempel di tempat yang tersedia dan jika siswa sudah mengerjakan semua soal, kemudian siswa mengklik TOMBOL PERIKSA maka:
 - Jika jawaban siswa "BENAR" maka jawaban akan menempel dikotak dan diberi respons "BENAR" atau muncul tanda "✓"
 - Jika jawaban siswa "SALAH" maka jawaban siswa akan tanda "X" di gambar.
 - Jika jawaban belum benar semua muncul TOMBOL ULANG, dan saat tombol ini di klik kuis kembali seperti semula.
- Siswa diberi kesempatan mencoba 2 kali dan jika masih ada jawaban yang salah, maka muncul TOMBOL KUNCI JAWABAN dan TOMBOL ULANG.
- Jika siswa mengklik tombol kunci jawaban maka jawaban yang benar akan muncul di kotak yang telah tersedia, sesuai soal masing-masing
- Jika siswa mengklik tombol ulang siswa dapat mencoba latihan lagi

KUNCI JAWABAN:

- 1 = B
- 2 = A
- 3 = D
- 4 = E

E. TES

- Bentuk soal pilihan ganda
- Jumlah soal : 20 butir yang dimunculkan acak sebanyak 10 butir
- Opsi Jawaban : 5 opsi
- Contoh Soal:

- Pada elektrolisis larutan KCl dengan elektrode Pt, di ruang katode terjadi reaksi yang dapat ditulis
 - $2\text{H}_2\text{O}(\text{l}) + 2\text{Cl}^- \rightarrow \text{H}_2(\text{g}) + 2\text{OH}^-(\text{aq}) + \text{Cl}_2(\text{g})$
 - $2\text{H}_2\text{O}(\text{l}) \rightarrow \text{O}_2(\text{g}) + 4\text{H}^+(\text{aq}) + 4\text{e}^-$
 - $2\text{Cl}^-(\text{aq}) \rightarrow \text{Cl}_2(\text{g}) + 2\text{e}^-$
 - $2\text{H}_2\text{O}(\text{l}) + 2\text{e}^- \rightarrow \text{H}_2(\text{g}) + 2\text{OH}^-(\text{aq})$
 - $\text{K}^+(\text{aq}) + \text{e}^- \rightarrow \text{K}(\text{s})$
- Pada elektrolisis lelehan CaCl_2 dengan elektrode Pt, di ruang anoda terjadi reaksi yang dapat ditulis
 - $2\text{H}_2\text{O}(\text{l}) + 2\text{Cl}^- \rightarrow \text{H}_2(\text{g}) + 2\text{OH}^-(\text{aq}) + \text{Cl}_2(\text{g})$
 - $2\text{H}_2\text{O}(\text{l}) \rightarrow \text{O}_2(\text{g}) + 4\text{H}^+(\text{aq}) + 4\text{e}^-$
 - $2\text{Cl}^-(\text{l}) \rightarrow \text{Cl}_2(\text{g}) + 2\text{e}^-$
 - $2\text{H}_2\text{O}(\text{l}) + 2\text{e}^- \rightarrow \text{H}_2(\text{g}) + 2\text{OH}^-(\text{aq})$
 - $\text{Ca}^{2+}(\text{aq}) + 2\text{e}^- \rightarrow \text{Ca}(\text{s})$
- Hasil-hasil yang diperoleh dalam elektrolisis larutan KNO_3 dengan elektrode karbon adalah....
 - kalium di ruang katode, NO_2 di ruang anode
 - kalium di ruang katode, gas oksigen di ruang anode
 - kalium di ruang katode, gas hidrogen di ruang anode
 - gas hidrogen di ruang katode, gas oksigen di ruang anode
 - gas hidrogen dan gas oksigen di ruang katode, kalium di ruang anode

Kunci jawaban:

- D
- C
- D

Setiap soal yang benar akan diberi skor = 10, salah = 0. Siswa dinyatakan tuntas mempelajari materi ini jika mendapatkan nilai lebih dari 80 dan jika nilai siswa kurang dari 80 maka siswa diperintahkan mengulangi untuk mempelajari materi ini

F. REFERENSI

- Chang, R. (2010). *Chemistry 10th Edition*. New York: McGraw-Hill.
- Kalsum, S., Devi, P. K., Masmiani, & Syahrul, H. (2009). *Kimia 3 Kelas XII SMA dan MA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Olmsted, J., Williams, G., & Burk, R. C. (2013). *Chemistry Second Canadian Edition*. Ontario: John Wiley & Sons Canada, Ltd.
- Sunarya, Y., & Setiabudi, A. (2009). *Mudah dan Aktif Belajar Kimia untuk Kelas XII SMA/MA*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

Terima Kasih

Dwi Harianti –PTP Pusdatin kemdikbud

WA: 081315340340

Email: dwi.harianti@kemdikbud.go.id



KEMENDIKBUD

PETUNJUK TEKNIS

Format Sajian

Naskah Multimedia Interaktif

Penulis : Nasehadin

Pengkaji : Andamsari



Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

2017

Format Sajian Naskah Multimedia Interaktif

Membuat media pembelajaran interaktif, memang sangat bermanfaat bagi seorang tenaga pendidik. Selain untuk memudahkan dalam menyampaikan materi yang sulit untuk dijelaskan secara langsung, juga dapat digunakan oleh siswa untuk belajar mandiri dirumah.

Untuk membuat media pembelajaran interaktif, khususnya multimedia interaktif untuk pembelajaran, kita tidak bisa langsung membuat media, tapi perlu adanya naskah media pembelajaran. Dengan adanya naskah media ini maka akan mempermudah kita dalam membuat sebuah media pembelajaran, materi lebih teratur dan tertata, sesuai dengan garis besar materi yang akan diajarkan.

Dengan adanya naskah media pembelajaran tersebut, maka pembuat media pembelajaran interaktif tidak kesulitan dalam mengatur tombol-tombol dan menu-menu yang akan menghubungkan antar frame dalam sebuah media pembelajaran. Selain itu semua instruksi di jelaskan secara detail di naskah media pembelajaran ini.

Proses membuat naskah multimedia interaktif untuk pembelajaran mempunyai beberapa tahapan yaitu:

1. Identifikasi topik/tema, kompetensi/indikator, dan sasaran pembelajar
Identifikasi topik/tema, kompetensi/indikator, dan sasaran pembelajar ditentukan berdasarkan kurikulum yang berlaku

2. Menyusun garis besar isi media

Garis Besar Isi Media (GBIM) adalah pedoman yang berisi petunjuk untuk pengembangan penulisan naskah. Dalam GBIM berisi kompetensi, indikator, pokok materi, jenis media yang digunakan untuk mendukung materi (teks, audio, video, animasi atau simulasi), dan bentuk evaluasi.

3. Menyusun jabaran materi

Jabaran Materi (JM) adalah penjabaran yang lebih luas dan mendalam dari materi yang telah ditentukan dalam GBIM. Dengan jabaran materi ini penulis naskah dapat mempunyai gambaran tentang materi dan media yang akan disajikan berikut bagian-bagian yang memerlukan interaksi, serta bentuk evaluasi yang akan mengukur keberhasilan indikator.

4. Menulis naskah

Naskah merupakan pedoman tertulis yang berisi informasi dalam bentuk teks, audio, video, animasi atau simulasi yang dijadikan acuan dalam pembuatan media. Melalui naskah, maka indikator dan materi belajar dituangkan dengan kemasan sesuai dengan jenis media. Selain itu naskah menjadi pedoman bagi pembuat program (*programmer*).

Pada langkah awal setelah menentukan topik/tema, kompetensi/indikator, dan sasaran pembelajar, langkah selanjutnya adalah menyusun GBIM.

Mari kita amati sebuah contoh GBIM dari mata pelajaran Matematika dengan topik atau judul: Ruang sampel Suatu Percobaan.

Tabel 1: Materi Pokok GBIM

GARIS BESAR ISI MEDIA (GBIM)
MATERI POKOK

Mata Pelajaran : Matematika
Jenjang/Kelas/Smt. : SMP/IX/2
Topik/Judul : RUANG SAMPEL SUATU PERCOBAAN
Penulis : Fitri Merry Yuliana
Pengkaji Materi : Mulyono
Pengkaji Media :

NO. (1)	KOMPETENSI INTI (2)	KOMPETENSI DASAR (3)	INDIKATOR KOMPETENSI (4)	POKOK-POKOK MATERI (5)
1.	2. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.13. Menjelaskan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan	1. Peserta didik dapat menjelaskan pengertian ruang sampel dan titik sampel suatu percobaan 2. Peserta didik dapat menentukan ruang sampel suatu percobaan	1. Pengertian Ruang sampel dan titik sampel suatu percobaan 2. Ruang sampel suatu percobaan

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar diambil dari kurikulum yang berlaku, sedangkan indikator kompetensi dan pokok materi ditentukan sesuai tujuan yang ingin dicapai dan materi yang akan dipelajari dalam program media.

Perhatikan kembali lanjutan GBIM berikut:

Tabel 1: GBIM

TEKS	MULTIMEDIA					EVALUASI		REFERENSI
	GAMBAR/FOTO /GRAFIS	ANIMASI	SIMULASI	VIDEO	AUDIO	LATIHAN	TES	
	(6)	(7)	(8)	(9)	(10)	(11)	(12)	
Pendahuluan 1 Materi : 1. Pengertian Ruang sampel dan titik sampel suatu percobaan 2 2. Ruang sampel suatu percobaan 3	Gambar : Dadu, koin, kartu dan lempengan logam 4 Gambar : sebuah mata uang logam lima ratusan 5		Simulasi : tentang diagram larik dalam suatu percobaan 6			Latihan terdiri dari 5 butir soal essay, mengenai ruang sampel suatu percobaan 9	Tes akan muncul 10 soal secara acak dari 20 butir soal pilihan ganda yang tersedia mengenai Ruang sampel suatu percobaan 10	1. Matematika SMP/MTs kelas IX, semester 2, Kemendikbud RI 2014 2. Buku Guru Matematika SMP/MTs kelas IX, Kemendikbud RI 2014
			Simulasi : tentang tabel dalam suatu percobaan 7 Simulasi : tentang diagram pohon dalam suatu percobaan 8					

Coba Anda amati pada kolom jenis media yang digunakan untuk mendukung materi (teks, audio, video, animasi, simulasi), dan bentuk evaluasi berupa latihan dan tes. Perhatikan penomoran tiap bagiannya sesuai warna yang ditandai dengan warna biru, jingga, hijau dan ungu.

Langkah selanjutnya setelah menyusun GBIM adalah menyusun Jabaran Materi. Telah dijelaskan di awal bahwa jabaran materi

merupakan penjabaran yang lebih luas dan mendalam dari GBIM.

Mari kita amati contoh jabaran materi dari mata pelajaran matematika dengan judul Ruang sampel Suatu Percobaan dengan mencocokkan nomor urutan berwarna (biru, jingga, hijau dan ungu) yang telah dibuat dalam GBIM dan dijabarkan pada Jabaran Materi.

JABARAN MATERI (JM) MATERI POKOK

Mata Pelajaran	: Matematika
Satuan Pendidikan/Kelas/Smt	: SMP / IX / 2
Kompetensi Inti	: 3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
Kompetensi Dasar	: 3.13. Menjelaskan peluang empirik dan teoretik suatu kejadian dari suatu percobaan
Topik/Judul	: Ruang sampel suatu percobaan
Penulis	: Fitri Merry Yuliana
Pengkaji Materi	: Mulyono
Pengkaji Media	: Siti Mutmainah

A. PENDAHULUAN

1

4



Di dalam matematika percobaan yang sering dilakukan adalah percobaan statistika, yaitu suatu percobaan yang dilakukan untuk mengamati suatu kejadian. Dalam percobaan statistika ada istilah yang disebut dengan ruang sampel dan titik sampel. Pahamih kamu dengan istilah tersebut? Dengan mempelajari materi ini kamu akan mengerti dan dapat menyebutkan ruang sampel pada percobaan statistika. Nah, marilah kita pelajari materi ini lebih dalam lagi.

B. INDIKATOR KOMPETENSI

Setelah mempelajari materi pokok ini diharapkan peserta didik dapat:

1. Menjelaskan pengertian ruang sampel dan titik sampel suatu percobaan
2. menentukan ruang sampel suatu percobaan

C. URAIAN MATERI

1. PENGERTIAN RUANG SAMPEL DAN TITIK SAMPEL SUATU PERCOBAAN 2

5



Untuk memahami pengertian ruang sampel, marilah kita amati sebuah uang logam lima ratusan seperti tampak pada gambar. Uang logam tersebut ternyata mempunyai 2 sisi, yaitu

Sisi gambar (G) dan sisi angka (A). Nah himpunan dari kedua sisi tersebut yaitu $\{G,A\}$ disebut ruang sampel, atau dengan kata lain ruang sampel adalah himpunan semua hasil yang mungkin diperoleh pada suatu percobaan. Adapun anggota-anggota dari ruang sampel tersebut disebut titik sampel.

2. RUANG SAMPEL SUATU PERCOBAAN 3

Pada kegiatan belajar 2 ini kamu akan mengetahui bagaimana menentukan ruang sampel pada suatu percobaan. Ruang sampel pada suatu percobaan dapat dinyatakan dengan 3 cara, yaitu :

1. Dalam bentuk diagram larik
2. Dalam bentuk tabel
3. Dalam bentuk diagram pohon

Agar kamu lebih paham lagi menentukan ruang sampel dari suatu percobaan, mari kita bahas satu persatu ketiga cara menyatakan ruang sampel suatu percobaan tersebut.

A. Menyatakan ruang sampel suatu percobaan dalam bentuk diagram larik

Agar kamu lebih paham, silahkan kamu coba simulasi berikut. 6

MENENTUKAN RUANG SAMPEL DALAM BENTUK DIAGRAM LARIK

Silahkan kamu klik tombol benda I dan benda II, kemudian pilih benda apa yang akan kamu tentukan ruang sampelnya. Kemudian kliklah tombol play, maka akan muncul ruang sampel dalam bentuk diagram larik

BENDA II

↑

→

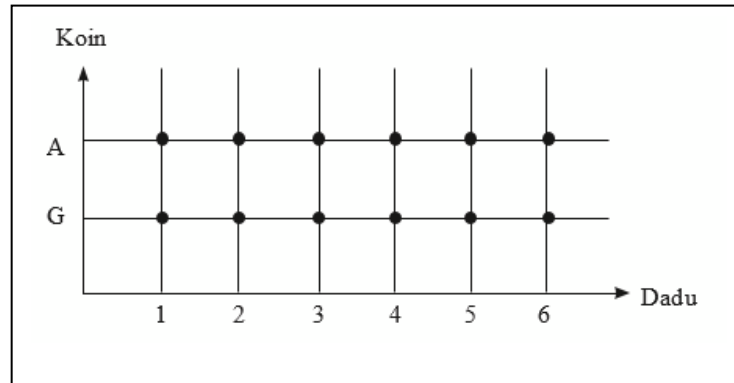
BENDA I



Keterangan Simulasi :

- [Tampilan awal seperti pada gambar](#)
- Isi dari tombol benda I adalah : - Koin/uang logam
- Dadu
- Isi dari tombol benda I adalah : - Koin/uang logam
- Dadu
- User dapat memilih isi dari kedua tombol tersebut

- Jika user klik tombol play, maka akan muncul diagram larik yang sesuai dengan pilihan user tersebut.
- Hasil pilihan siswa:



- Benda I = dadu dan benda II = koin, maka akan muncul :
- Benda I = dadu dan benda II = dadu, maka akan muncul :
(di dalam naskah)
- Benda I = koin dan benda II = dadu, maka akan muncul :
(di dalam naskah)
- Benda I = koin dan benda II = koin, maka akan muncul :
(di dalam naskah)

B. Menyatakan ruang sampel suatu percobaan dalam bentuk tabel

Agar kamu lebih paham, silahkan kamu coba simulasi berikut.

7

MENENTUKAN RUANG SAMPEL DALAM BENTUK DIAGRAM LARIK

Silahkan kamu klik tombol benda I dan benda II, kemudian pilih benda apa yang akan kamu tentukan ruang sampelnya. Kemudian kliklah tombol play, maka akan muncul ruang sampel dalam bentuk tabel

BENDA II

BENDA I

PLAY

Keterangan Simulasi :

- *Tampilan awal seperti pada gambar*
- *Isi dari tombol benda I adalah : - Koin/uang logam
- Dadu*
- *Isi dari tombol benda II adalah : - Koin/uang logam
- Dadu*
- *User dapat memilih isi dari kedua tombol tersebut*
- *Jika user klik tombol play, maka akan muncul diagram larik yang sesuai dengan pilihan user tersebut.*
- *Hasil pilihan siswa :*
 - a. *Benda I = dadu dan benda II = koin, maka akan muncul :*
 - b. *Benda I = dadu dan benda II = dadu, maka akan muncul :
..... (di dalam naskah)*
 - c. *Benda I = koin dan benda II = dadu, maka akan muncul :
..... (di dalam naskah)*
 - d. *Benda I = koin dan benda II = koin, maka akan muncul :
..... (di dalam naskah)*


	BENDA II	
	A	G
1	(1,A)	(1,G)
2	(2,A)	(2,G)
3	(3,A)	(3,G)
4	(4,A)	(4,G)
5	(5,A)	(5,G)
6	(6,A)	(6,G)

C. Menyatakan ruang sampel suatu percobaan dalam bentuk diagram pohon, agar kamu lebih paham, silahkan kamu coba simulasi berikut.

8

MENENTUKAN RUANG SAMPEL DALAM BENTUK DIAGRAM POHON

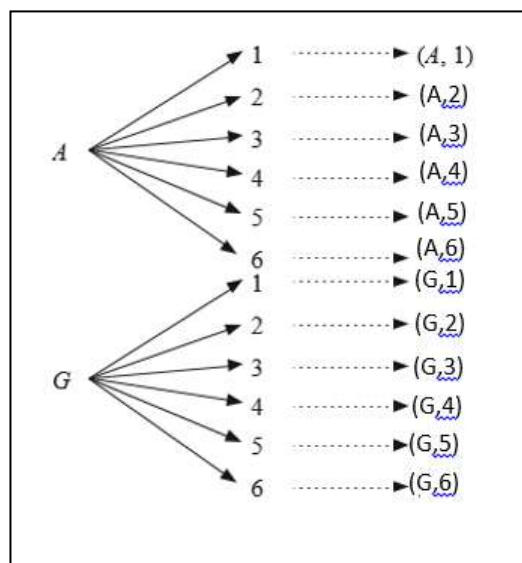
Silakan kamu klik tombol benda I dan benda II, kemudian pilih benda apa yang akan kamu tentukan ruang sampelnya. Kemudian kliklah tombol play, maka akan muncul ruang sampel dalam bentuk diagram pohon



Keterangan Simulasi :

- Tampilan awal seperti pada gambar
- Isi dari tombol benda I adalah : - Koin/uang logam
- Dadu

- Isi dari tombol benda I adalah : - Koin/uang logam
 - Dadu
- User dapat memilih isi dari kedua tombol tersebut
- Jika user klik tombol play, maka akan muncul diagram larik yang sesuai dengan pilihan user tersebut.
- Hasil pilihan siswa :
 - a. Benda I = dadu dan benda II = koin, maka akan muncul :
 - b. Benda I = dadu dan benda II = dadu, maka akan muncul :
(di dalam naskah)
 - c. Benda I = koin dan benda II = dadu, maka akan muncul :
(di dalam naskah)
 - d. Benda I = koin dan benda II = koin, maka akan muncul :
(di dalam naskah)



D. LATIHAN

9

Latihan terdiri dari 5 butir soal essay , yang membahas tentang ruang sampel suatu percobaan. user mengisi jawaban akhir pada kotak yang tersedia, jika user menjawab dengan benar, maka akan muncul popup “Anda Benar (atau tanda cek list (V))”

jika user menjawab dengan salah, maka akan muncul popup “Anda Salah, Ulangi lagi (atau tanda silang (X))” User diberi kesempatan menjawab 2x, jika masih salah beri kunci jawaban.

Setelah kamu mengikuti kegiatan belajar 4, cobalah kerjakan beberapa latihan berikut.

Isikan jawabanmu pada kotak yang tersedia, lalu klik tombol periksa.

1. Ruang sampel 2 buah dadu adalah
2. Ibu mempunyai 3 buah baju dan 2 buah rok, banyaknya pasangan baju dan rok yang akan ibu dapat adalah ...
3. Dst

Kunci Jawaban :

1. 36
2. 6
3. Dst ...

E. TES dan KUNCI TES 10

Tes akan muncul 10 soal secara acak dari 20 butir soal pilhan ganda yang tersedia mengenai ruang sampel suatu percobaan . Pada akhir tes, user akan mengetahui jawaban yang salah dan benar, skor / nilai.

1. Ayah mempunyai 3 buah dasi dan 5 buah kemeja. Banyaknya pasangan dasi dan kemeja yang dimiliki ayah adalah

- A. 8
- B. 10
- C. 15
- D. 16

2. Ruang sampel dari percobaan melempar sebuah dadu dan sebuah koin adalah

- A. 4
- B. 6
- C. 12
- D. 36

3. Dst ...

Kunci Jawaban Tes

- 1. C
- 2. C
- 3. dst

Skor nilai 1 soal = 10

Respon Hasil Tes

Jika user mendapat nilai ≥ 80 , maka muncul popup “Anda berhasil, bagus”

Jika user mendapat nilai = 80, maka muncul popup “Anda cukup berhasil”

Jika user mendapat nilai < 80 , maka muncul popup “Cukup”
Anda perlu latihan lagi”

F. REFERENSI

1. Matematika SMP/MTs kelas IX, Kemenbdkbud RI 2014
2. Buku Guru Matematika SMP/MTs kelas IX, Kemenbdkbud RI 2014
3. BSE - CTL Matematika SMP/MTs kelas 9 edisi 4, Depdiknas 2008
- 4.

Dari contoh GBIM dan JM berjudul Ruang Sampel Suatu Percobaan, Anda telah mempelajari bagaimana menyusun GBIM dan menjabarkannya dalam Jabaran Materi sesuai dengan indikator dan materi belajar yang telah ditentukan, memilih jenis media berupa gambar untuk menjelaskan teks materi, menuliskan media simulasi sesuai dengan materi, serta menjabarkan bentuk evaluasi berupa latihan dan tes untuk mengukur ketercapaian indikator.

Langkah selanjutnya dalam pengembangan bahan belajar adalah Penulisan Naskah.

Namun sebelum menulis naskah alangkah baiknya kita mengetahui dahulu format yang digunakan, karena untuk membuat naskah media pembelajaran interaktif diperlukan suatu format sajian untuk menuangkan materi yang telah disusun dalam GBIM dan jabaran materi. Satu hal yang perlu diperhatikan bahwa tidak ada format yang dikatakan baku, maksudnya adalah format yang disusun disesuaikan dengan keperluan suatu program media, dalam hal ini format penulisan naskah multimedia interaktif.

Terdapat 2 (dua) format yang akan kita bahas dalam Petunjuk Teknis ini, yaitu:

- pertama, format sajian untuk multimedia interaktif bentuk naskah materi pokok atau modul online; dan
- kedua, format sajian untuk multimedia interaktif bentuk naskah obyek pembelajaran.

Kali ini kita akan membahas bentuk multimedia interaktif naskah materi pokok atau modul online.

Anda akan dijelaskan fungsi dari bagian-bagian yang ada pada format sajian yang digunakan pada bentuk multimedia interaktif naskah materi pokok atau modul online. Mari kita simak bersama.

Mata Pelajaran : 1
Judul/Topik : 2
Menu : 3

No. Hal : 4

Tampilan : 5

Keterangan tampilan: (Teks, Gambar/photo, Animasi, Simulasi) 6

Pada format sajian untuk multimedia interaktif naskah materi pokok atau modul online terdapat bagian-bagian yang telah ditandai dengan kotak bernomor berwarna ungu, yaitu:

1. Kolom matapelajaran berfungsi untuk menyetikkan nama matapelajaran.
2. Kolom Judul/Topik berfungsi untuk menyetikkan judul atau topik materi yang akan dibahas.
3. Kolom Menu berfungsi untuk menyetikkan Sub bab materi dari judul atau topik.
4. Kolom nomor halaman berfungsi untuk menyetikkan nomor halaman dari setiap lembar naskah.

5. Kolom tampilan berfungsi untuk menampilkan materi bahasan dapat berupa teks penjelasan, gambar atau photo, animasi (gambar yang menunjukkan proses jalannya animasi) dan simulasi (proses pengerjaan simulasi).
6. Kolom keterangan tampilan berfungsi untuk memberi penjelasan kepada pembuat program (*programmer*) bahwa nantinya akan seperti apakah naskah program ini dibuat, dengan memberikan keterangan berisi tentang:
 - a. Menerangkan teks penjelasan materi
 - b. Menjelaskan dengan detail objek berupa gambar atau photo yang ditampilkan
 - c. Menjelaskan dengan detail urutan langkah proses animasi suatu objek yang ditampilkan
 - d. Menjelaskan dengan detail urutan langkah yang terjadi pada sebuah objek yang akan disimulasikan.






Untuk lebih memahami penjelasan mengenai fungsi dari bagian-bagian, format sajian yang digunakan dalam menulis naskah multimedia interaktif, mari kita perhatikan contoh naskah yang telah dibuat dengan menggunakan format sajian berikut ini.

Contoh yang pertama adalah pada bagian Pendahuluan.

Mata Pelajaran : Matematika 1 No Hal : 1 4
Judul/Topik : Ruang Sampel Suatu Percobaan 2
Menu : Pendahuluan 3










Pendahuluan 5

Apa yang terbayang dalam benakmu jika mendengar kata "ruang sampel".
Tentunya kamu teringat tentang materi peluang pada pelajaran matematika.
Nah coba kamu perhatikan gambar berikut ini!

Cerah	
Cerah berawan	
Berawan	
Hujan	
Hujan disertai petir	

Gambar 1. Lambang jenis perkiraan cuaca
Sumber: <http://kidsgen.blogspot.co.id/2014/04/kompetensi-dasar-fungsi-ruang-sampel-dan-ruang.html>

Bernabukkan kamu memperhatikan informasi di televisi tentang perkiraan cuaca?
Ada banyak kemungkinan cuaca yang akan terjadi saat esok hari di berbagai daerah di Indonesia. Berdasarkan lambang jenis perkiraan cuaca pada Gambar 1 tersebut tentunya ada beberapa kondisi cuaca yaitu cerah, cerah berawan, berawan, hujan, hujan disertai petir. Apa yang kamu pikirkan dengan melihat kumpulan dari berbagai kondisi cuaca tersebut?

				KARTU SUARA PERHIMPATAN SISWA OSIS SMPN 4 DEPOK MUSYAWARAH 2019 MUSYAWARAH 2019							
											

Calon BESUK HATI MURAH ANDA
Gambar 2. Foto-foto calon ketua OSIS
Sumber: <https://smpn4dpk.wordpress.com/>

6

KETERANGAN TAMPILAN:

- > Ditampilkan gambar bilangan model penyebaran informasi.
- > Sumber Gambar:
Gambar 1. Lambang jenis perkiraan cuaca
Sumber: <http://kidsgen.blogspot.co.id/2014/04/kompetensi-dasar-hubungan-awan-dan-cuaca.html>
Gambar 2. Foto-foto calon ketua OSIS
Sumber: <https://smpn4dpk.wordpress.com/>

Pada contoh naskah menu pendahuluan di atas dapat diuraikan bahwa:

1. Judul dari naskah adalah, *Ruang sampel suatu percobaan*
2. Menu bahasan adalah, *Pendahuluan*
3. Nomor halaman, 1
4. Tampilan berisi uraian penjelasan dari pendahuluan dan gambar yang mendukung.
5. Keterangan tampilan, menerangkan apa saja yang ditampilkan dalam kolom tampilan seperti.; *gambar 1, lambang jenis perkiraan cuaca, gambar 2 foto-foto calon ketua OSIS dengan mengetikkan sumber darimana gambar itu diambil.*

Contoh ke dua mari kita amati format sajian menu Indikator Kompetensi

Mata Pelajaran	: Matematika	No Hal	: 4
Judul/Topik	: Ruang Sampel Suatu Percobaan		
Menu	: Indikator Kompetensi		

Setelah mempelajari materi ini diharapkan peserta didik dapat:

1. menjelaskan pengertian ruang sampel dan titik sampel suatu percobaan
2. menentukan ruang sampel suatu percobaan

KETERANGAN TAMPILAN:
Tampil teks uraian dari indikator kompetensi

Pada contoh kedua format sajian naskah menu indikator kompetensi dapat diuraikan:

1. Mata pelajaran adalah, *Matematika*
2. Judul dari naskah adalah, *Ruang sampel suatu percobaan*
3. Menu bahasan adalah, *Indikator Kompetensi*
4. Nomor halaman, 4
5. Tampilan berisi uraian penjelasan dari indikator kompetensi yang diharapkan tercapai oleh siswa
6. Keterangan tampilan, menerangkan apa saja yang ditampilkan dalam kolom tampilan yaitu tampil teks dari uraian indikator kompetensi.

Contoh ke tiga dari format sajian naskah berikut adalah menu Materi 1 (Ruang sampel dan titik sampel suatu percobaan)

Mata Pelajaran : Matematika **1**
Judul/Topik : Ruang Sampel Suatu Percobaan **2** No Hal : 5
Menu : Materi 1 **3** **4**
(Ruang Sampel Dan Titik Sampel Suatu Percobaan)

Ruang Sampel Dan Titik Sampel Suatu Percobaan **5**

Masih ingatkah kamu dengan permasalahan yang dituliskan pada Gambar 1 dan Gambar 2?

Gambar 1 menampilkan berbagai kondisi cuaca yang mungkin terjadi. Kondisi cuaca tersebut yaitu cerah, cerah berawan, berawan, hujan, hujan disertai petir. Sedangkan pada Gambar 2, kita dapat membuat susunan pasangan ketua dan wakil ketua yang mungkin terpilih dalam suatu kegiatan pemilihan ketua dan wakil ketua OSIS di suatu sekolah. Kedua peristiwa tersebut erat kaitannya dengan yang namanya ruang sampel. Apa yang dimaksud dengan ruang sampel dan bagaimana mendapatkannya?

Simaklah pembahasan berikut ini!

Pengertian Ruang Sampel dan Titik Sampel Suatu Kejadian

Ada banyak kejadian sehari-hari yang dapat digunakan untuk menentukan ruang sampel, seperti memperkirakan cuaca pada suatu daerah, memilih ketua dan wakil ketua OSIS, melempar koin atau melemparkan sebuah dadu yang hasilnya tidak dapat diprediksi dengan pasti. Tetapi himpunan semua hasil yang mungkin dapat diketahui. Hal ini yang disebut dengan fenomena acak atau percobaan acak. Teori peluang sangat berkaitan dengan fenomena acak atau percobaan acak tersebut.



Gambar 3. Jenis percobaan pada kartu, dadu, uang logam, dan pusingan

Keterangan tampilan:

- Ditampilkan teks uraian penjelasan dari materi Ruang Sampel Dan Titik Sampel Suatu Percobaan
- Gambar 3. Jenis percobaan pada kartu, dadu, uang logam, dan pusingan

8

Dari contoh ke tiga format sajian naskah di atas dapat diuraikan:

1. Mata pelajaran dari naskah adalah, *Matematika*
2. Judul dari naskah adalah, *Ruang sampel suatu percobaan*
3. Menu bahasan adalah, *Materi1 (Ruang sampel dan titik sampel suatu percobaan)*
4. Nomor halaman, 5
5. Tampilan berisi uraian penjelasan materi dan gambar yang menjelaskan uraian materi
6. Keterangan tampilan, menerangkan apa saja yang ditampilkan dalam kolom tampilan seperti.; tampil teks dari uraian materi dan gambar jenis percobaan pada kartu, dadu, uang logam, dan pusingan, beserta sumber gambarnya.

Contoh ke empat adalah format sajian naskah untuk menu Latihan, seperti berikut ini:

Mata Pelajaran : Matematika 1
 Judul/Topik : Ruang Sampel Suatu Percobaan 2
 Menu : Latihan 3 No Hal : 25 4

LATIHAN 5

Sekarang kamu mempersiapkan diri untuk mengerjakan soal latihan!

Pasangkanlah pernyataan-pernyataan berikut dengan jawaban yang ada di sebelah kanan. (Klik pilihan jawaban kemudian geser ke dalam kotak kosong yang tepat pada soal!)

<p>1. Banyaknya anggota ruang sampel pada pelemparan 2 buah dadu adalah</p> <p>2. Ibu mempunyai 3 buah baju warna merah, ungu dan hijau dan 2 buah rok warna hitam dan biru, banyaknya pasangan baju dan rok yang akan ibu dapat adalah ...</p> <p>3. Ruang sampel untuk memilih 1 kelereng secara acak dari botol yang berisi 5 merah, 7 biru dan 2 hijau adalah</p>	<p>A. {merah, biru, hijau}</p> <p>B. 36</p> <p>C. 6</p> <p>D. {5 merah, 7 biru, 2 hijau}</p> <p>E. {1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}</p> <p>F. {1,3,5,7,9,11}</p> <p>G. {M,A,T,E,M,A,T,I,K,A}</p> <p>H. {M,A,T,E,I,K}</p>
<p>4. Ruang sampel pada pemilihan bilangan ganjil 1 sampai dengan 11 secara acak yaitu ...</p> <p>5. Ruang sampel untuk memilih 1 huruf secara acak dari kata MATEMATIKA adalah</p>	<p>A. {merah, biru, hijau}</p> <p>B. 36</p> <p>C. 6</p> <p>D. {5 merah, 7 biru, 2 hijau}</p> <p>E. {1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11}</p> <p>F. {1,3,5,7,9,11}</p> <p>G. {M,A,T,E,M,A,T,I,K,A}</p> <p>H. {M,A,T,E,I,K}</p>

Periksa

Ulang

Keterangan Tampilan (Latihan) 6

1. Muncul soal di kolom pertanyaan dan pilihan jawaban di kolom jawaban.
2. Setelah User membaca soal, user harus meng klik and drag jawaban yang telah disediakan
3. jika user telah menjawab semua maka user klik tombol periksa.
4. Jika jawaban benar muncul tanda check list, tapi jika user menjawab salah, maka tanda silang pada masing-masing jawaban.
5. User diberi kesempatan untuk mengulang latihan dengan mengklik tombol "Ulang"
6. User diberi kesempatan 2 (dua) kali, Jika user 2 (dua) kali menjawab salah, maka muncul kunci jawaban yang benar.

Kunci Jawaban:

1. B.36
2. C.6
3. A. {merah, biru, hijau}
4. F. {1,3,5,7,9,11}
5. H.{M,A,T,E,I,K}

Dari contoh ke empat format sajian naskah di atas dapat diuraikan:

1. Mata pelajaran adalah. *Matematika*
2. Judul dari naskah adalah, *Ruang sampel suatu percobaan*
3. Menu, *Latihan*
4. Nomor halaman, 25
5. Tampilan berisi soal-soal latihan, berupa latihan menjodohkan (*click and drag*)
6. Keterangan tampilan, menerangkan mengenai jenis latihan (menjodohkan/*click and drag*), keterangan petunjuk soal bagaimana *user* atau siswa menjawab latihan, keterangan respon benar atau salah yang muncul setelah latihan dijawab oleh siswa dan keterangan tampilnya kunci jawaban jika siswa 2 kali menjawab tetapi jawaban siswa masih salah.

Contoh ke lima adalah format sajian naskah pada menu Tes, seperti berikut ini:

Mata Pelajaran : Matematika 1
Judul/Topik : Ruang Sampel Suatu Percobaan 2
Menu : Tes 3

No Hal : 28 4

1. Himpunan semua hasil yang mungkin diperoleh pada suatu percobaan disebut
6 A. Sampel
B. Ruang sampel*
C. Titik sampel
D. Kejadian
2. Ayah mempunyai 3 buah dasi dan 5 buah kemeja. Banyaknya pasangan dasi dan kemeja yang dimiliki ayah adalah
A. 8
B. 10
C. 15*
D. 16
3. Banyaknya anggota Ruang sampel dari percobaan melempar sebuah dadu dan sebuah koin adalah
A. 4
B. 6
C. 12*
D. 36
4. Sebuah toples kaca berisi premen yang terdiri atas 1 merah, 3 hijau, 2 biru dan 4 premen kuning. Ruang sampel pengambilan satu premen secara acak dari toples yaitu ...
A. {1, 3, 2, 4}
B. {1 merah, 3 hijau, 2 biru, 4 kuning}
C. {merah, hijau, biru, kuning}*
D. Semuanya salah

KETERANGAN TAMPILAN: 8

Soal tes 20 soal
Ditampilkan 10 soal secara acak.

Kunci jawaban:

1. B	5. D	9. C	13. D	17. D
2. C	6. D	10. B	14. A	18. C
3. C	7. D	11. C	15. C	19. C
4. C	8. D	12. B	16. A	20. A

Setelah siswa selesai mengerjakan seluruh soal, maka akan muncul tombol **"Periksa"**.

Jika siswa mengklik tombol tersebut maka hasil jawaban siswa akan muncul sebagai berikut:

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Pada jawaban yang salah akan muncul tanda silang (×), dan pada jawaban yang benar akan muncul tanda cek list (✓).

Penilaian Skor

$$\text{Skor} = \frac{\text{Banyaknyabenar}}{10} \times 100$$

Jika skor kurang dari 80 , user diberi kesempatan satu lagi untuk mengulang, jika masih kurang dari 80 lagi maka tampilkan pesan :

" (nama siswa/user) harus belajar lagi, agar mencapai nilai 80"

Dari contoh ke lima format sajian naskah untuk tes di atas dapat diuraikan:

1. Mata pelajaran dari naskah adalah *Matematika*
2. Judul dari naskah adalah, *Ruang sampel suatu percobaan*
3. Menu, *Tes*
4. Nomor halaman, 28
5. Tampilan berisi soal-soal tes sebanyak 20 soal
6. Keterangan tampilan, menerangkan mengenai aturan tampilan yang berlaku pada tes, dan kunci jawaban dari tes.

Anda telah melihat dan mempelajari satu format sajian naskah multimedia interaktif dari lima contoh menu yang wajib ada pada bentuk multimedia interaktif naskah materi pokok atau modul online.

Nah, kini kita akan membahas format sajian kedua dari bentuk naskah multimedia interaktif yaitu naskah obyek pembelajaran (*learning object*) atau mungkin Anda mengenal dengan nama *digital learning object*.

Pada naskah obyek pembelajaran ini, cakupan materinya 'tidak seluas dan tidak sedalam' pada naskah multimedia interaktif yang telah kita bahas tadi. Pada naskah obyek pembelajaran ini, Anda cukup menentukan hanya 1 (satu) atau paling banyak 2 (dua) indikator kompetensi dan dari indikator kompetensi tersebut akan dikembangkan menjadi satu atau dua pokok materi saja menjadi naskah obyek pembelajaran.

Mari kita simak format sajian multimedia interaktif untuk naskah obyek pembelajaran (*learning object*) berikut ini:

MATA PELAJARAN :	Multimedia 1	NO. HAL :	1 4
JUDUL :	2		
MENU :	3	NO. FRAME :	1 5

Tampilan 6

Keterangan tampilan: 7

Pada format sajian multimedia interaktif naskah obyek pembelajaran ini terdapat bagian-bagian yang telah ditandai dengan kotak bernomor berwarna kuning. Bagian-bagian itu adalah:

1. Kolom Mata Pelajaran berfungsi untuk mengetikkan nama mata pelajaran
2. Kolom Judul/Topik berfungsi untuk mengetikkan judul atau topik materi yang akan dibahas.

3. Kolom Menu berfungsi untuk mengetikkan Sub bab materi dari judul atau topik.
4. Kolom nomor halaman berfungsi untuk mengetikkan nomor halaman dari setiap lembar naskah.
5. Kolom nomor frame berfungsi untuk mengetikkan nomor frame yang berhubungan dengan menu.
6. Kolom tampilan berfungsi untuk menampilkan materi bahasan dapat berupa teks penjelasan, gambar atau photo, animasi (gambar yang menunjukkan proses jalannya animasi) dan simulasi.
7. Kolom keterangan tampilan berfungsi untuk untuk memberi penjelasan kepada pembuat program (*programmer*) bahwa nantinya akan seperti apakah naskah program ini dibuat, dengan memberikan keterangan tentang:
 - a. Menjelaskan keterangan urutan tampilan
 - b. Menjelaskan keterangan urutan tampilnya animasi atau simulasi
 - c. Menjelaskan deskripsi gambar dan sumbernya
 - d. Menjelaskan deskripsi video/movie dan sumbernya
 - e. Menjelaskan teks yang akan dibaca (disuarakan)
 - f. Menjelaskan keterangan interaksi yang berkaitan dengan kuis/*game*, latihan, atau tes.

Untuk lebih memahami mari kita perhatikan contoh naskah obyek pembelajaran yang telah dibuat dengan menggunakan format sajian pada menu Pendahuluan berikut ini:

MATA PELAJARAN	: PERAKITAN KOMPUTER 1	No. HAL	: 4
JUDUL	: KOMPONEN PERANGKAT INPUT KOMPUTER 2		4
MENU	: PENDAHULUAN 3	No. Frame	: 1
			5

Tampilan 6



Gambar Jenis Perangkat Input Komputer

Komponen dasar komputer yang terdiri dari perangkat input, proses dan output. Perangkat input merupakan perangkat yang digunakan untuk memasukkan data - data dan memberikan perintah pada komputer untuk digunakan pada proses lebih lanjut. Contoh alat yang berfungsi sebagai media input diantaranya keyboard, mouse, mikrofon, joystick, dan lain-lain.

Tahukah Anda? Langkah awal untuk mempelajari perangkat input komputer adalah mengenali atau memahami fungsi dari setiap perangkat input komputer. Untuk itu mari kita sama-sama mempelajari fungsi dari setiap perangkat input komputer pada halaman menu berikut.

KETERANGAN TAMPILAN :

Gambar:

Gambar jenis perangkat input komputer

Sumber : <https://drive.google.com/drive/u/0/folders/0B-A50YAv3tupSDjZUzVzZnokelQ>

Uraian pendahuluan berupa teks

1. Mata pelajaran dari naskah adalah, *Perakitan Komputer*
2. Judul dari naskah adalah, *Komponen Perangkat Input Komputer*
3. Menu, *Pendahuluan*
4. Nomor halaman, 4
5. Nomor frame, 1
6. Tampilan berisi, gambar jenis perangkat input komputer dan uraian pendahuluan
7. Keterangan tampilan, menerangkan deskripsi gambar dan sumbernya dan uraian materi pendahuluan berupa teks materi.

Contoh ke dua mari kita amati format sajian menu Indikator Kompetensi:

MATA PELAJARAN	: PERAKITAN KOMPUTER	1	No. HAL	: 5	4
JUDUL	: KOMPONEN PERANGKAT INPUT KOMPUTER	2			
MENU	: TUJUAN/INDIKATOR	3	No. Frame	: 2	5

Tampilan 6

Setelah mempelajari materi ini, peserta didik diharapkan dapat :

1. Memahami komponen perangkat input
2. Menganalisis komponen perangkat input

KETERANGAN TAMPILAN : 7

Teks

Tujuan pembelajaran/Indikator

1. Mata pelajaran dari naskah adalah, *Perakitan Komputer*
2. Judul dari naskah adalah, *Komponen Perangkat Input Komputer*

3. Menu, *Tujuan/ Indikator Kompetensi*
4. Nomor halaman, 5
5. Nomor frame, 2
6. Tampilan berisi, uraian dari indikator kompetensi yang diharapkan
7. Keterangan tampilan, Teks penjelasan tujuan pembelajaran/indikator

Contoh ke tiga mari kita amati format sajian menu Perangkat Input Komputer, yaitu:

MATA PELAJARAN	: PERAKITAN KOMPUTER	1	No. HAL	: 6	4
JUDUL	: KOMPONEN PERANGKAT INPUT KOMPUTER	2			
MENU	: PERANGKAT INPUT KOMPUTER	3	No. Frame	: 3	5

Tampilan

6

Tahukah kamu apa saja yang termasuk perangkat input komputer? Pilih salah satu gambar untuk untuk mengetahui lebih lanjut...



Jenis-jenis Perangkat Input Komputer

KETERANGAN TAMPILAN :

7

Animasi :

1. Tampilkan gambar perangkat input komputer seperti gambar diatas, tapi belum dengan teks/tulisan nama perangkatnya.
2. Munculkan nama-nama perangkat input komputer ditengah gambar dengan huruf berkedip, ketika siswa meletakkan/menyorotkan kursor pada masing-masing gambar perangkat input komputer.
3. Ketika gambar di klik akan muncul gambar beserta keterangannya lebih lanjut sesuai lampiran
4. Disediakan tombol untuk kembali ke menu sebelumnya

1. Mata pelajaran dari naskah adalah, *Perakitan Komputer*
2. Judul dari naskah adalah, *Komponen Perangkat Input Komputer*
3. Menu, *Perangkat Input Komputer*
4. Nomor halaman, 6
5. Nomor frame, 3
6. Tampilan berisi, teks dan gambar Jenis-jenis perangkat input komputer
7. Keterangan tampilan, berisi urutan tampilnya gambar animasi, dan keterangan untuk menampilkan tombol ke menu sebelumnya.

Contoh terakhir mari kita amati format sajian menu Latihan, berikut ini:

MATA PELAJARAN	: PERAKITAN KOMPUTER	1	No. HAL	: 10
JUDUL	: KOMPONEN PERANGKAT INPUT KOMPUTER	2		4
MENU	: LATIHAN	3	No. Frame	: 5
				5

Tampilan 8

Pilihlah jawaban yang benar dengan member tanda silang (X) pada jawaban yang benar!

1. Fungsi dari Mouse adalah...
 - a. membantu keyboard dalam input data
 - b. membantu CPU dalam pengolah data
 - c. membantu keyboard dalam operasional
 - d. membantu CPU dalam proses data
2. Berikut yang tidak tergolong sebagai piranti masukan berbentuk penunjuk adalah ...
 - a. mouse
 - b. touchpad
 - c. pointing stick
 - d. touchtone
3. Berikut yang tidak tergolong sebagai piranti input (masukan) adalah
 - a. Printer
 - b. Mouse
 - c. Graphics Pads
 - d. Keyboard
4. Berikut yang tidak termasuk jenis port dari keyboard adalah
 - a. Serial
 - b. HDMI
 - c. PS2
 - d. USB
5. Contoh perangkat – perangkat input ialah ...
 - a. casing, power supply
 - b. card vga, card i/o, sound card
 - c. monitor, printer, speaker
 - d. keyboard, mouse, cd room

KETERANGAN TAMPILAN : 7

SOAL :
Jika pada pilihan pertama, siswa menjawab benar maka muncul tanda centang (v) benar disamping opsi jawaban, dan jika jawaban salah di beri tanda silang X (salah) disamping opsi jawaban. Siswa diberi satu kali kesempatan untuk menjawab kembali dengan tombol COBA LAGI. Jika pada kesempatan kedua siswa masih menjawab salah, maka muncul jawaban yang benar. Dan tombol "Selanjutnya" untuk mengerjakan soal ke 2 dan seterusnya.

1. Mata pelajaran dari naskah adalah, *Perakitan Komputer*

2. Judul dari naskah adalah, *Komponen Perangkat Input Komputer*
3. Menu, *Latihan*
4. Nomor halaman, 10
5. Nomor frame, 5
6. Tampilan berisi, teks soal dari latihan.
7. Keterangan tampilan, menerangkan mengenai jenis latihan (pilihan ganda/*multiple choice*), keterangan petunjuk soal bagaimana *user* atau siswa menjawab latihan, keterangan respon benar atau salah yang muncul setelah latihan dijawab oleh siswa dan keterangan tampilnya kunci jawaban jika siswa 2 kali menjawab tetapi jawaban siswa masih salah.

Pada naskah multimedia interaktif jenis naskah obyek pembelajaran in (*learning object*), kita tidak memerlukan TES sebagai akhir pengukuran ketercapaian indikator, cukup dengan Latihan saja. Dengan Latihan siswa dianggap sudah mampu diukur ketercapaian indikator kompetensinya. Hal ini disebabkan kedalaman dan keluasan materi pada naskah obyek pembelajaran tidak seluas dan sedalam pada naskah multimedia interaktif yang kita bahas pada bagian pertama.

Bagaimana, Anda siap membuat naskah multimedia interaktif?

Baiklah, mari kita berlatih membuat naskah multimedia interaktif.

Demikian Uraian Petunjuk Teknis dari format sajian naskah multimedia interaktif yang terdiri dari dua format ini semoga dapat digunakan dan memudahkan Anda dalam menyusun naskah multimedia interaktif.

Terimakasih dan Tetap Semangat.



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif

Menggunakan Aplikasi Smart Apps Creator

Multimedia Pembelajaran Interaktif



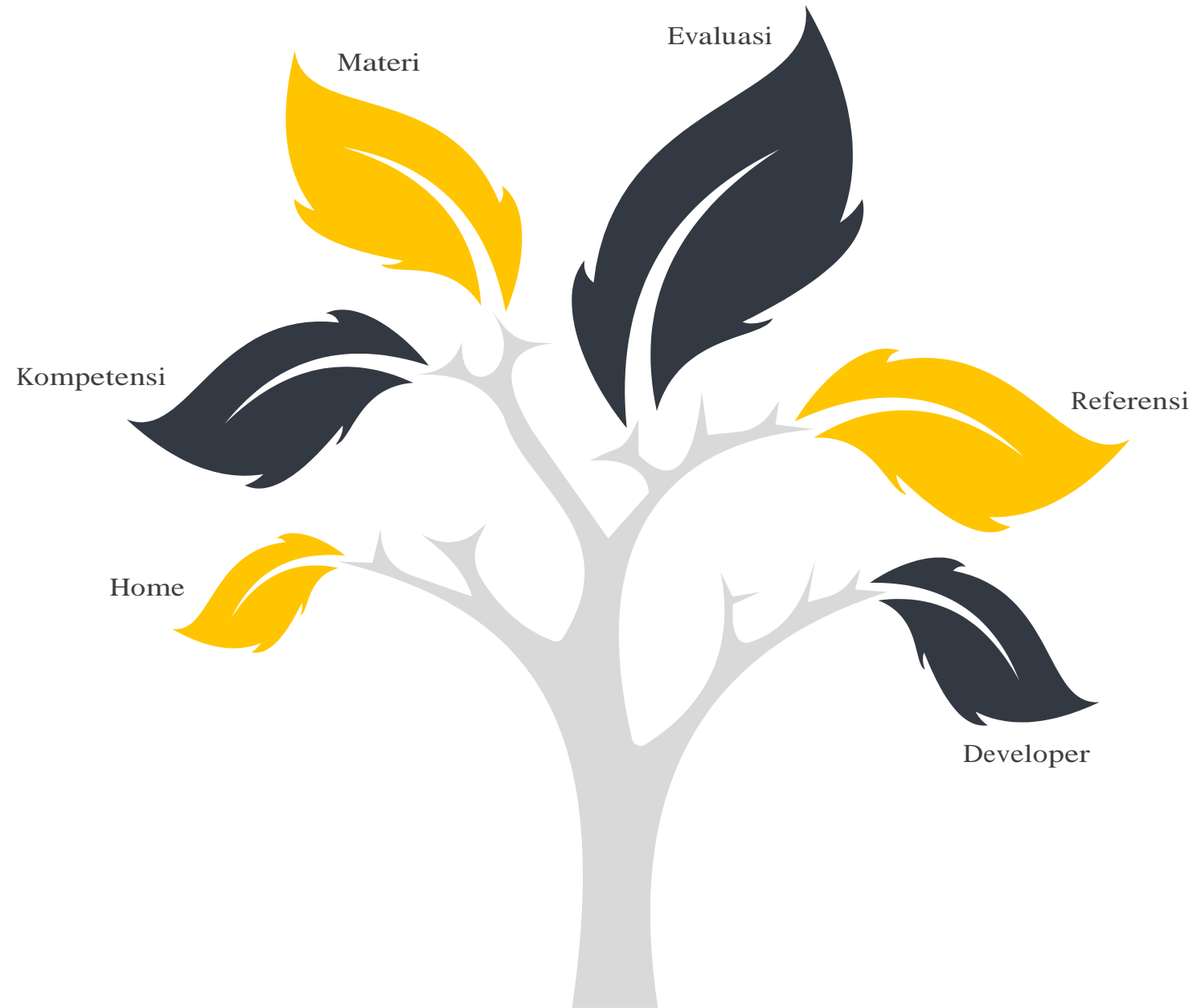
Merupakan aplikasi dengan beragam media dapat disatukan untuk membangun sebuah aplikasi tertentu, seperti video, audio, teks, gambar, link, atau layanan internet lainnya.

Flowchart

Aplikasi Mobile Apps

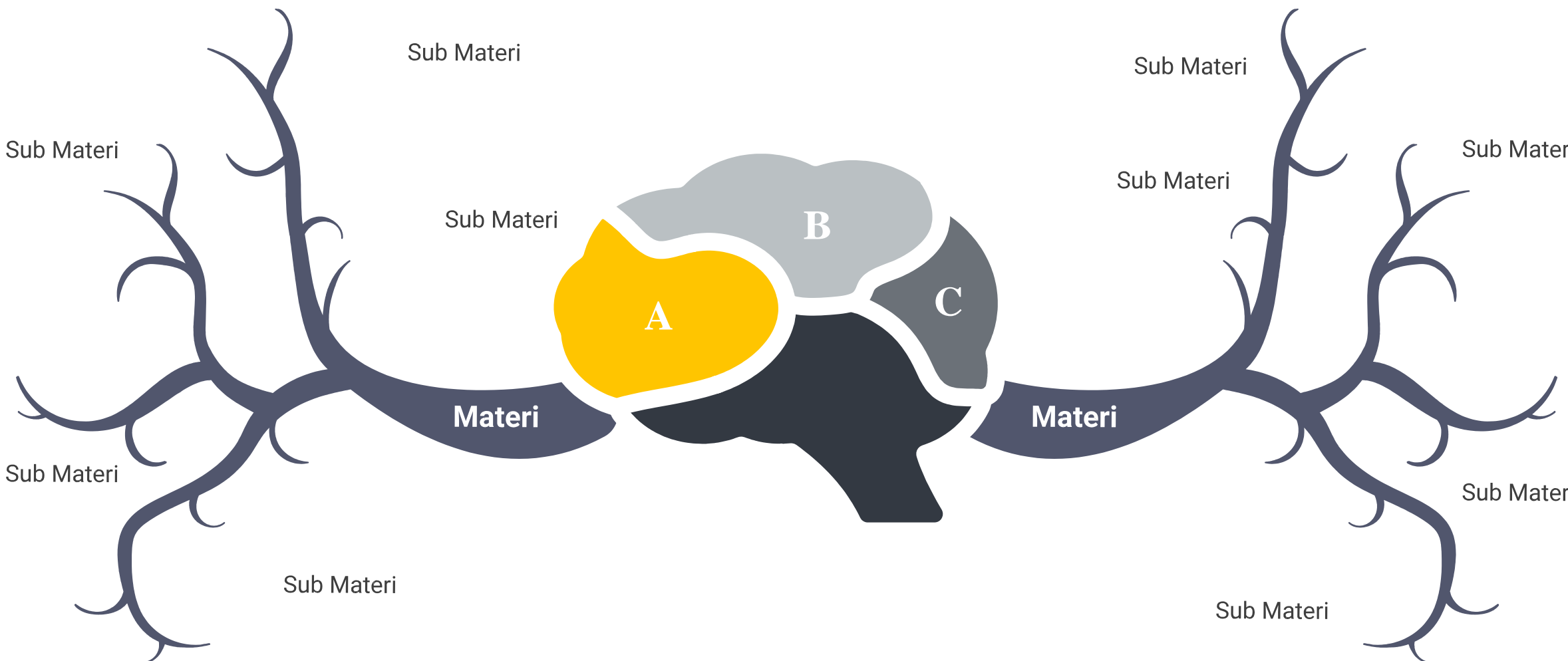
Struktur multimedia pembelajaran interaktif itu memperlihatkan struktur hirarki pohon seperti buku, jurnal, tutorial.

Yang berbeda adalah multimedia pembelajaran interaktif dapat memadukan berbagai media dan interaktif.



Mind Mapping

Mind Mapping merupakan teknik yang sangat luar biasa memberikan manfaat untuk menyusun struktur apa saja, sehingga fokus bahasan akan semakin sistematis dan terstruktur.



Sampel Mind Mapping

Permasalahan Sosial

Kompetensi

- Kompetensi Dasar — Mengidentifikasi berbagai permasalahan sosial yang muncul dalam masyarakat
- Indikator Pencapaian Kompetensi
 - Definisi permasalahan sosial
 - Faktor penyebab permasalahan sosial
 - Jenis-jenis permasalahan sosial
 - Mengatasi permasalahan sosial

Materi

- Pengertian Permasalahan Sosial
 - Definisi permasalahan sosial
 - Masalah Sosial Dalam Perspektif Teori Sosial
- Faktor Penyebab Permasalahan Sosial
 - Faktor Ekonomi
 - Faktor Budaya
 - Faktor Psikologis
 - Faktor Biologis
- Jenis-jenis Permasalahan Sosial
 - Kemiskinan
 - Kriminalitas
 - Kenakalan Remaja
 - Ketimpangan Sosial
- Mengatasi Permasalahan Sosial
 - Kenakalan Remaja
 - Pengangguran
 - Hoax

Evaluasi

Developer

Referensi

- Kun Maryati & Juju Suryawati. 2017. Sosiologi untuk SMA/MA Kelas XI. Jakarta: ESIS.
- www.mgmpsosiologi.org
- Audio : www.bensound.com
- Visual : www.freepik.com
- Video : CNN Indonesia

Smart Apps Creator (SAC)

Multimedia Creator

Smart Apps Creator (SAC) merupakan tool yang sangat powerful untuk membuat multimedia interaktif yang bisa dijalankan dibanyak sistem dan device seperti Smartphone Android dan IOS; Desktop/PC Window dan semua Web Browser HTML5.



Download dan Instal

Persiapkan perangkat lunak berikut di komputer.



Download Mindmaster

Perangkat lunak untuk membuat peta konsep.



What Makes You A Smart Apps Creator ?

Download Smart Apps Creator

Perangkat lunak untuk membuat mobile apps.

Rekomendasi

Download Aset Audio Visual



FREEPIK

Vektor, Foto, Ilustrasi,
Template.

[Download](#)



PNG TREE

Gambar Berekstensi
PNG dan Vektor

[Download](#)



AUDIO YOUTUBE

Musik dan Efek
Suara Gratis

[Download](#)

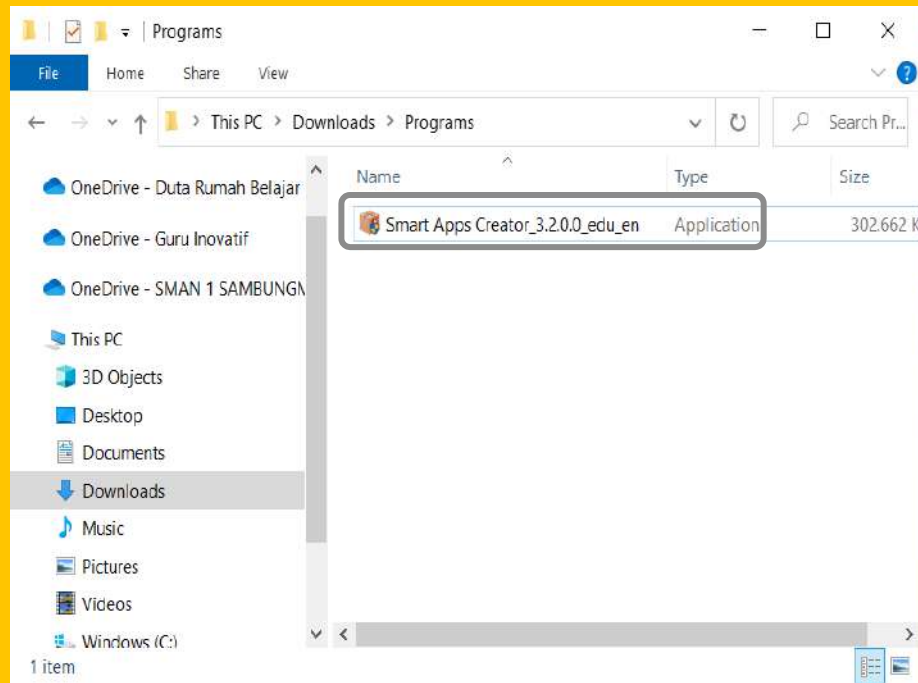


BENSOUND

Musik Background
Free Royalty

[Download](#)

Instalasi Smart Apps Creator (1/4)

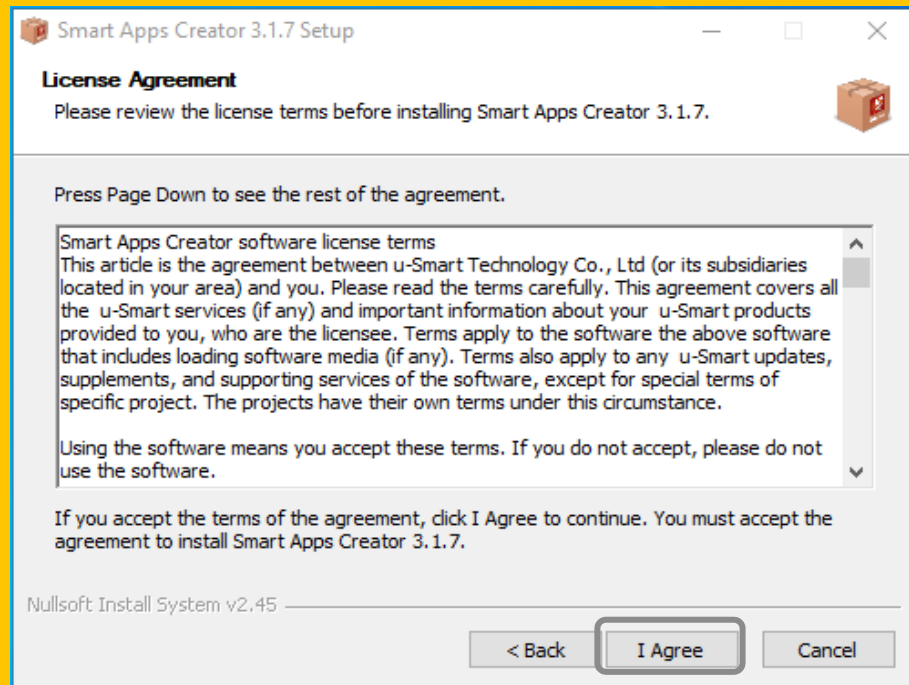


1

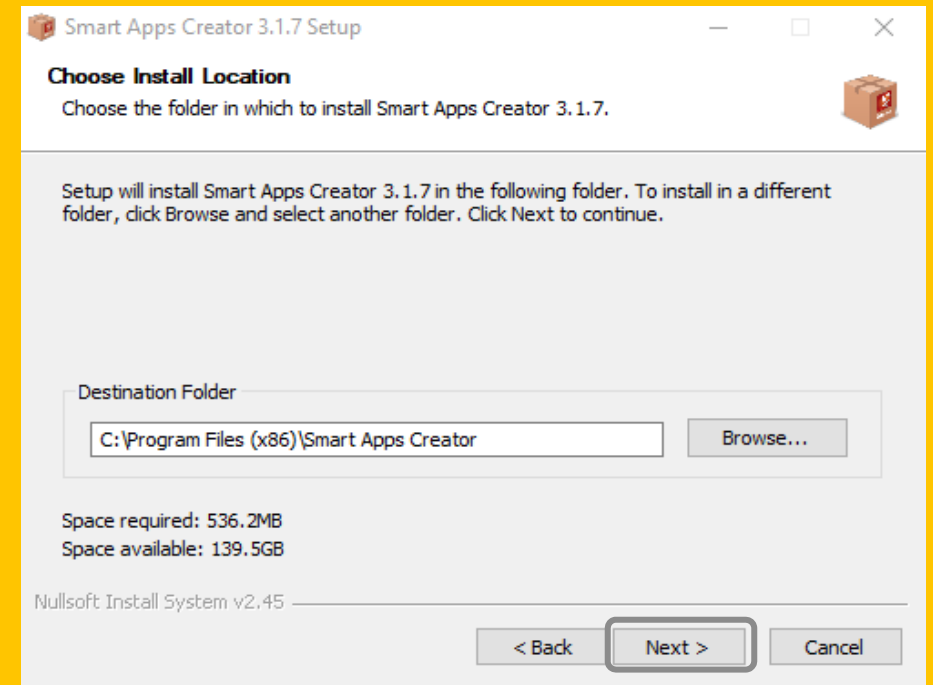


2

Instalasi Smart Apps Creator (2/4)

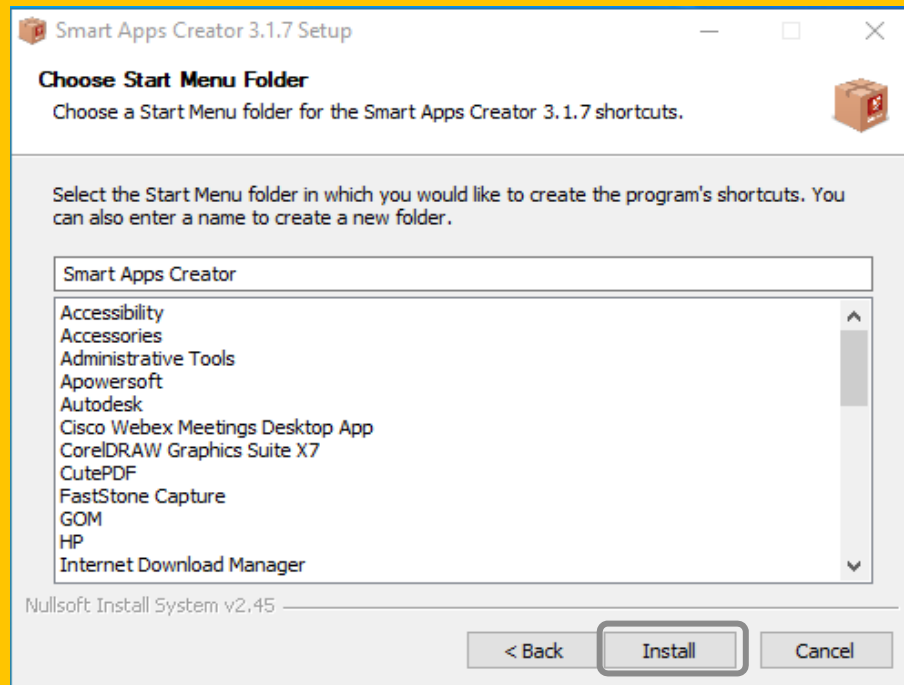


3

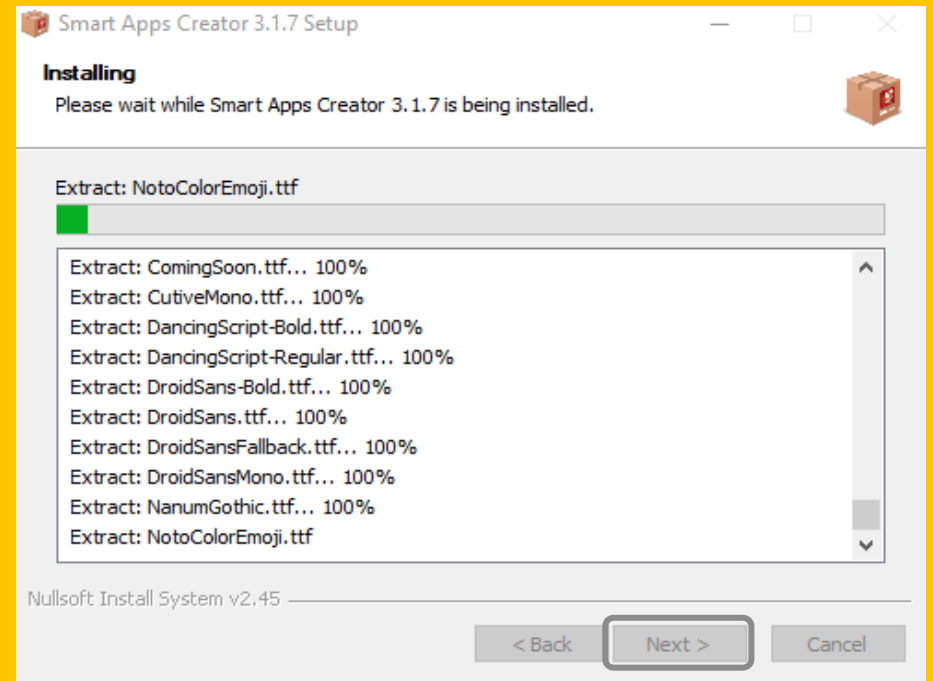


4

Instalasi Smart Apps Creator (3/4)

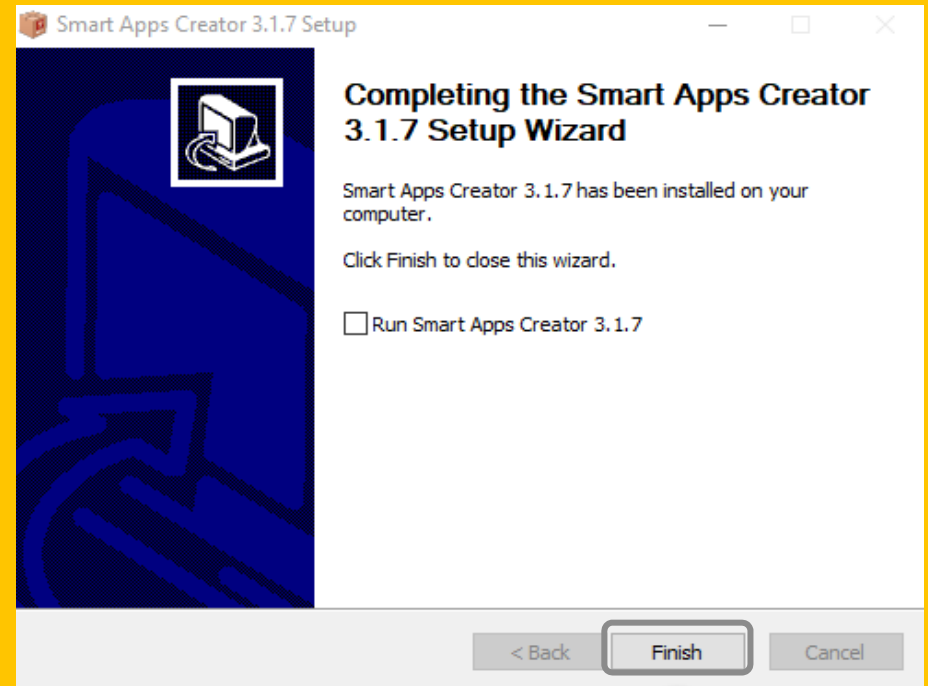
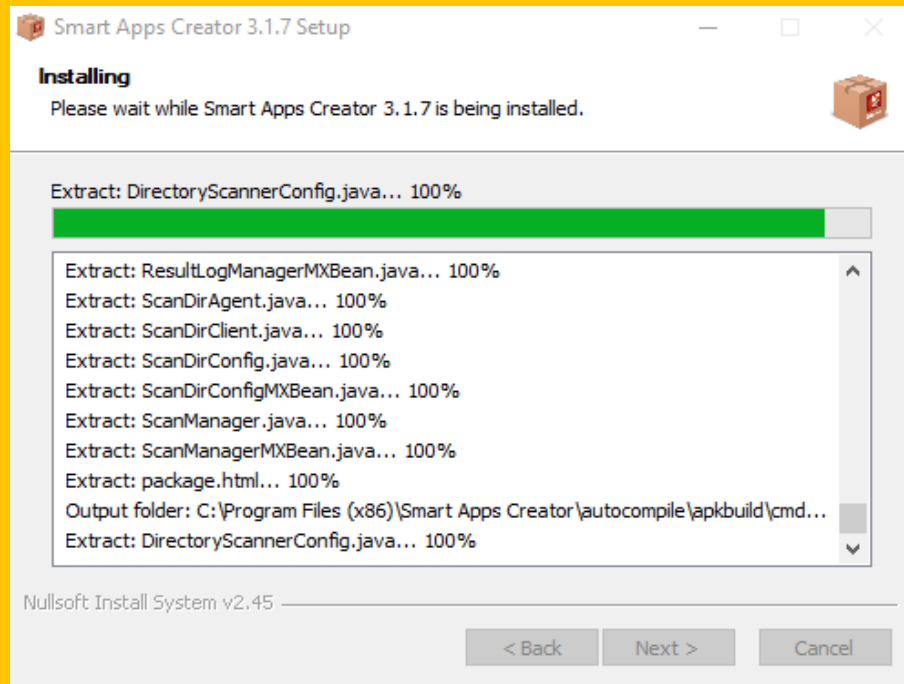


5



6

Instalasi Smart Apps Creator (4/4)



Aktivasi Smart Apps Creator



Smart
Apps Creator 3

Product Key :

- - - -

Email Registration :

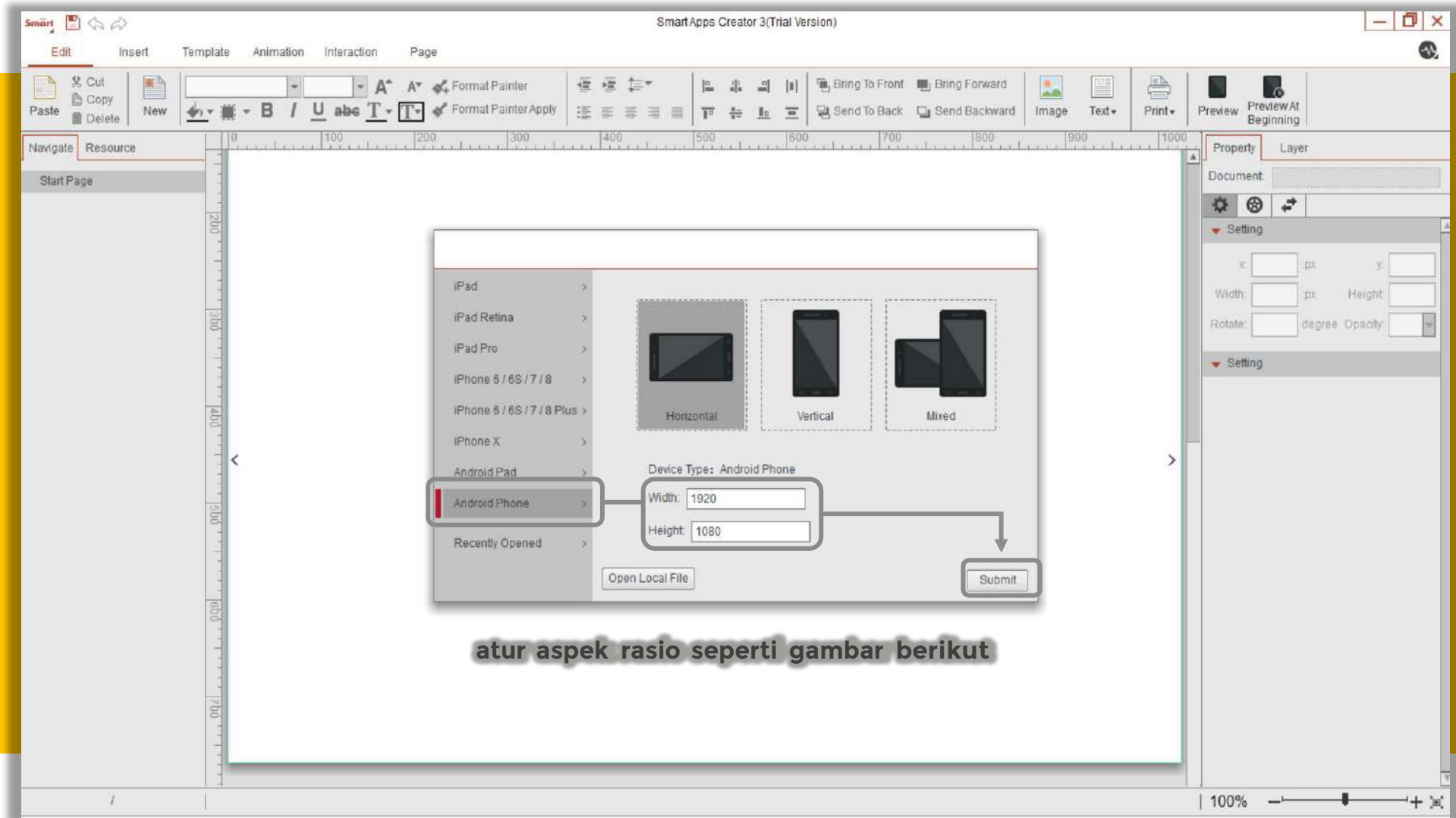
Free Trial for 30 days



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Apps

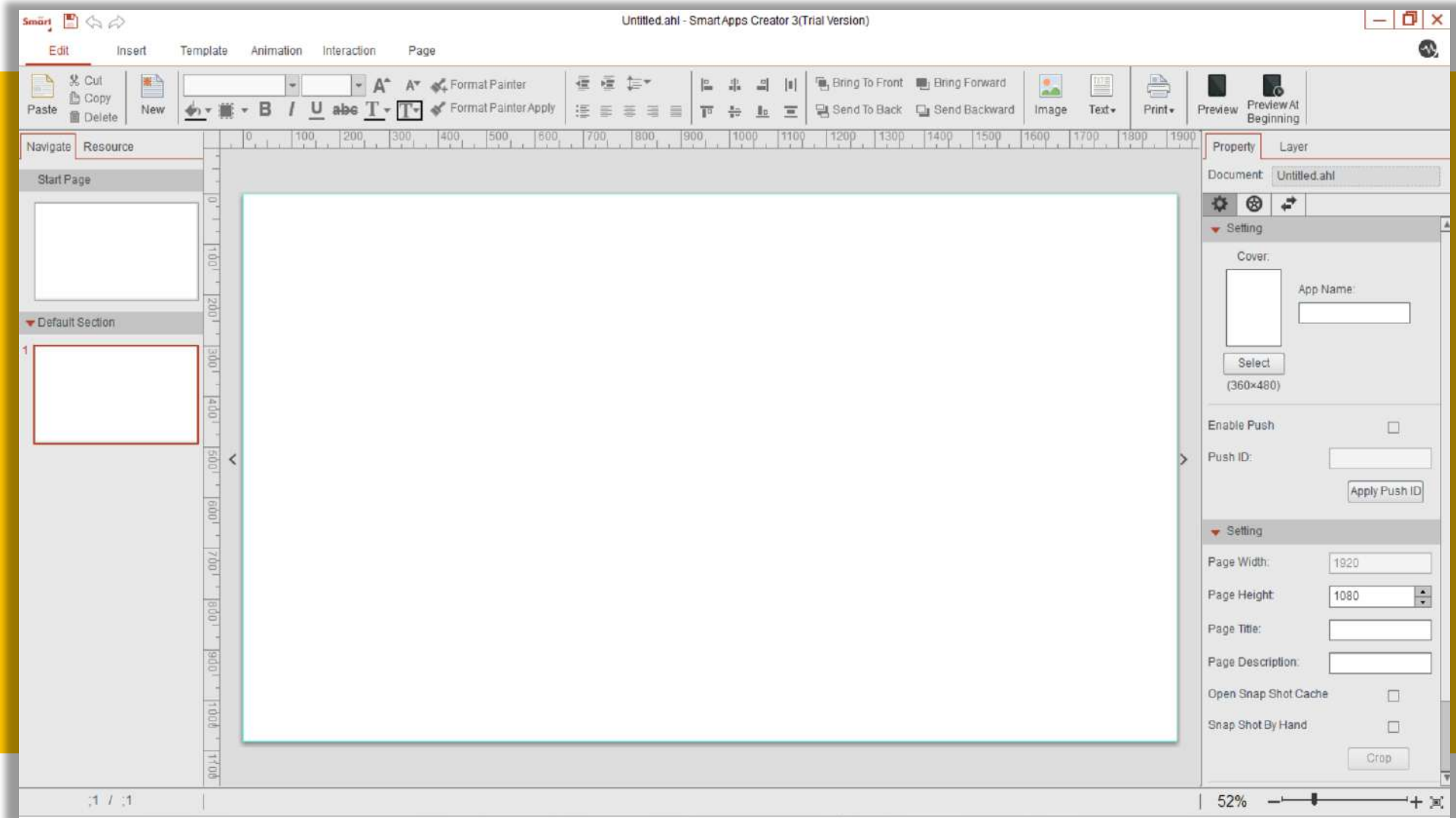
Setup Rasio - Insert: Section, Page, Background - Save

Pengaturan Aspek Rasio

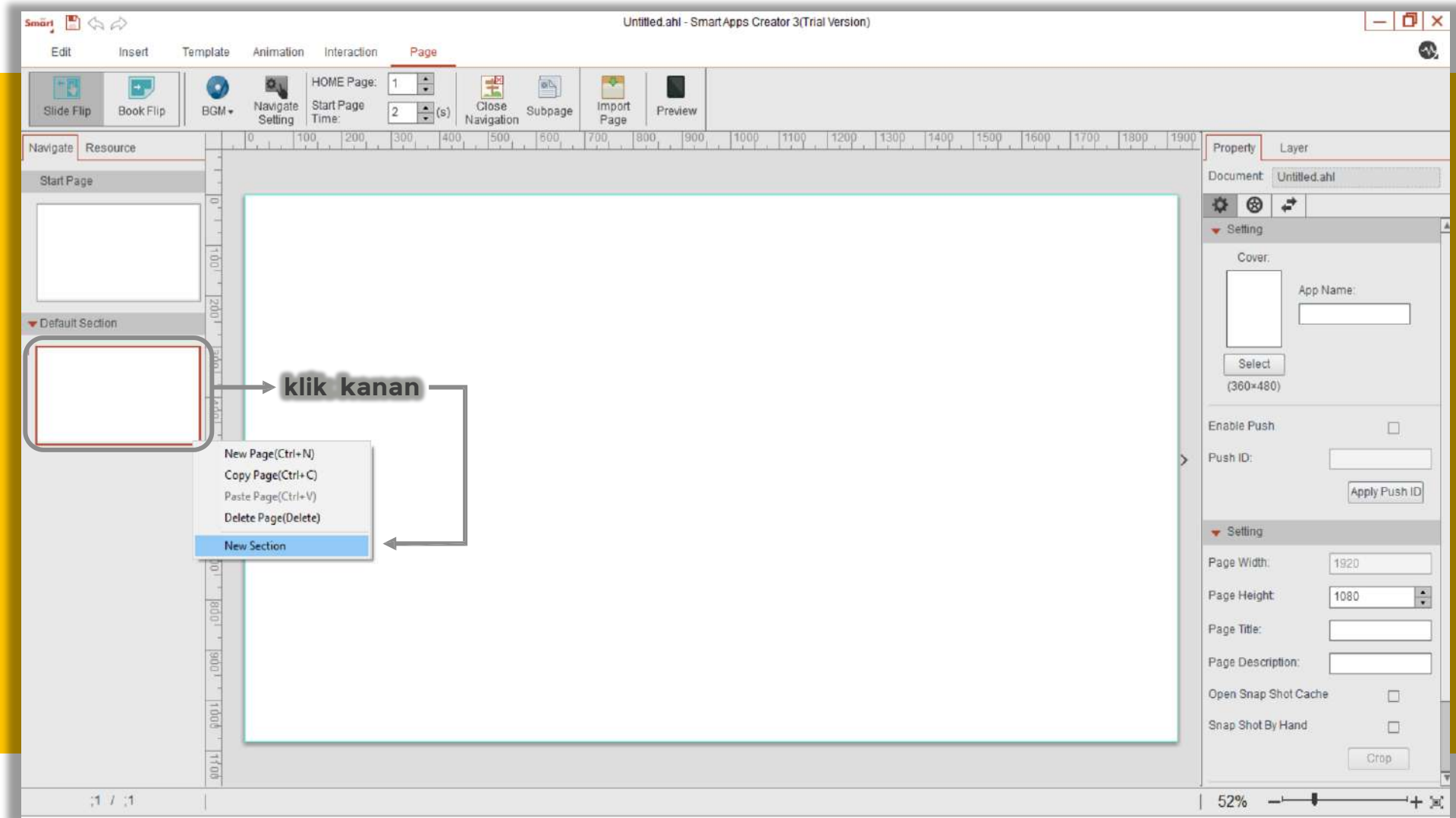


atur aspek rasio seperti gambar berikut

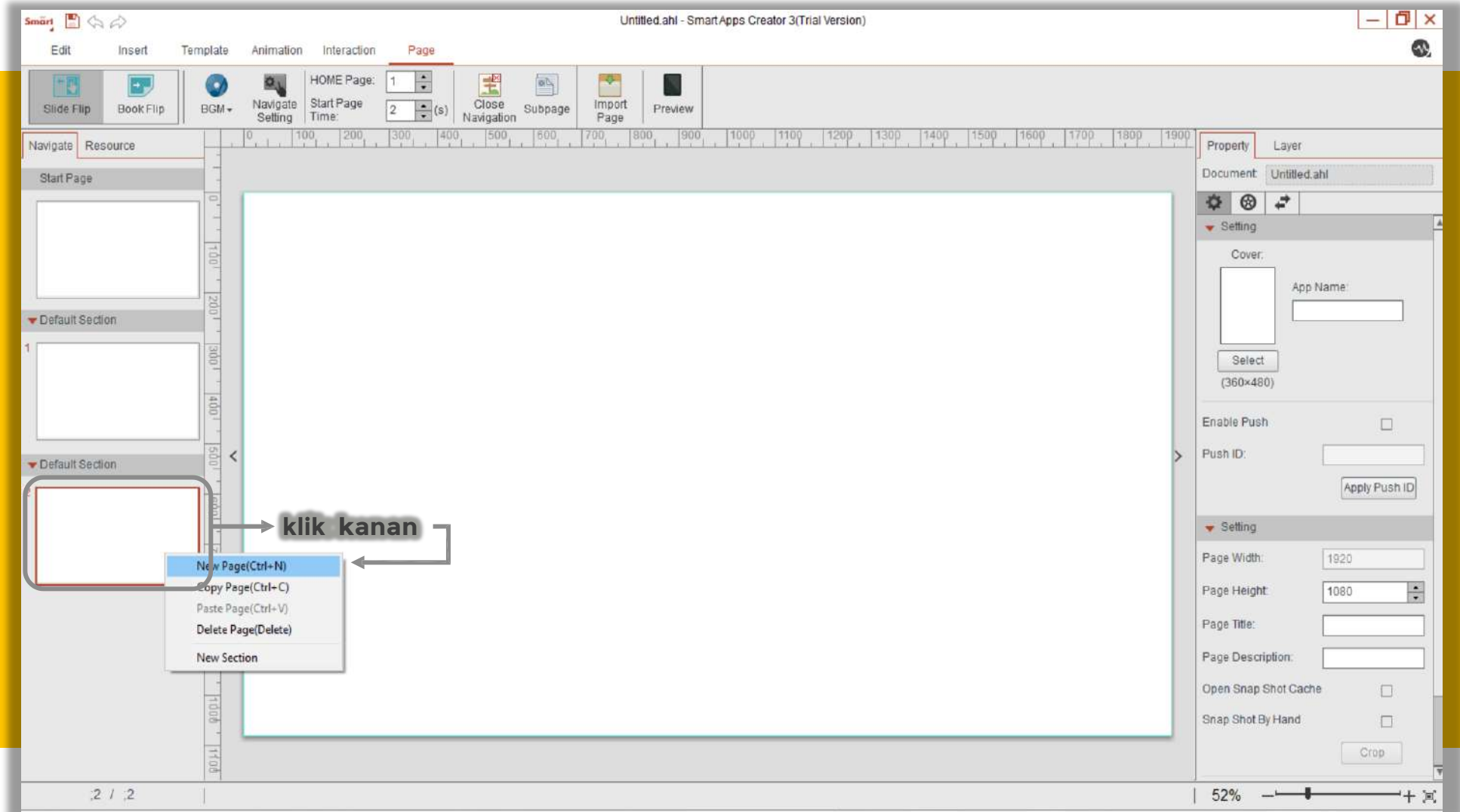
Workspace Smart Apps Creator



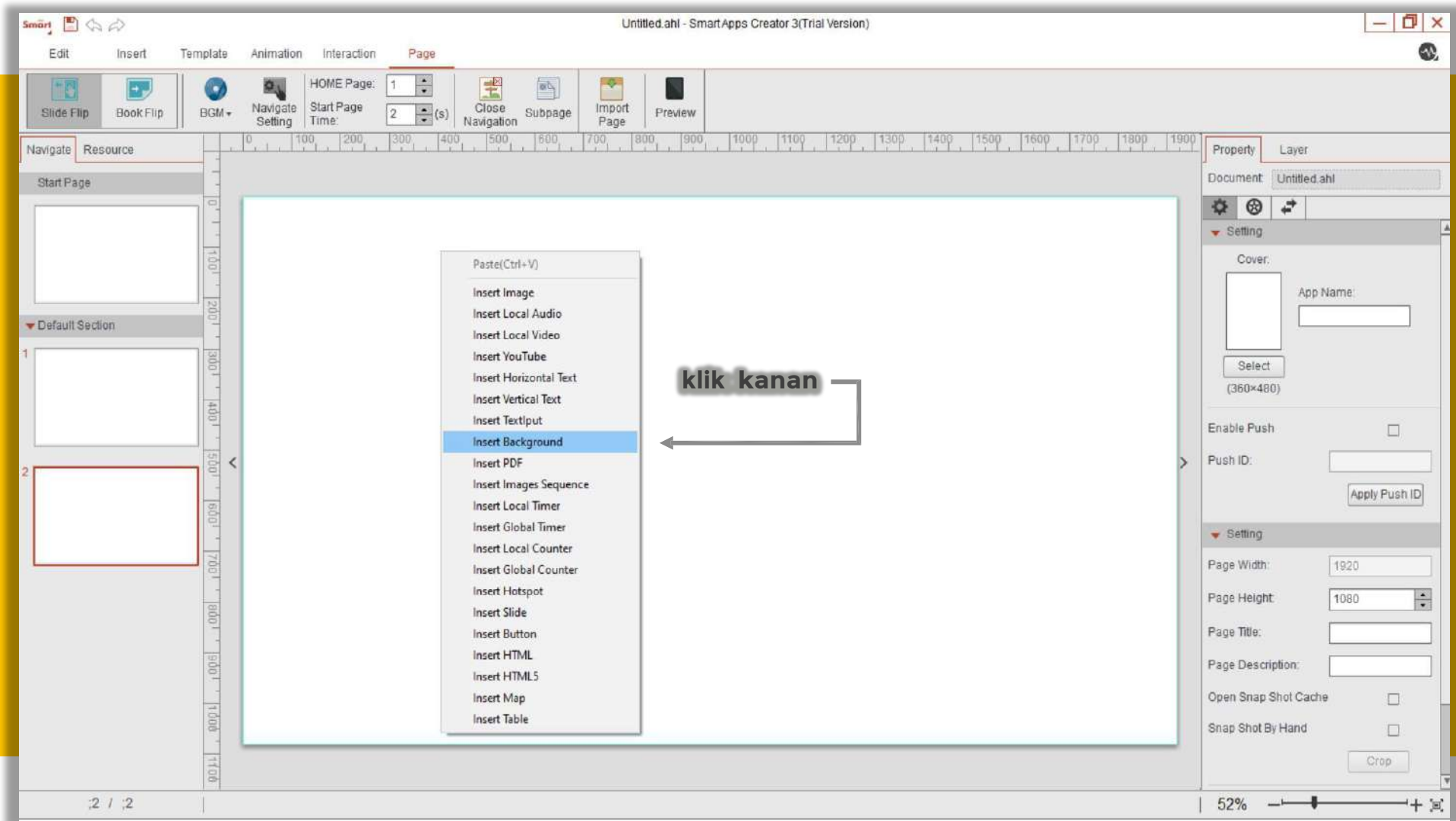
Menambahkan SECTION



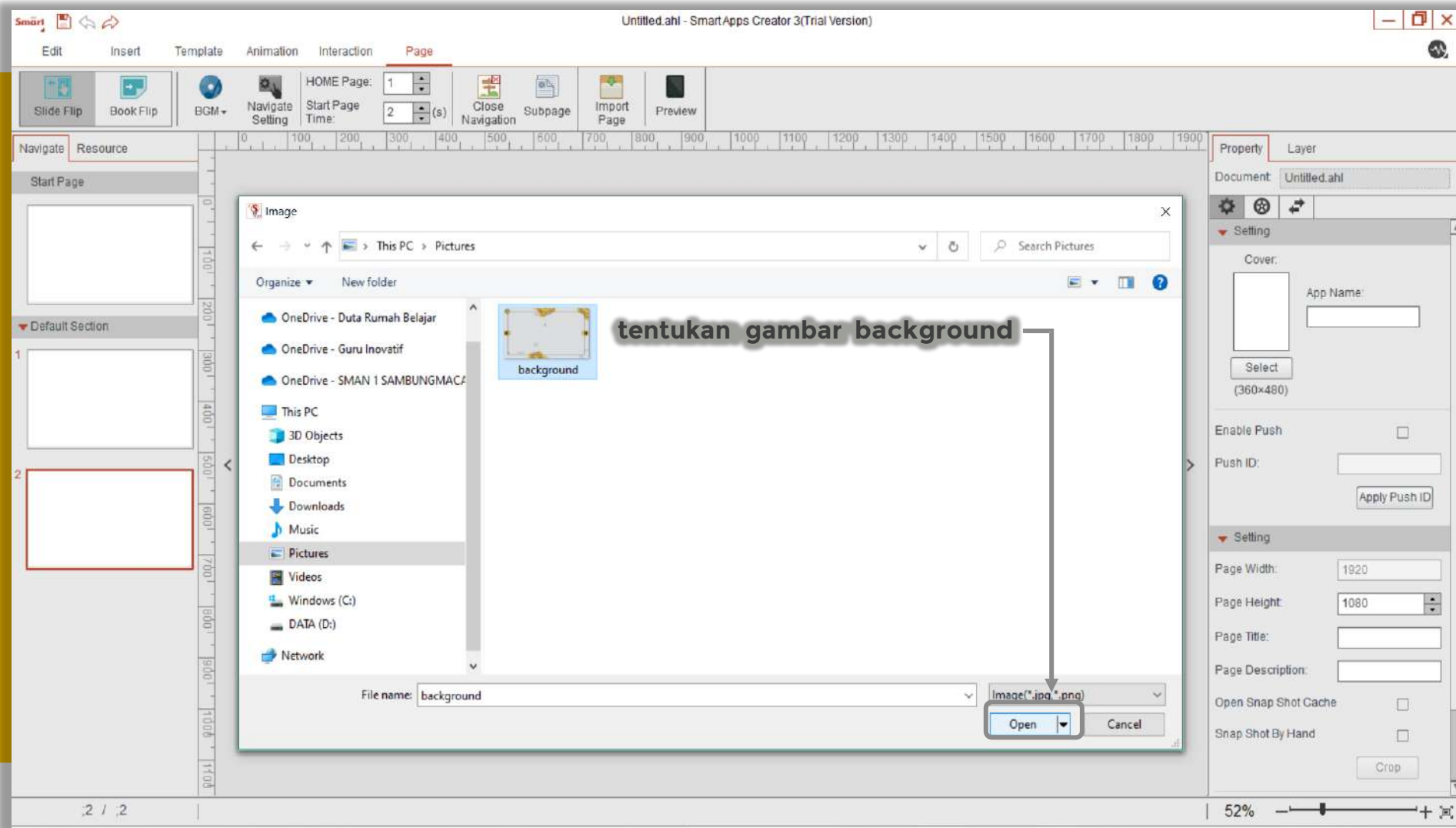
Menambahkan PAGE



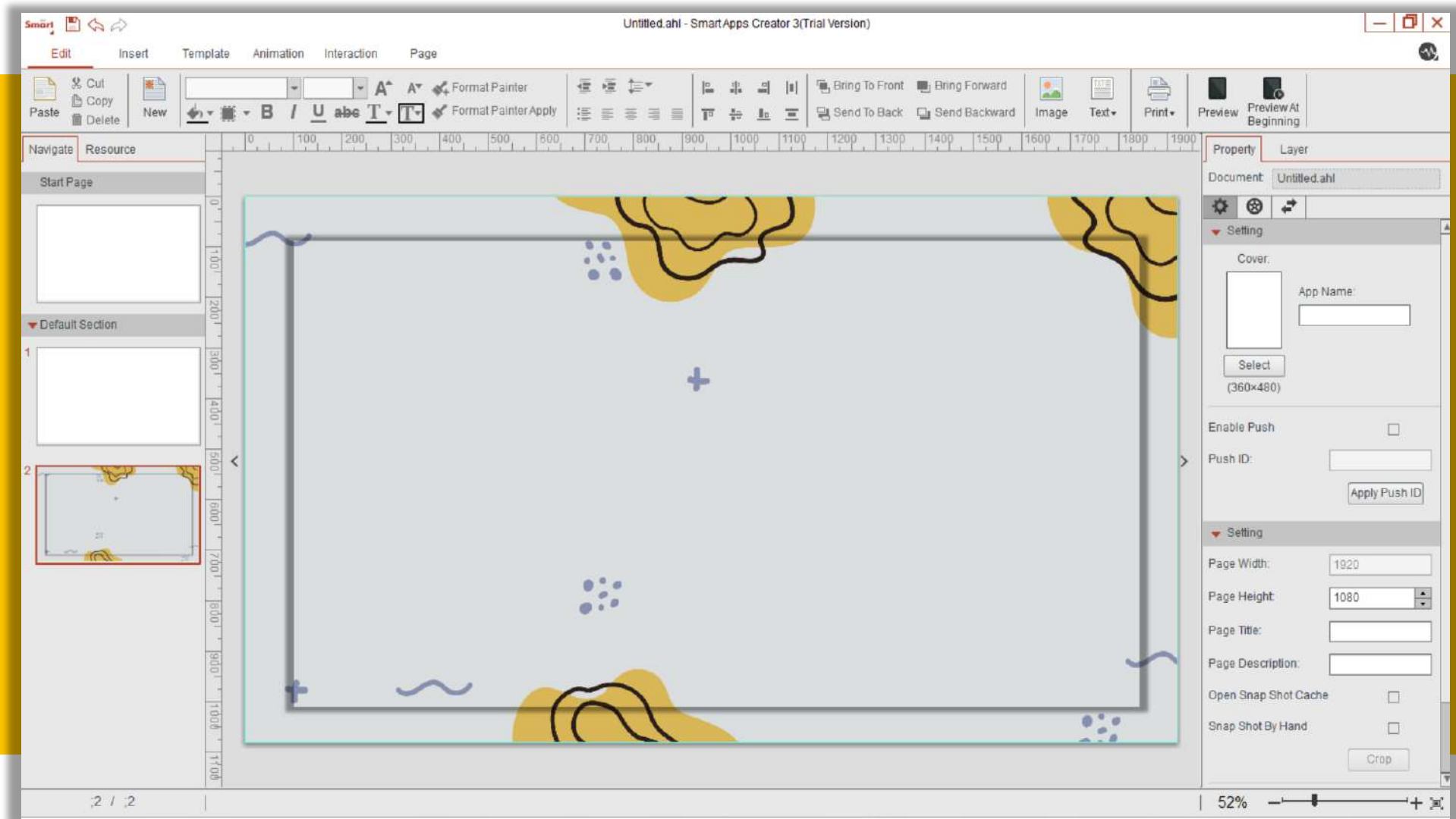
Mengganti Background (1/3)



Mengganti Background (2/3)

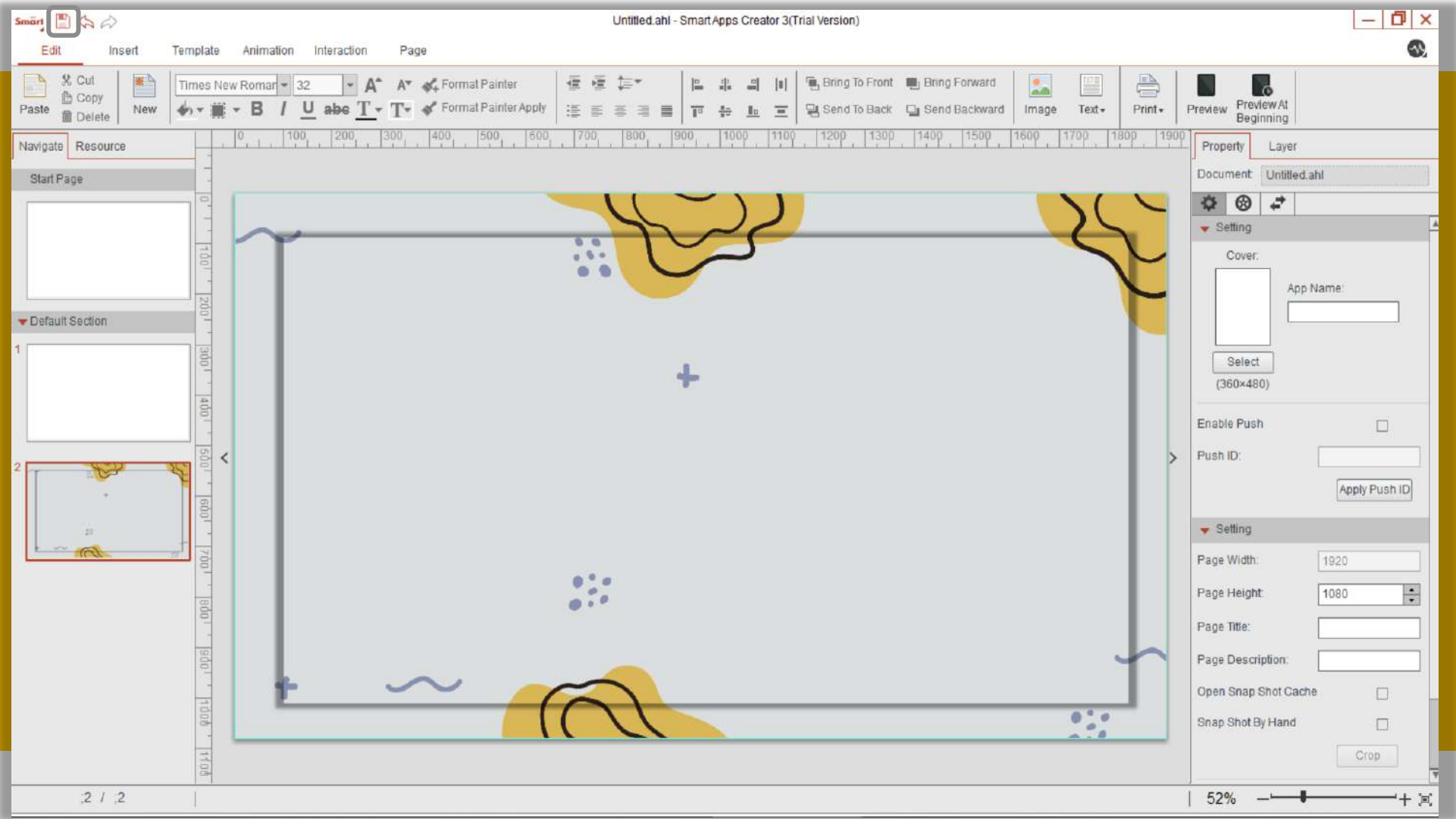


Mengganti Background (3/3)

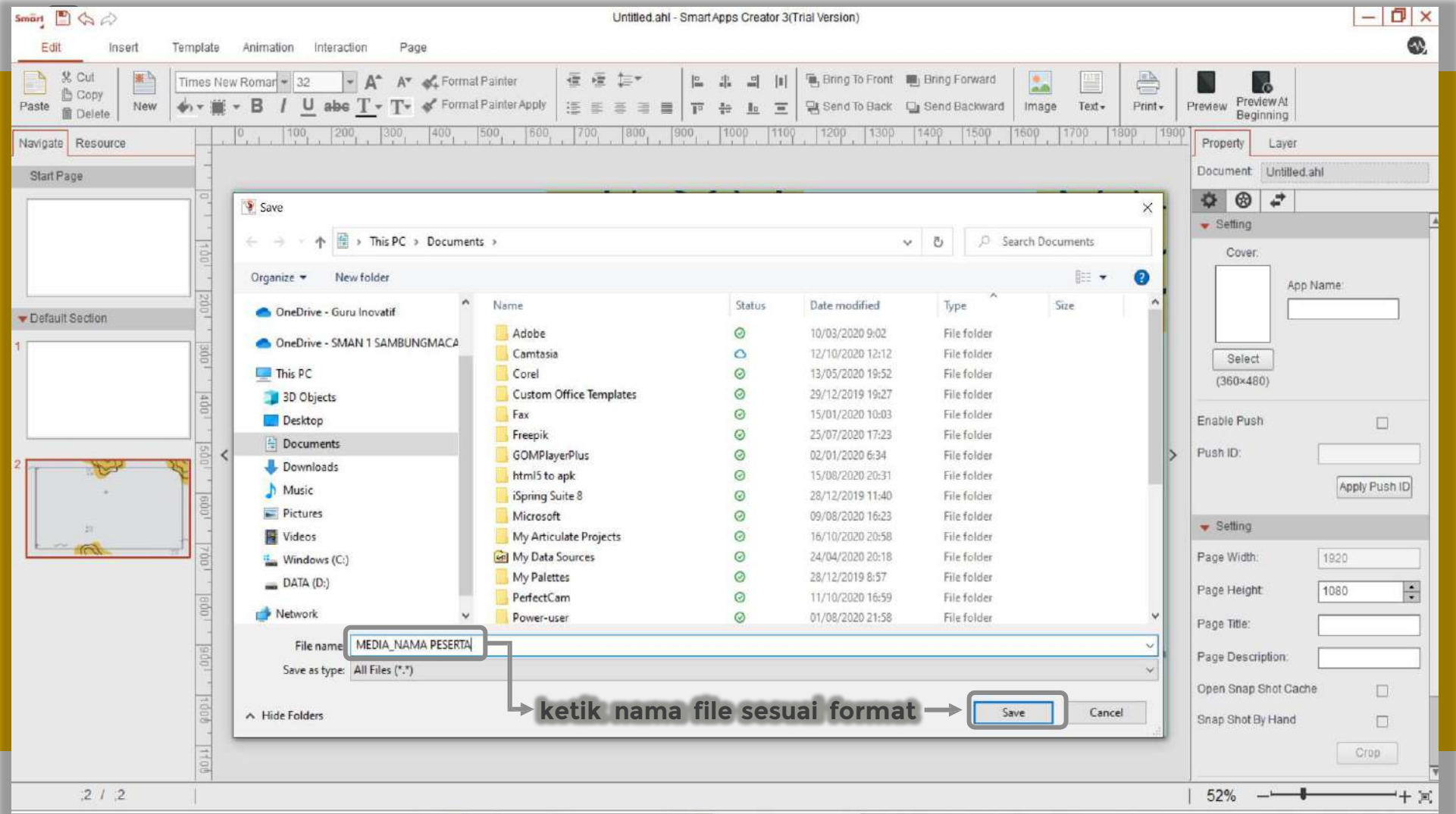


Menyimpan File (1/2)

klik ikon SAVE



Menyimpan File (2/2)





Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Apps

- Insert: Text, Image, Button -

Memasukkan Text (1/2)

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a map with a text box containing the text "pilih fit TEXT pada me INSERT". A yellow arrow points from the "Text" button in the top toolbar to the text box. The "Text" button is highlighted with a yellow box. The "Horizontal Text" and "Vertical Text" options are also visible in the dropdown menu. The right sidebar shows the "Property" panel with various settings, including "Page Width" (1920), "Page Height" (1080), and "Page Title". The bottom status bar shows "2 / 2" and "52%".

Smart Apps Creator 3 (Trial Version) - MEDIA_NAMAPESERTA.ahl

Insert

Horizontal Text

Vertical Text

pilih fit TEXT pada me INSERT

Property

Document: MEDIA_NAMAPESERTA.ahl

Setting

Cover:

App Name:

Select

(360x480)

Enable Push

Push ID:

Apply Push ID

Setting

Page Width: 1920

Page Height: 1080

Page Title:

Page Description:

Open Snap Shot Cache

Snap Shot By Hand

Crop

2 / 2

52%

Memasukkan Text (2/2)

The screenshot displays the SmartApps Creator 3(Trial Version) interface. The main workspace shows a slide with a light blue background and yellow decorative elements. A text box is being edited, containing the text: "Masalah sosial dapat didefinisikan sebagai kondisi sosial yang dipandang masyarakat berbahaya dan harus diatasi. Hal-hal yang menjadi masalah sosial antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain berbeda-beda. Perbedaan ini antara lain dipengaruhi oleh perbedaan nilai, keyakinan, pengalaman hidup dan periode sejarah." A yellow arrow points from the text box to the text "masukkan teks." below it. Another yellow arrow points from the text "sesuaikan jenis font dan sizenya" to the text box. The right sidebar shows the Property panel for the text object, with settings for font (Poppins), size (32), and other formatting options. The bottom status bar shows the page number "2 / 2" and a zoom level of "52%".

SmartApps Creator 3(Trial Version)

Property

Text: Masalah sosial dapat didefinisikan sebagai kondisi sosial yang dipandang masyarakat berbahaya dan harus diatasi. Hal-hal yang menjadi masalah sosial antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain berbeda-beda. Perbedaan ini antara lain dipengaruhi oleh perbedaan nilai, keyakinan, pengalaman hidup dan periode sejarah.

Setting

x: 215 px y: 320

Width: 590 px Height: 441

Rotate: 0 degree Opacity: 100%

Setting

Hide Object When Browsing

Border Appear

Border Color

Character

Font: Poppins Size: 32

Paragraph

Align: Left To Right

Language: English

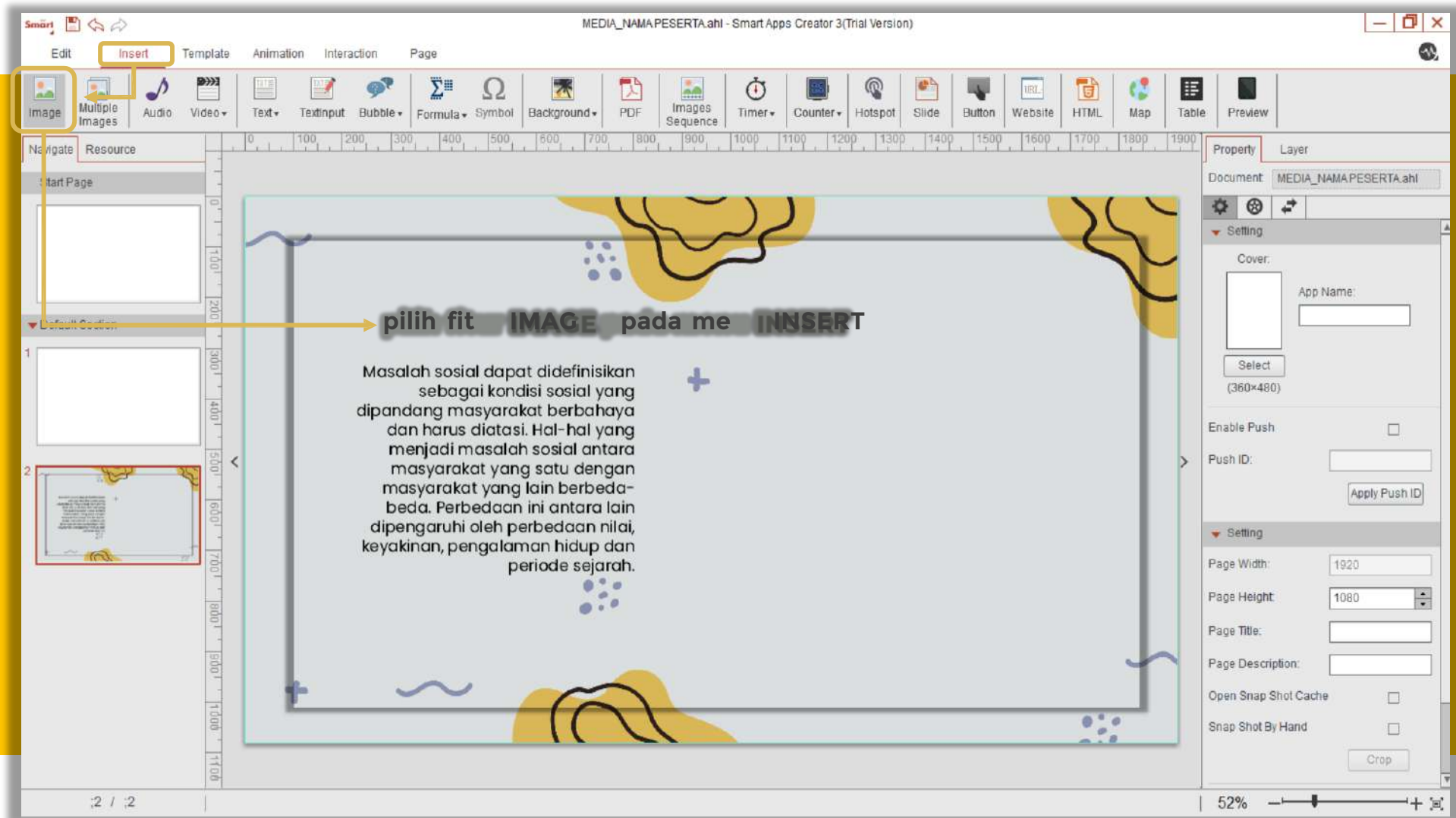
Border

Width: 1 px Height: 20 px

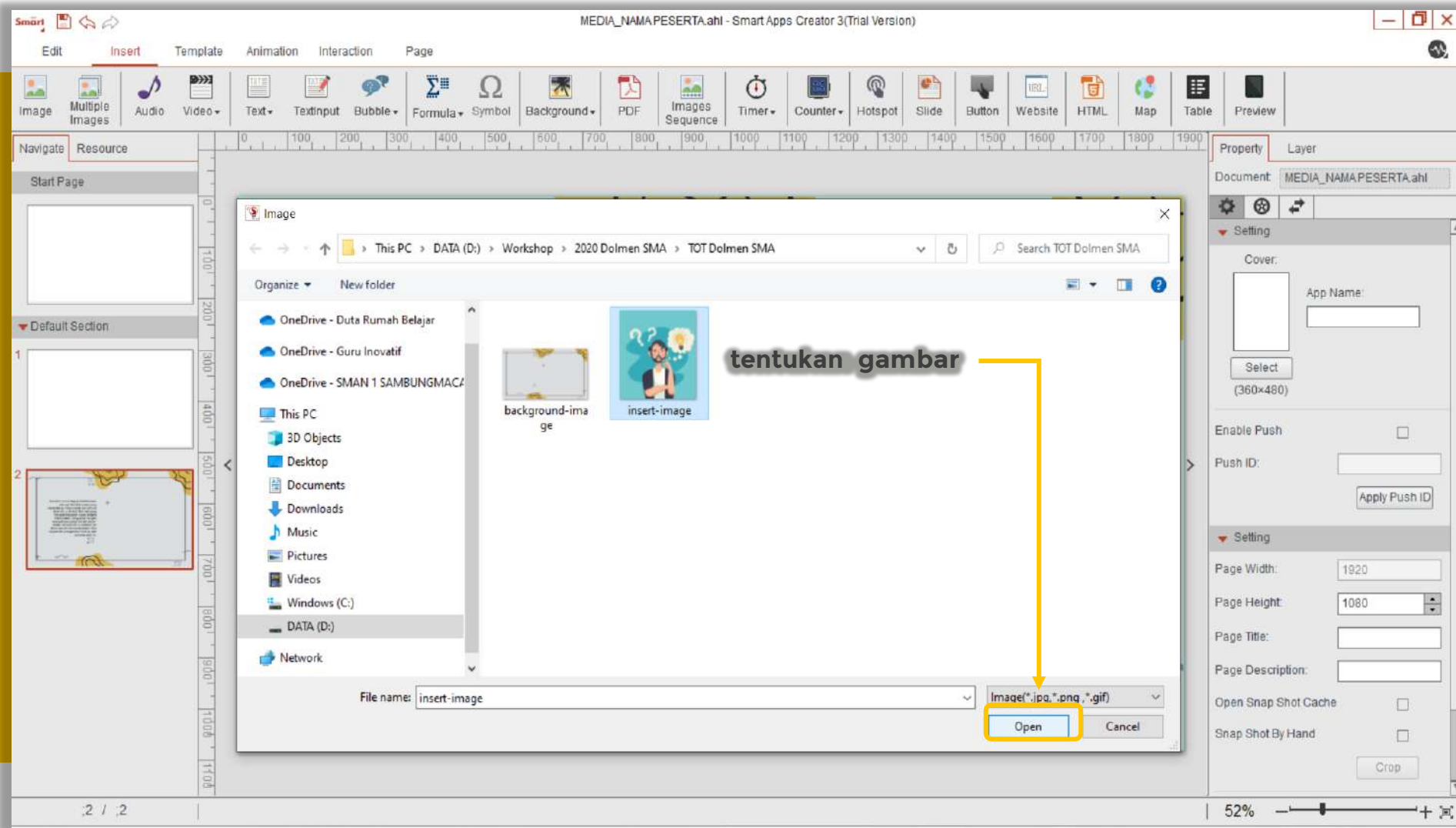
2 / 2

52%

Memasukkan Image (1/3)



Memasukkan Image (2/3)



Memasukkan Image (3/3)

The screenshot shows the Smart Apps Creator 3(Trial Version) interface. The main workspace displays a slide with the following content:

DEFINISI PERMASALAHAN SOSIAL

Masalah sosial dapat didefinisikan sebagai kondisi sosial yang dipandang masyarakat berbahaya dan harus diatasi. Hal-hal yang menjadi masalah sosial antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain berbeda-beda. Perbedaan ini antara lain dipengaruhi oleh perbedaan nilai, keyakinan, pengalaman hidup dan periode sejarah.

Below the text is an illustration of a man with a beard, wearing a dark jacket over a white shirt, with his hand on his chin in a thinking pose. Above him are thought bubbles containing question marks and a glowing lightbulb.

The interface includes a toolbar at the top with various tools like Image, Multiple Images, Audio, Video, Text, Text Input, Bubble, Formula, Symbol, Background, PDF, Images Sequence, Timer, Counter, Hotspot, Slide, Button, Website, HTML, Map, Table, and Preview. On the left, there is a 'Resource' panel showing a 'Start Page' and a 'Default Section' with two items. On the right, the 'Property' panel is open, showing settings for the selected image, including 'Cover', 'App Name', 'Enable Push', 'Push ID', 'Page Width' (1920), 'Page Height' (1080), 'Page Title', 'Page Description', 'Open Snap Shot Cache', and 'Snap Shot By Hand'. A 'Crop' button is visible at the bottom of the property panel.

At the bottom of the slide, the text "atur proporsi dan posisi IMAGE" is displayed.

Memasukkan Button (1/2)

The screenshot shows the Smart Apps Creator 3(Trial Version) interface. The 'Insert' menu is highlighted, and the 'Button' option is selected. The main workspace displays a slide with the following content:

DEFINISI PERMASALAHAN SOSIAL

Masalah sosial dapat didefinisikan sebagai kondisi sosial yang dipandang masyarakat berbahaya dan harus diatasi. Hal-hal yang menjadi masalah sosial antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain berbeda-beda. Perbedaan ini antara lain dipengaruhi oleh perbedaan nilai, keyakinan, pengalaman hidup dan periode sejarah.

The slide also features an illustration of a man thinking, with a lightbulb and question marks above his head. The interface includes a toolbar with various icons, a property panel on the right, and a status bar at the bottom showing '2 / 2' and '52%' zoom.

Memasukkan Button (2/2)

The screenshot shows the Smart Apps Creator 3(Trial Version) interface. The main workspace displays a slide with the following content:

DEFINISI PERMASALAHAN SOSIAL
Masalah sosial dapat didefinisikan sebagai kondisi sosial yang dipandang masyarakat berbahaya dan harus diatasi. Hal-hal yang menjadi masalah sosial antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain berbeda-beda. Perbedaan ini antara lain dipengaruhi oleh perbedaan nilai, keyakinan, pengalaman hidup dan periode sejarah.

Two yellow callout boxes with double arrows (left and right) are positioned over the slide, indicating the placement of navigation buttons. A text box at the bottom of the slide reads "atur proporsi dan posisi BUTTON".

The interface includes a top menu bar with options: Edit, Insert, Template, Animation, Interaction, Page. Below the menu is a toolbar with various icons for inserting elements like Image, Multiple Images, Audio, Video, Text, Text Input, Bubble, Formula, Symbol, Background, PDF, Images Sequence, Timer, Counter, Hotspot, Slide, Button, Website, HTML, Map, Table, and Preview.

On the left side, there is a "Navigate" panel with "Resource" and "Start Page" sections. The "Default Section" is expanded to show two slides, with the second slide being the current one.

On the right side, there is a "Property" panel with "Layer" and "Group Container" sections. The "Setting" section includes fields for x, y, Width, Height, Rotate, and Opacity. The "Slide Binding" section includes checkboxes for "Hide Object When Browsing" and "Blind Sliding in This Page", and a "Slide Vertical Speed" field.

The bottom status bar shows ".2 / .2" and a zoom level of "52%".



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Apps

- Insert: Background Music, Audio Narrator, Video, Youtube -

Memasukkan Background Musik (1/2)

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a page with a light blue background and a central illustration of a man thinking. The text on the page reads:

DEFINISI PERMASALAHAN SOSIAL
Masalah sosial dapat didefinisikan sebagai kondisi sosial yang dipandang masyarakat berbahaya dan harus diatasi. Hal-hal yang menjadi masalah sosial antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain berbeda-beda. Perbedaan ini antara lain dipengaruhi oleh perbedaan nilai, keyakinan, pengalaman hidup dan periode sejarah.

Annotations on the screenshot include:

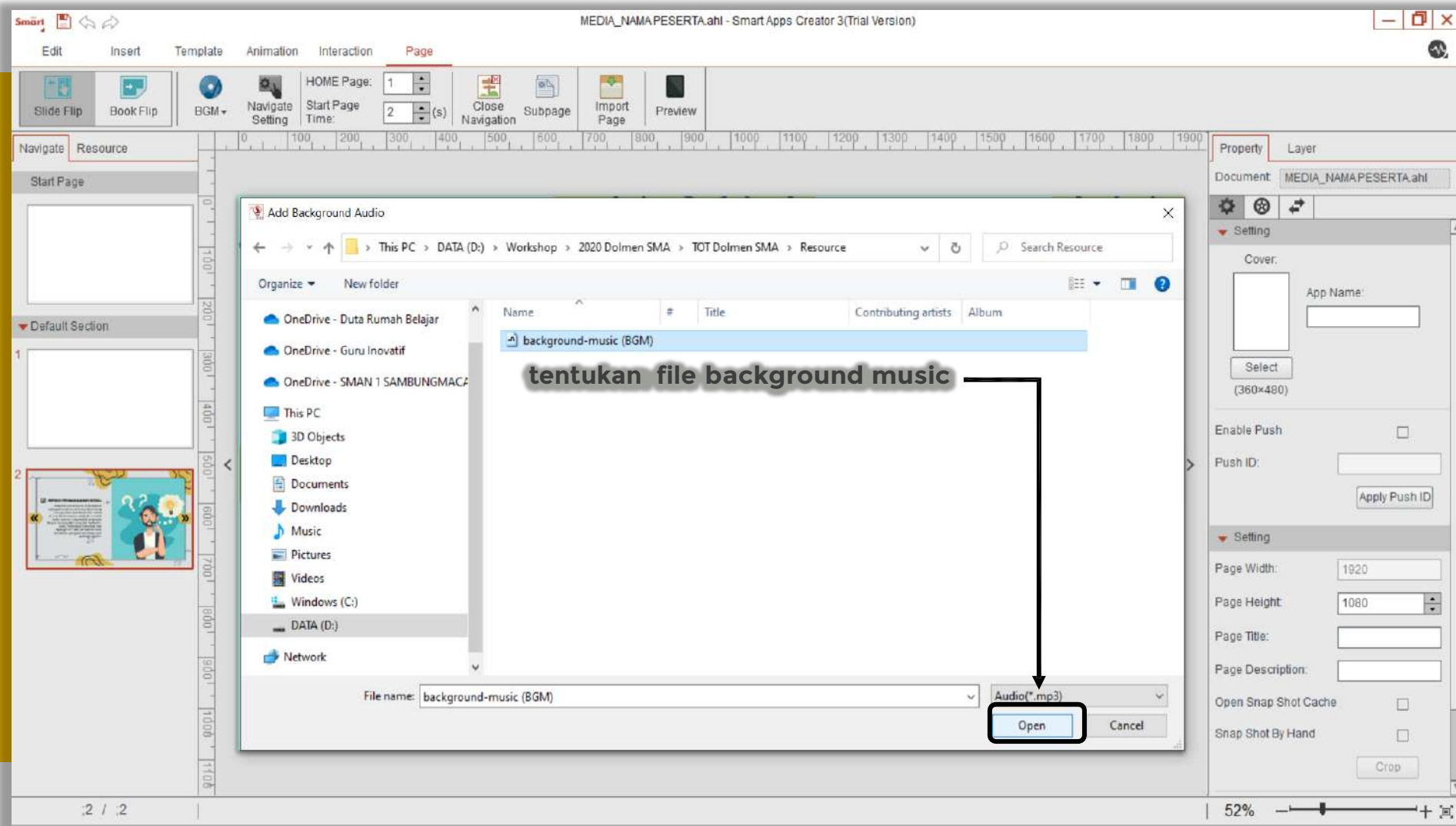
- A red box around the **BGM** icon in the top toolbar.
- A red box around the **Page** tab in the top toolbar.
- A red arrow pointing from the **BGM** icon to the **Page** tab with the text "pilih fitu BGM pada me PRAGE".
- A red arrow pointing from the **BGM** icon to the **Add BGM** button in the left sidebar.

The right sidebar shows the **Property** panel with the following settings:

- Document: MEDIA_NAMAPESERTA.ahl
- Setting: Cover (360x480), App Name (input field), Select button.
- Enable Push:
- Push ID: (input field), Apply Push ID button.
- Setting: Page Width: 1920, Page Height: 1080, Page Title: (input field), Page Description: (input field).
- Open Snap Shot Cache:
- Snap Shot By Hand:
- Crop button.

The bottom status bar shows the page number **2 / 2** and a zoom level of **52%**.

Memasukkan Background Musik (2/2)



Memasukkan Audio (1/3)

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a slide with the following content:

- DEFINISI PERMASALAHAN SOSIAL**
- Masalah sosial dapat didefinisikan sebagai kondisi sosial yang dipandang masyarakat berbahaya dan harus diatasi. Hal-hal yang menjadi masalah sosial antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain berbeda-beda. Perbedaan ini antara lain dipengaruhi oleh perbedaan nilai, keyakinan, pengalaman hidup dan periode sejarah.
- NARASI** (with a play button icon)

The slide also features a large illustration of a man thinking, with a lightbulb and question marks in his thought bubble. Navigation arrows (left and right) are visible on the slide.

The interface includes a top menu bar with options: Edit, Insert, Template, Animation, Interaction, Page. The 'Insert' menu is open, and the 'Audio' option is highlighted with a red box and an arrow pointing to the text 'pilih fit AUDIO pada me INSERT'.

The right sidebar shows the 'Property' panel with the following settings:

- Document: MEDIA_NAMAPESERTA.ahl
- Setting: Cover (360x480), App Name (input field), Select button
- Enable Push:
- Push ID: (input field), Apply Push ID button
- Setting: Page Width: 1920, Page Height: 1080, Page Title: (input field), Page Description: (input field)
- Open Snap Shot Cache:
- Snap Shot By Hand:
- Crop button

The bottom status bar shows the page number '2 / 2' and a zoom level of '52%'.

Memasukkan Audio (2/3)

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 (Trial Version) interface. The main window shows a file explorer window titled "Audio" with the path "This PC > DATA (D:) > Workshop > 2020 Dolmen SMA > TOT Dolmen SMA > Resource". The file list shows "audio-narasi" and "background-music (BGM)". The "audio-narasi" file is selected, and a text overlay "tentukan file audio" points to it. The "Open" button is highlighted with a red box. The right sidebar shows the "Property" panel with various settings for the audio element, including "Cover", "App Name", "Enable Push", "Push ID", "Page Width", "Page Height", "Page Title", "Page Description", "Open Snap Shot Cache", and "Snap Shot By Hand".

Smart Apps Creator 3 (Trial Version) - MEDIA_NAMAPESERTA.ahl

Insert

Image Multiple Images Audio Video Text Textinput Bubble Formula Symbol Background PDF Images Sequence Timer Counter Hotspot Slide Button Website HTML Map Table Preview

Navigate Resource

Start Page

Default Section

1

2

Property Layer

Document: MEDIA_NAMAPESERTA.ahl

Setting

Cover:

App Name:

Select

(360x480)

Enable Push

Push ID:

Apply Push ID

Setting

Page Width: 1920

Page Height: 1080

Page Title:

Page Description:

Open Snap Shot Cache

Snap Shot By Hand

Crop

File name: audio-narasi Audio (*.mp3)

Open Cancel

2 / 2 | 52%

Memasukkan Audio (3/3)

Smart Apps Creator 3(Trial Version) interface showing the process of adding audio to a slide.

The main workspace displays a slide with the following content:

- DEFINISI PERMASALAHAN SOSIAL**
- Masalah sosial dapat didefinisikan sebagai kondisi sosial yang dipandang masyarakat berbahaya dan harus diatasi. Hal-hal yang menjadi masalah sosial antara masyarakat yang satu dengan masyarakat yang lain berbeda-beda. Perbedaan ini antara lain dipengaruhi oleh perbedaan nilai, keyakinan, pengalaman hidup dan periode sejarah.
- NARASI** (audio player)

The right-hand panel shows the **Property** settings for the audio file:

- Audio: audio-narasi.mp3
- Setting: x: 1566 px, y: 849, Width: 65 px, Height: 65, Rotate: 0 degree, Opacity: 100%
- Setting: Hide Object When Browsing (highlighted), Play Audio When Browsing , Loop , Display Control Bar , Delay: 0 (s)

Memasukkan gambar a AUDIO pada menu PROPERTY

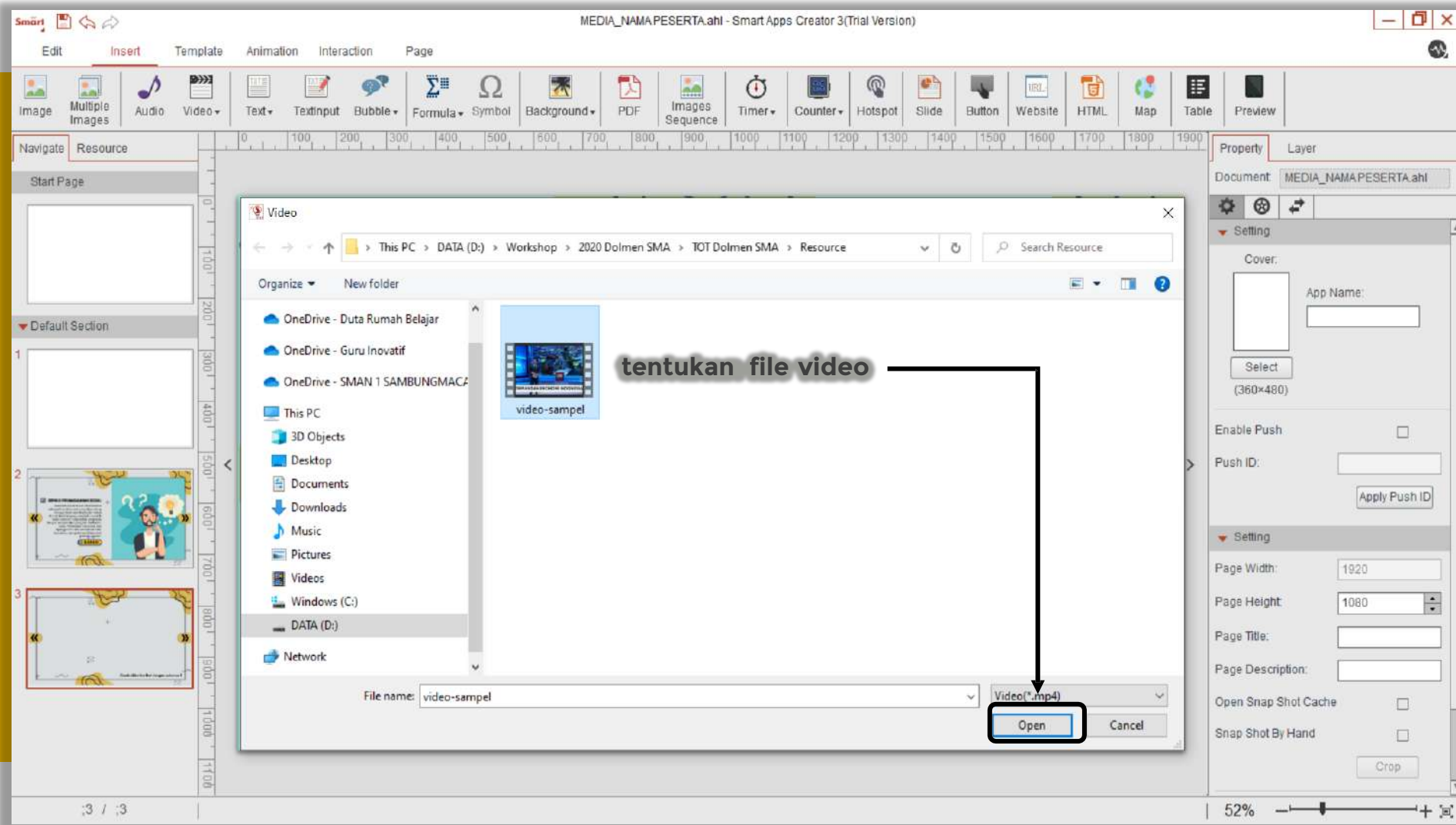
Memasukkan Video (1/4)

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a slide with a light blue background and yellow abstract shapes. A text box in the center reads "pilih fit VIDEO pada me INSERT". A black arrow points from the "Video" icon in the top toolbar to this text box. Below the text box is a blue plus sign. At the bottom of the slide, there is a text box that says "Simak video berikut dengan seksama!". The interface includes a top menu bar with "Edit", "Insert", "Template", "Animation", "Interaction", and "Page". The "Insert" menu is open, showing various media options. On the left, there is a "Navigate" panel with a "Resource" tab and a "Default Section" containing three slide thumbnails. On the right, there is a "Property" panel with settings for the selected element, including "Cover" (360x480), "Enable Push", "Push ID", "Page Width" (1920), "Page Height" (1080), "Page Title", "Page Description", "Open Snap Shot Cache", and "Snap Shot By Hand". The bottom status bar shows "3 / 3" and a zoom level of "52%".

Memasukkan Video (2/4)

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3(Trial Version) interface. The main workspace shows a slide with a decorative background and a central text box that reads "support video dalam format MP4". A dialog box titled "Insert Video" is open, displaying the message "Only support H.264 encoded video and AAC(128) audio in MP4" and a "Submit" button. A black arrow points from the "Submit" button to the text on the slide. The interface includes a top menu bar with options like Edit, Insert, Template, Animation, Interaction, and Page. A toolbar below the menu contains various icons for inserting elements such as Image, Multiple Images, Audio, Video, Text, Textinput, Bubble, Formula, Symbol, Background, PDF, Images Sequence, Timer, Counter, Hotspot, Slide, Button, Website, HTML, Map, Table, and Preview. On the left, there is a "Navigate" panel with "Resource" and "Start Page" sections, and a "Default Section" with three slide thumbnails. On the right, a "Property" panel is visible, showing settings for the document, including "App Name", "Cover" (360x480), "Enable Push", "Push ID", "Page Width" (1920), "Page Height" (1080), "Page Title", "Page Description", "Open Snap Shot Cache", and "Snap Shot By Hand". The status bar at the bottom indicates the current slide is 3 out of 3 and the zoom level is 52%.

Memasukkan Video (3/4)



Memasukkan Youtube Video (1/3)

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a slide with a light blue background and yellow abstract shapes. A text box in the center reads "pilih fit YOUTUBE VIDEO pada menu INSERT". An arrow points from the "Video" icon in the top toolbar to the "YouTube Video" option in the "Local Video" dropdown menu. The right sidebar shows the "Property" panel with various settings, including "Cover" (360x480), "Enable Push", "Push ID", "Page Width" (1920), "Page Height" (1080), "Page Title", "Page Description", "Open Snap Shot Cache", and "Snap Shot By Hand". The bottom status bar shows "4 / 4" and "52%".

Smart Apps Creator 3 (Trial Version)

Document: MEDIA_NAMAPESERTA.ahl

Setting

Cover: (360x480)

App Name:

Select

Enable Push

Push ID:

Apply Push ID

Setting

Page Width: 1920

Page Height: 1080

Page Title:

Page Description:

Open Snap Shot Cache

Snap Shot By Hand

Crop

4 / 4 | 52%

Memasukkan Youtube Video (2/3)

The screenshot displays the SmartApps Creator 3(Trial Version) interface. The main workspace shows a slide with a decorative background and a central text box that reads "masukkan link url Youtube". Below this, another text box says "Simak video berikut dengan seksama!". A dialog box titled "Insert YouTube" is open, with the URL "https://youtu.be/N659ZUI8qCU" entered in the "URL:" field. The "Submit" button is highlighted with a black box, and an arrow points from it to the "masukkan link url Youtube" text. The interface includes a top menu bar with options like Edit, Insert, Template, Animation, Interaction, and Page. A toolbar below the menu contains various icons for inserting elements like Image, Audio, Video, Text, etc. On the left, there is a "Navigate" panel showing a sequence of four slides. On the right, a "Property" panel is visible, showing settings for the current slide, including Page Width (1920), Page Height (1080), and Page Title.

SmartApps Creator 3(Trial Version) - MEDIA_NAMAPESERTA.ahl

Insert YouTube

URL:

Submit Cancel

masukkan link url Youtube

Simak video berikut dengan seksama !

Property Layer

Document: MEDIA_NAMAPESERTA.ahl

Setting

Cover:
Select
(360x480)

Enable Push

Push ID:
Apply Push ID

Setting

Page Width: 1920

Page Height: 1080

Page Title:

Page Description:

Open Snap Shot Cache

Snap Shot By Hand

Crop

52%

Memasukkan Youtube Video (3/3)

The screenshot displays the SmartApps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a slide with a central YouTube video player. The video player is currently black, indicating it is not yet loaded. The video player has a width of 985 px and a height of 574 px. The URL field in the property panel is set to <https://youtu.be/N659ZUf8qC>. The slide also features decorative elements like yellow and blue shapes and a central text box that reads "ketika sudah menjadi file APK Android" and "Simak video berikut dengan seksama!". The interface includes a menu bar (Edit, Insert, Template, Animation, Interaction, Page), a toolbar with various media and interaction tools, and a right-hand property panel with settings for the video player.

Property Panel Settings:

- Container: YouTube
- Setting:
 - x: 457 px, y: 211
 - Width: 985 px, Height: 574
 - Rotate: 0 degree, Opacity: 100%
- Setting:
 - Hide Object When Browsing:
 - URL: <https://youtu.be/N659ZUf8qC>



Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Apps

- Animation - Hotspot - Interaction -

Menganimasikan Object (1/4)

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3(Trial Version) interface. The main workspace shows a slide titled "PERMASALAHAN SOSIAL" (Social Problem) with a logo for "Rumah Belajar" (Rumah Belajar Belajar Untuk Semua). Below the title, it says "Media Pembelajaran Sosiologi Untuk Kelas XI Semester I". To the right of the slide, there is a vertical menu with five buttons: "KOMPETENSI" (highlighted with a red box), "MATERI", "EVALUASI", "REFERENSI", and "DEVELOPER". Each button has a corresponding icon. The interface includes a top menu bar with "Edit", "Insert", "Template", "Animation", "Interaction", and "Page". Below the menu bar is a toolbar with various animation effects: Play All, Empty, Fade In, Float In, Wipe, Turn In, Zoom, Rotate In, Effect, Ease, and Preview. The "Animation" tab is active, showing settings for "Loop", "Repeat", "Duration", "Delay", "Add", and "Preview". The "Property" panel on the right shows "Button: Button" and "Animation Setting" options: "Play Animations When Browsing" (unchecked), "Loop Animations" (unchecked), and "Repeat Animations: 1". A text box on the right side of the interface says "akan dianimasikan" (will be animated), with an arrow pointing to the "KOMPETENSI" button. The bottom status bar shows "1 / 4" and "52%".

Menganimasikan Object (2/4)

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3(Trial Version) interface. The main workspace shows a slide titled "PERMASALAHAN SOSIAL" with a central logo for "Rumah Belajar" and a list of menu items: KOMPETENSI, MATERI, EVALUASI, REFERENSI, and DEVELOPER. The "Animation" tab is selected in the top menu, and the "Float In" animation effect is highlighted in the animation toolbar. The "Property" panel on the right shows the "Animation Setting" for the selected object, including options for "Play Animations When Browsing", "Loop Animations", and "Repeat Animations" (set to 1). The interface also includes a timeline at the bottom and a zoom level of 52%.

Smart Apps Creator 3(Trial Version)

Animation

Empty Fade In Float In Wipe Turn In Zoom Rotate In

me ANIMATION

Rumah Belajar
Belajar Untuk Semua

PERMASALAHAN
SOSIAL

Media Pembelajaran Sosiologi Untuk Kelas XI Semester I

KOMPETENSI
MATERI
EVALUASI
REFERENSI
DEVELOPER

Property Layer

Button: Button

Animation Setting

Play Animations When Browsing

Loop Animations

Repeat Animations: 1

52%

Menganimasikan Object (3/4)

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3(Trial Version) interface. The main workspace shows a slide titled "PERMASALAHAN SOSIAL" (Social Problem) with a logo for "Rumah Belajar" (Rumah Belajar, Belajar Untuk Semua). The slide content includes the text "Media Pembelajaran Sosiologi Untuk Kelas XI Semester 1" and a vertical menu of buttons: "KOMPETENSI", "MATERI", "EVALUASI", "REFERENSI", and "DEVELOPER". The "Animation" tab is active, showing various animation effects like "Float In", "Wipe", "Turn In", "Zoom", and "Rotate In". The "Add" button in the top right corner is highlighted with a red box and an arrow pointing to the text "ADD" on the right. The "Property" panel on the right shows settings for the selected button, including "Button: Button", "Animation Setting", and "Repeat Animations: 1". The bottom status bar indicates the current slide is 1 of 4 and the zoom level is 52%.

Menganimasikan Object (4/4)

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3(Trial Version) interface. The main workspace shows a slide titled "PERMASALAHAN SOSIAL" with a central logo for "Rumah Belajar" and a list of menu items: KOMPETENSI, MATERI, EVALUASI, REFERENSI, and DEVELOPER. The "Animation" tab is active, and the "Float In" effect is selected for the menu items. The "Animation Setting" panel on the right is highlighted, showing the "Float Up" animation type. The "PROPERTY" panel is also visible, showing the "Button" property.

Smart Apps Creator 3(Trial Version)

Animation Setting

- Play Animations When Browsing
- Loop Animations
- Repeat Animations: 1
- 1 Float Up

PROPERTY

52%

Memasukkan Hotspot (1/2)

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a presentation slide titled "PERMASALAHAN SOSIAL" (Social Problems) with a logo for "Rumah Belajar" (Rumah Belajar Belajar untuk semua). The slide content includes the text "PERMASALAHAN SOSIAL" and "Media Pembelajaran Sosiologi Untuk Kelas XI Semester I". To the right of the slide, there are five interactive buttons: "KOMPETENSI", "MATERI", "EVALUASI", "REFERENSI", and "DEVELOPER".

The top toolbar contains various tools, with the "Hotspot" tool highlighted by a red box. A red arrow points from the "Hotspot" tool to the "pil HOTSPOT pada me INSERT" text in the top right corner. The "Insert" menu is also highlighted with a red box. The right sidebar shows the "Property" panel with "Layer" selected, and the "Animation Setting" panel with "Play Animations When Browsing" checked.

At the bottom of the interface, the status bar shows "1 / 4" and "52%".

Memasukkan Hotspot (2/2)

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a slide titled "PERMASALAHAN SOSIAL" with a logo for "Rumah Belajar" and a list of menu items: KOMPETENSI, MATERI, EVALUASI, REFERENSI, and DEVELOPER. A blue hotspot is placed over the "MATERI" button. The right sidebar shows the "Property" panel for the selected "Hot Spot2", with settings for position (x: 1129 px, y: 344), size (Width: 659 px, Height: 142), and other options like "Hotspot Shape" (Rectangle) and "Hotspot Color".

sesuaikan size dan posisi HOTSPOT

Menginteraksikan Object (1/6)

- Berpindah Page / Section -

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 interface. The main workspace shows a slide titled "PERMASALAHAN SOSIAL" with a logo for "Rumah Belajar" and a navigation menu with buttons for "KOMPETENSI", "MATERI", "EVALUASI", "REFERENSI", and "DEVELOPER". A blue hot spot is placed over the "MATERI" button. The right-hand property panel is open, showing the "Hot Spot" settings for "Hot Spot1". The settings include coordinates (x: 1129 px, y: 344), dimensions (Width: 659 px, Height: 142), and a "Slide Binding" section with options for "Bind Sliding In This Page" and "Bind Sliding between Pages". A red arrow points from the hot spot to the "Slide Binding" section. A watermark "akan diinteraksikan" is visible over the slide content.

Smart Apps Creator 3(Trial Version)

Property Layer

Hotspot: Hot Spot1

Setting

x: 1129 px y: 344

Width: 659 px Height: 142

Rotate: 0 degree Opacity: 100%

Setting

Hide Object When Browsing

Hotspot Shape: Rectangle

Hotspot Color: [Color Picker]

Set Link Target

Slide Binding

Bind Sliding In This Page

Slide Vertical Speed: 1

Slide Horizontal Speed: 0

Bind Sliding between Pages

Slide From x: 1129 px

Slide From y: 344 px

Slide Width: 659 px

Slide Height: 142 px

akan diinteraksikan

Menginteraksikan Object (2/6)

- Berpindah Page / Section -

The screenshot displays the SmartApps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a slide titled "PERMASALAHAN SOSIAL" (Social Problem) with the "Rumah Belajar" logo and the subtitle "Media Pembelajaran Sosiologi Untuk Kelas XI Semester I". To the right of the slide are five navigation buttons: "KOMPETENSI", "MATERI", "EVALUASI", "REFERENSI", and "DEVELOPER". A "Hot Spot" is defined on the "MATERI" button. The interface includes a top menu bar with "Interaction" selected, a toolbar with various animation and navigation tools, and a right-hand "Property" panel. The "Property" panel shows settings for the "Hot Spot 1", including its position (x: 1129 px, y: 344), dimensions (width: 659 px, height: 142), and slide binding options. The "Slide Binding" section is currently expanded, showing "Bind Sliding In This Page" and "Bind Sliding between Pages" options, with the latter being unchecked. The "Slide From x" is set to 1129 px, "Slide From y" to 344 px, "Slide Width" to 659 px, and "Slide Height" to 142 px. The bottom status bar indicates the current slide is 1 of 4 and the zoom level is 52%.

Menginteraksikan Object (3/6)

- Berpindah Page / Section -

The screenshot displays the SmartApps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a slide titled "PERMAS SOSIAL" with a navigation menu on the right containing buttons for "KOMPETENSI", "MATERI", "EVALUASI", "REFERENSI", and "DEVELOPER". A "Hot Spot" is defined over the "MATERI" button. The "Object" menu is open, listing various interactive elements like "Button", "Appear", "Hide", etc. The "Property" panel on the right shows the settings for the selected "Hot Spot", including its position (x: 1129 px, y: 344), size (width: 659 px, height: 142), and slide binding options.

Property Layer

Hotspot: Hot Spot1

Setting

x: 1129 px y: 344

Width: 659 px Height: 142

Rotate: 0 degree Opacity: 100%

Setting

Hide Object When Browsing

Hotspot Shape: Rectangle

Hotspot Color: [Color Picker]

Set Link Target

Slide Binding

Bind Sliding In This Page

Slide Vertical Speed: 1

Slide Horizontal Speed: 0

Bind Sliding between Pages

Slide From x: 1129 px

Slide From y: 344 px

Slide Width: 659 px

Slide Height: 142 px

pilih object yang diseleksiikan

Menginteraksikan Object (4/6)

- Berpindah Page / Section -

The screenshot displays the SmartApps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a slide titled "PERMASALAHAN SOSIAL" (Social Problem) with a logo for "Rumah Belajar" (Rumah Belajar Belajar untuk Semua). The slide content includes the text "Media Pembelajaran Sosiologi Untuk Kelas XI Semester I". To the right of the slide, there are five interactive buttons: "KOMPETENSI" (pink), "MATERI" (blue, currently selected with a blue border and a "Hot Spot" label), "EVALUASI" (red), "REFERENSI" (green), and "DEVELOPER" (yellow-green). A "Switch Page" hot spot is defined over the "MATERI" button, with its properties visible in the right-hand panel. The hot spot is a rectangle with a width of 659 px and a height of 142 px, located at x=1129 px and y=344 px. The interface also features a top menu bar (Edit, Insert, Template, Animation, Interaction, Page), a toolbar with various interaction tools (Touch, Appear, Hide, Slide Up, Object, Appear, Hide, Flip Page, Switch Page, Flip To The P..., Back To The ..., Enable Auto ...), and a left-hand navigation pane showing a sequence of four slides. The bottom status bar indicates the current slide is 1 of 4 and the zoom level is 52%.

SmartApps Creator 3 (Trial Version) - MEDIA_NAMAPESERTA.ah1

Interaction Panel:

- Hotspot: Hot Spot1
- Setting:
 - x: 1129 px, y: 344
 - Width: 659 px, Height: 142
 - Rotate: 0 degree, Opacity: 100%
- Setting:
 - Hide Object When Browsing:
 - Hotspot Shape: Rectangle
 - Hotspot Color: [Blue]
 - Set Link Target
- Slide Binding:
 - Bind Sliding In This Page:
 - Slide Vertical Speed: 1
 - Slide Horizontal Speed: 0
 - Bind Sliding between Pages:
 - Slide From x: 1129 px
 - Slide From y: 344 px
 - Slide Width: 659 px
 - Slide Height: 142 px

Menginteraksikan Object (5/6)

- Berpindah Page / Section -

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a slide with a yellow background and a blue wavy border. A 'Page Switching' dialog box is open, showing a 'Horizontal Section' with four thumbnails. The second thumbnail is selected and highlighted with a black box. Below the thumbnails, the text 'Berhenti di sini, pindah ke section yang akan dituju' is displayed. The dialog box also includes a 'Selected Page' field and 'Submit' and 'Cancel' buttons. The interface includes a menu bar (Edit, Insert, Template, Animation, Interaction, Page), a toolbar with various interaction options (Touch, Appear, Hide, Slide Up, Object, Appear, Hide, Flip Page, Switch Page, Flip To The P..., Back To The ..., Enable Auto ...), and a right-hand property panel with sections for Property, Layer, Setting, and Slide Binding. The property panel shows settings for a 'Hot Spot' (Hot Spot1) with a bounding box of x: 1129 px, y: 344, width: 659 px, height: 142, and opacity: 100%. The slide binding section includes options for 'Bind Sliding In This Page' and 'Bind Sliding between Pages' with associated speed and position settings.

Menginteraksikan Object (6/6)

- Berpindah Page / Section -

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 (Trial Version) interface. The main window shows a slide with a 'DEVELOPER' badge and a 'Submit' button. A 'Page Switching' dialog box is open, allowing the user to select a page to navigate to. The dialog box has a 'Horizontal Section' on the left with 'All Pages' and 'Default Section' buttons. The main area shows four page thumbnails numbered 1 to 4. The 'Selected Page' panel on the right shows page 2. At the bottom of the dialog, there are 'SUBMIT' and 'Cancel' buttons, with a red box highlighting the 'Submit' button. The background shows a slide with a 'DEVELOPER' badge and a 'Submit' button. The software interface includes a menu bar (Edit, Insert, Template, Animation, Interaction, Page), a toolbar with various interaction options (Touch, Appear, Hide, Slide Up, Object, Appear, Hide, Flip Page, Switch Page, Flip To The P..., Back To The ..., Enable Auto ...), and a right-hand 'Property' panel with settings for Hotspot, Setting, and Slide Binding.

Menginteraksikan Object (1/7)

- Counter Nilai Evaluasi -

SmartApps Creator 3(Trial Version) - MEDIA_NAMAPESERTA.ah1

Menu: Edit, Insert, Template, Animation, Interaction, Page

Toolbar: Image, Multiple Images, Audio, Video, Text, Textinput, Bubble, Formula, Symbol, Background, PDF, Images Sequence, Timer, Counter, Hotspot, Slide, Button, Website, HTML, Map, Table, Preview

Slide Navigator (Left):

- 1. PERMASALAHAN SOSIAL
- 2. [Image]
- 3. [Image]
- 4. [Image]
- 5. Evaluasi

Slide Content (Slide 5):

EVALUASI [1/5]

1. Berita di internet tidak semuanya dapat dipercaya. Untuk meminimalisir penyebaran berita hoax dapat dilakukan dengan cara

- A. meningkatkan kemampuan literasi digital
- B. menyebarkan berita hoax ke grup WhatsApp
- C. menanyakan kebenaran berita kepada teman
- D. meyakini sepenuhnya berita yang ada di internet
- E. melaporkan informasi bohong kepada pihak kepolisian

jawaban yang benar

Property Panel (Right):

- Hotspot: Hot Spot1
- Setting: x: 269 px, y: 444, Width: 75 px, Height: 75, Rotate: 0 degree, Opacity: 100%
- Slide Binding: Bind Sliding In This Page, Slide Vertical Speed: 1, Slide Horizontal Speed: 0, Bind Sliding between Pages

Status Bar: 5 / 5, 52%

Menginteraksikan Object (2/7)

- Counter Nilai Evaluasi -

The screenshot shows the Smart Apps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace displays a slide titled "EVALUASI [1/5]" with a question and five multiple-choice options. The toolbar at the top includes various tools, with the "Counter" tool highlighted. A tooltip for the Counter tool shows "Page Counter" and "Global Counter" options. The slide content is as follows:

EVALUASI [1/5]

1. Berita di internet tidak semuanya dapat dipercaya. Untuk meminimalisir penyebaran berita hoax dapat dilakukan dengan cara

- A. meningkatkan kemampuan literasi digital
- B. menyebarkan berita hoax ke grup WhatsApp
- C. menanyakan kebenaran berita kepada teman
- D. meyakini sepenuhnya berita yang ada di internet
- E. melaporkan informasi bohong kepada pihak kepolisian

The interface also shows a "Property" panel on the right with "Interaction Setting" and "INSERT" options. The bottom status bar indicates the current slide is 5 out of 5, and the zoom level is 52%.

Menginteraksikan Object (3/7)

- Counter Nilai Evaluasi -

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3(Trial Version) interface. The main workspace shows a slide titled "EVALUASI [1/5]" with a question and five multiple-choice options (A-E). A counter object, currently showing "0", is positioned at the bottom center of the slide. A red box highlights the counter, and an arrow points to it with the text "atur dan sesuaikan posisi COUNTER". The right-hand side of the interface features a "Property" panel for the selected counter object, showing settings for "Global Counter", "Setting" (position, width, height, rotate, opacity), and "Setting" (visibility, font color, size, minimum/maximum values, and save data).

Smart Apps Creator 3(Trial Version)

Global Counter: Counter

Setting

x: 693 px y: 961

Width: 121 px Height: 101

Rotate: 0 degree Opacity: 100%

Setting

Hide Object When Browsing

Font Color: [Color Picker]

Font Size: 36

Minimum Value: 0

Maximum Value: 100

Save Data:

atur dan sesuaikan posisi COUNTER

5 / 5 | 52%

Menginteraksikan Object (4/7)

- Counter Nilai Evaluasi -

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a slide titled "EVALUASI [1/5]" with a question: "Berita di internet tidak semuanya dapat dipercaya. Untuk meminimalisir penyebaran berita hoax dapat dilakukan dengan cara". Below the question are five options: A) meningkatkan kemampuan literasi digital, B) menyebarkan berita hoax ke grup WhatsApp, C) menanyakan kebenaran berita kepada teman, D) meyakini sepenuhnya berita yang ada di internet, and E) melaporkan informasi bohong kepada pihak kepolisian. A hotspot is placed over option A, and a counter at the bottom shows "0". The interface includes a menu bar (Edit, Insert, Template, Animation, Interaction, Page), a toolbar (Touch, Appear, Hide, Slide Up, Object, Appear, Hide, Play Animate, Play Single A, Stop Animate, Pause Animate, Play, Add, Preview), a navigation pane on the left, and a property panel on the right. The property panel shows settings for the hotspot, including its position (x: 269 px, y: 444), size (Width: 75 px, Height: 75), and slide binding options.

Menginteraksikan Object (5/7)

- Counter Nilai Evaluasi -

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3(Trial Version) interface. The main workspace shows a slide with a counter object labeled 'Counter' and a 'Hot Spot1' object. The counter is currently at 0. The slide content includes a question about social media news and five multiple-choice options (A-E). The interface includes a menu bar (Edit, Insert, Template, Animation, Interaction, Page), a toolbar with various interaction tools (Touch, Appear, Hide, Slide Up, Object, Appear, Hide, Play Animate, Play Single A, Stop Animate, Pause Anim, Play, Add, Preview), and a Property panel on the right. The Property panel shows settings for the selected object, including position (x: 269 px, y: 444), size (Width: 75 px, Height: 75), and rotation (0 degree). The bottom status bar shows the page number (5 / 5) and zoom level (52%).

me INTERACTION

0 Counter

Hot Spot1

Hot

Counter

0

1 Berita di internet dipercaya. Usaha hoaxes dapat

2

3

4

5

ya dapat penyebaran berita cara

meningkatkan digital

A meningkatkan digital

B menyebarkan berita hoaxes ke grup WhatsApp

C menanyakan kebenaran berita kepada teman

D meyakini sepenuhnya berita yang ada di internet

E melaporkan informasi bohong kepada pihak kepolisian

0

Property Layer

Hotspot: Hot Spot1

Setting

x: 269 px y: 444

Width: 75 px Height: 75

Rotate: 0 degree Opacity: 100%

Setting

Hide Object When Browsing

Hotspot Shape: Rectangle

Hotspot Color: [Color Picker]

Set Link Target

Slide Binding

Bind Sliding In This Page

Slide Vertical Speed: 1

Slide Horizontal Speed: 0

Bind Sliding between Pages

Slide From x: 269 px

Slide From y: 444 px

Slide Width: 75 px

Slide Height: 75 px

5 / 5 | 52%

Menginteraksikan Object (6/7)

- Counter Nilai Evaluasi -

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a slide titled "EVALUASI [1/5]" with a question: "Berita di internet tidak semuanya dapat dipercaya. Untuk meminimalisir penyebaran berita hoax dapat dilakukan dengan cara". Below the question are five options labeled A through E. A counter at the bottom center shows "0". The software interface includes a menu bar (Edit, Insert, Template, Animation, Interaction, Page), a toolbar with interaction options (Touch, Appear, Hide, Slide Up, Object, Appear, Hide, Play Animate..., Play Single A..., Stop Animate..., Pause Animate..., Increase Co..., Add, Preview), and a right-hand settings panel for the selected hotspot. The settings panel includes fields for x (269 px), y (444), Width (75 px), Height (75), Rotate (0 degree), Opacity (100%), Hotspot Shape (Rectangle), Hotspot Color, Set Link Target, and Slide Binding options (Bind Sliding In This Page, Slide Vertical Speed, Slide Horizontal Speed, Bind Sliding between Pages, Slide From x, Slide From y, Slide Width, Slide Height).

Hotspot: Hot Spot1

Setting

x: 269 px y: 444

Width: 75 px Height: 75

Rotate: 0 degree Opacity: 100%

Setting

Hide Object When Browsing

Hotspot Shape: Rectangle

Hotspot Color:

Set Link Target

Slide Binding

Bind Sliding In This Page

Slide Vertical Speed: 1

Slide Horizontal Speed: 0

Bind Sliding between Pages

Slide From x: 269 px

Slide From y: 444 px

Slide Width: 75 px

Slide Height: 75 px

Menginteraksikan Object (7/7)

- Counter Nilai Evaluasi -

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 (Trial Version) interface. The main workspace shows a slide titled "EVALUASI [1/5]" with the following content:

1 Berita di internet tidak semuanya dapat dipercaya. Untuk meminimalisir penyebaran berita hoax dapat dilakukan dengan cara

- A meningkatkan kemampuan literasi digital
- B menyebarkan berita hoax ke grup WhatsApp
- C menanyakan kebenaran berita kepada teman
- D meyakini setiap berita yang di internet
- E melaporkan ke pihak kepolisian

A dialog box titled "Increase counter" is overlaid on the slide, showing a "Digit" field with the value "10" and "Submit" and "Cancel" buttons. A red box highlights the "Submit" button, with an arrow pointing to a counter area at the bottom of the slide that currently shows "0".

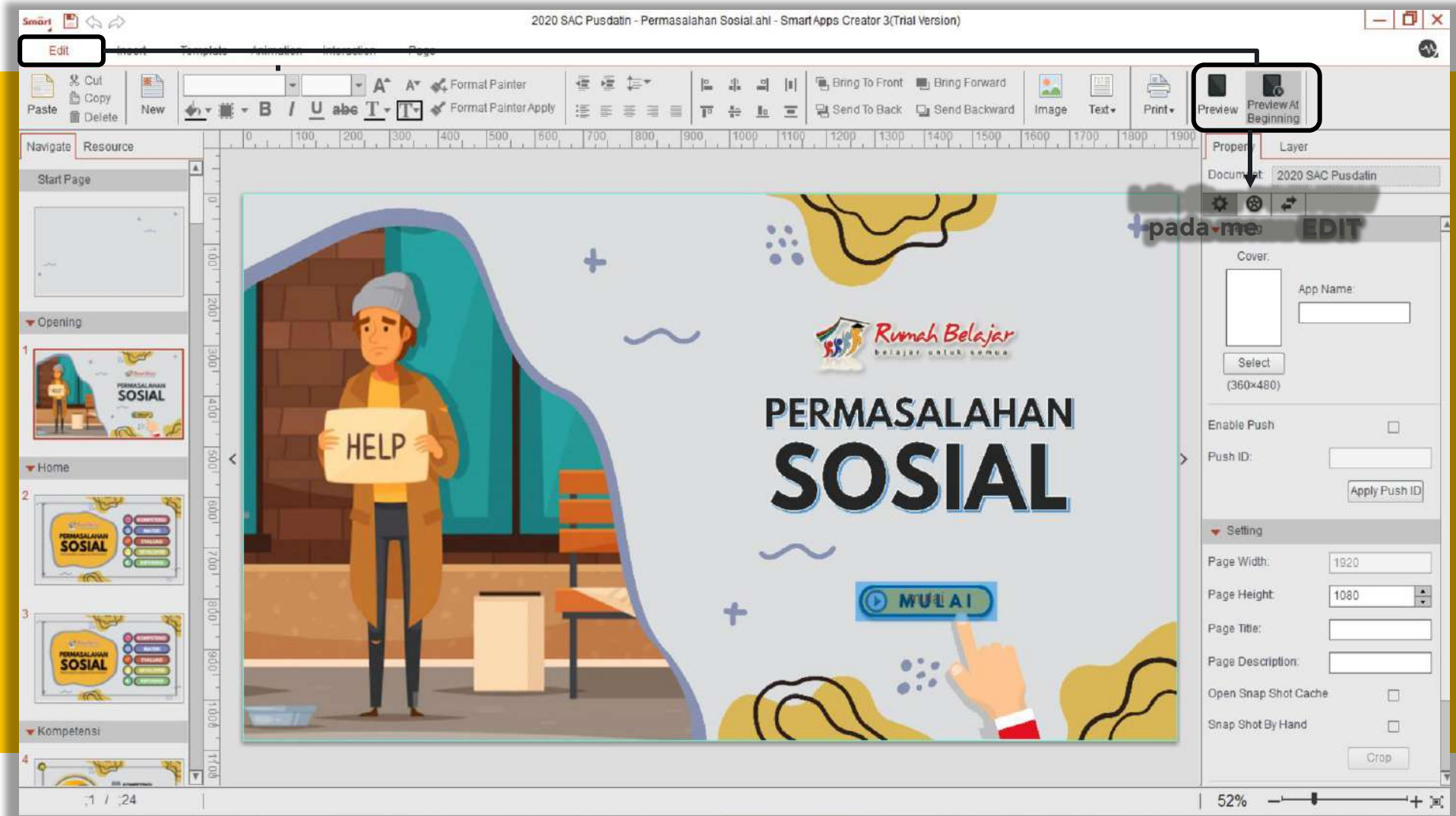
The interface includes a menu bar (Edit, Insert, Template, Animation, Interaction, Page), a toolbar with various interaction tools (Touch, Appear, Hide, Slide Up, Object, Appear, Hide, Play Animati..., Play Single A..., Stop Animati..., Pause Anim..., Increase Co...), a navigation pane on the left, and a property panel on the right. The status bar at the bottom shows "5 / 5" and "52%".



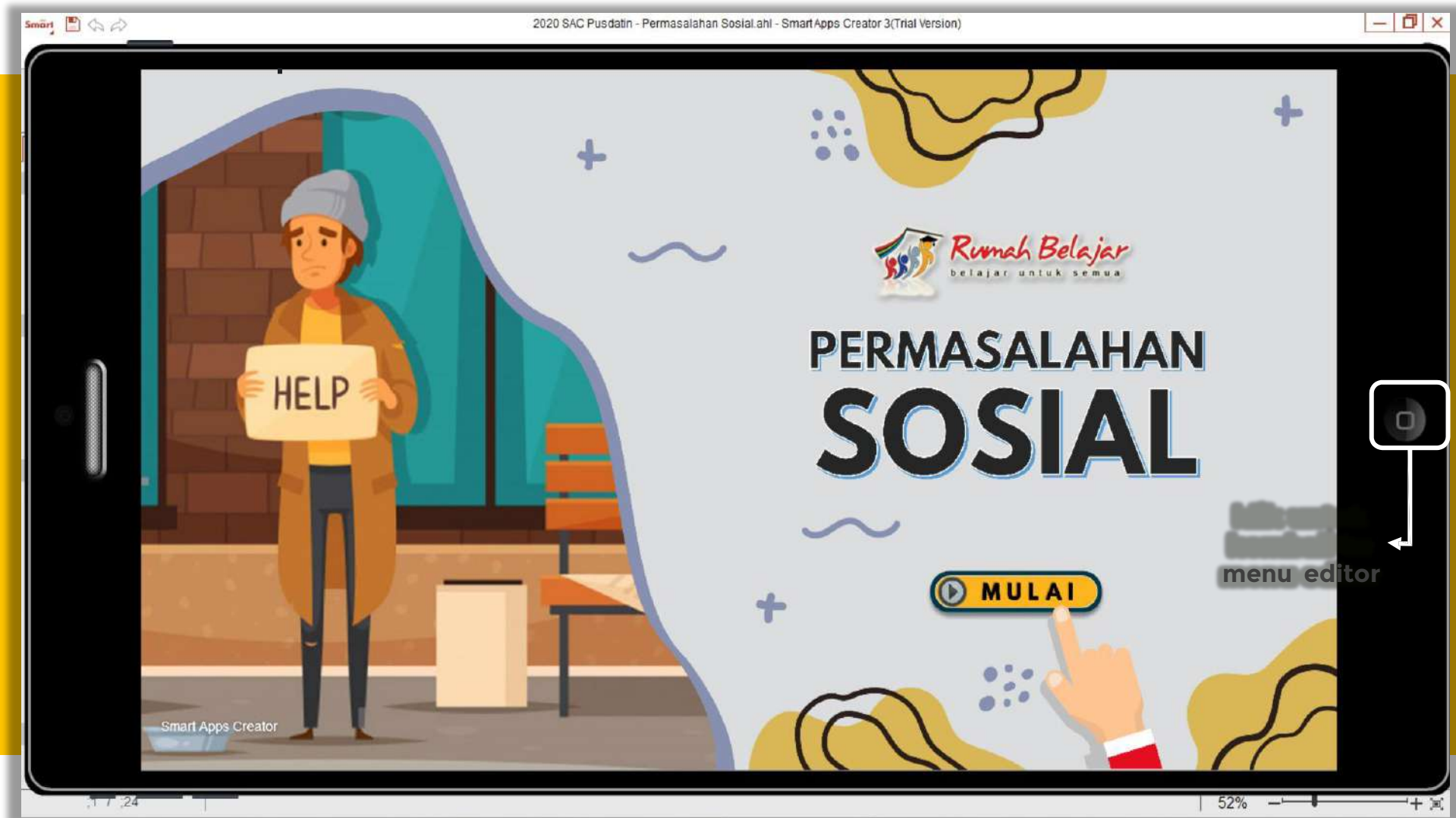
Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Apps

Preview Emulator - Build Up Apk

Preview Emulator (1/2)



Preview Emulator (2/2)



Build Up Html5 (1/4)

The screenshot displays the Smart Apps Creator 3 (Education Version) interface. The main window shows a design for a social problem learning application. The design features a central yellow area with the text "PERMASALAHAN SOSIAL" and "Media Pembelajaran Sosiologi Untuk Kelas XI Semester 1". To the right, there are five blue buttons labeled "KOMPETENSI", "MATERI", "EVALUASI", "DEVELOPER", and "REFERENSI". The top of the design includes the "Rumah Belajar" logo and the text "belajar untuk semua".

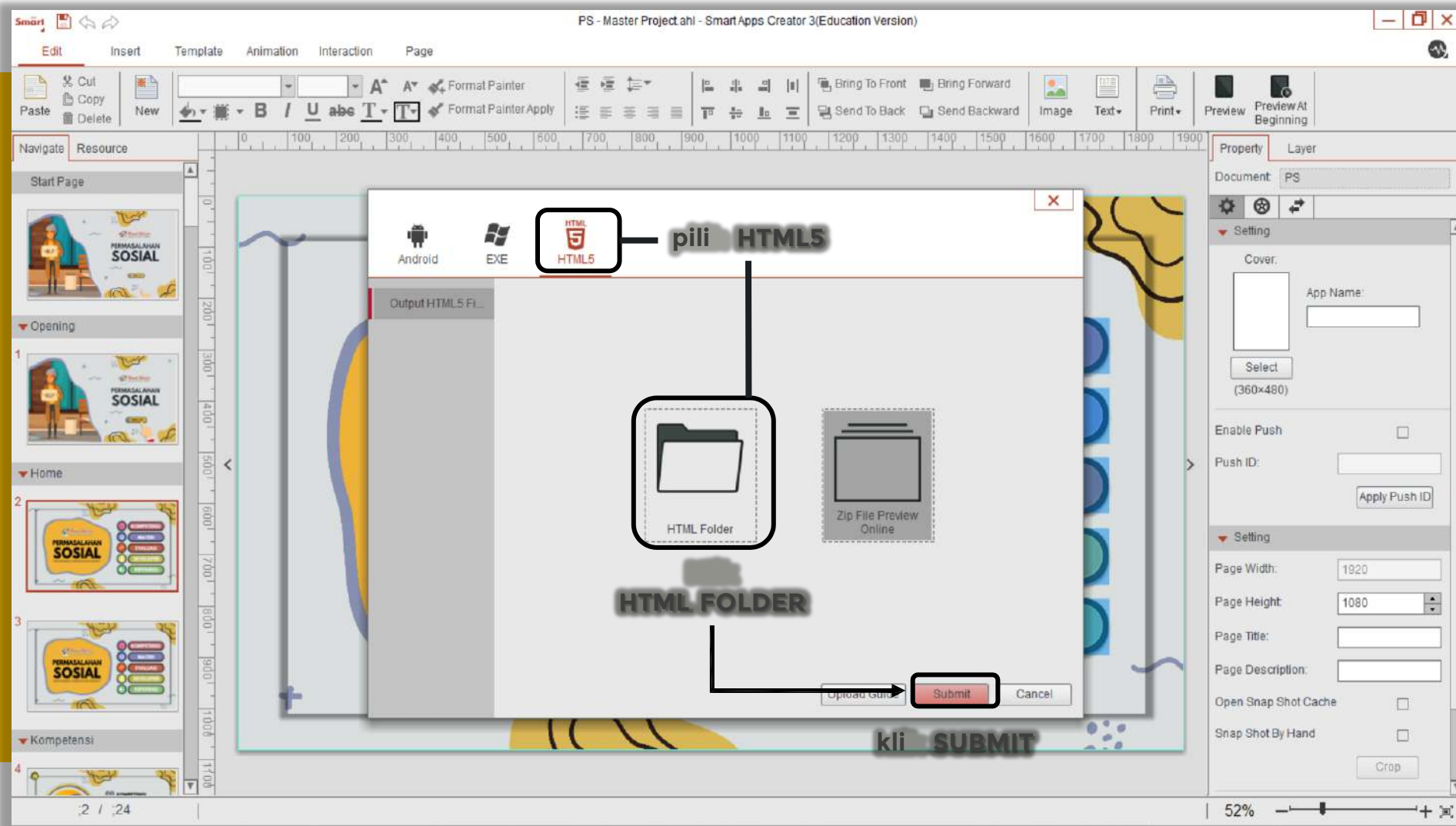
The "Output" menu is open, showing options: New, Open, Save, Save As, Output, Import Page, Test, Account Information, About, and Help. The "Output" option is highlighted with a red box and an arrow pointing to the word "Output" in the design area.

The right sidebar shows the "Property" panel with the following settings:

- Document: PS
- Setting:
 - Cover: [Image Placeholder] App Name: [Text Field] [Select] (360x480)
 - Enable Push:
 - Push ID: [Text Field] [Apply Push ID]
- Setting:
 - Page Width: 1920
 - Page Height: 1080
 - Page Title: [Text Field]
 - Page Description: [Text Field]
 - Open Snap Shot Cache:
 - Snap Shot By Hand:
 - [Crop]

The bottom status bar shows "2 / 24" and "52%".

Build Up Html5 (2/4)



Build Up Html5 (3/4)

PS - Master Project ahl - SmartApps Creator 3(Education Version)

Save

This PC > Documents >

Organize New folder

Name	Status	Date modified	Type	Size
Adobe	✓	10/03/2020 9:02	File folder	
Camtasia	✓	28/02/2021 16:29	File folder	
Corel	✓	13/05/2020 19:52	File folder	
Custom Office Templates	✓	29/12/2019 19:27	File folder	
Fax	✓	15/01/2020 10:03	File folder	
GOMPlayerPlus	✓	02/01/2020 6:34	File folder	
iSpring Suite 8	✓	28/12/2019 11:40	File folder	
My Articulate Projects	✓	26/12/2020 11:43	File folder	
My Data Sources	✓	24/04/2020 20:18	File folder	
My Palettes	✓	28/12/2019 8:57	File folder	
PerfectCam	✓	28/12/2020 10:36	File folder	
Power-user	✓	01/08/2020 21:58	File folder	
Prezi	✓	21/05/2020 11:28	File folder	
Scanned Documents	✓	05/02/2021 10:55	File folder	
Sound recordings	✓	10/12/2020 9:16	File folder	

File name: MPI HTML5

Save as type: All Files (*.*)

Save Cancel

tentukan direktori penyimpanan

ketik nama file

klik SAVE

Property Layer

Document: PS

Setting

Cover:

App Name:

Select

(360x480)

Enable Push

Push ID:

Apply Push ID

Setting

Page Width: 1920

Page Height: 1080

Page Title:

Page Description:

Open Snap Shot Cache

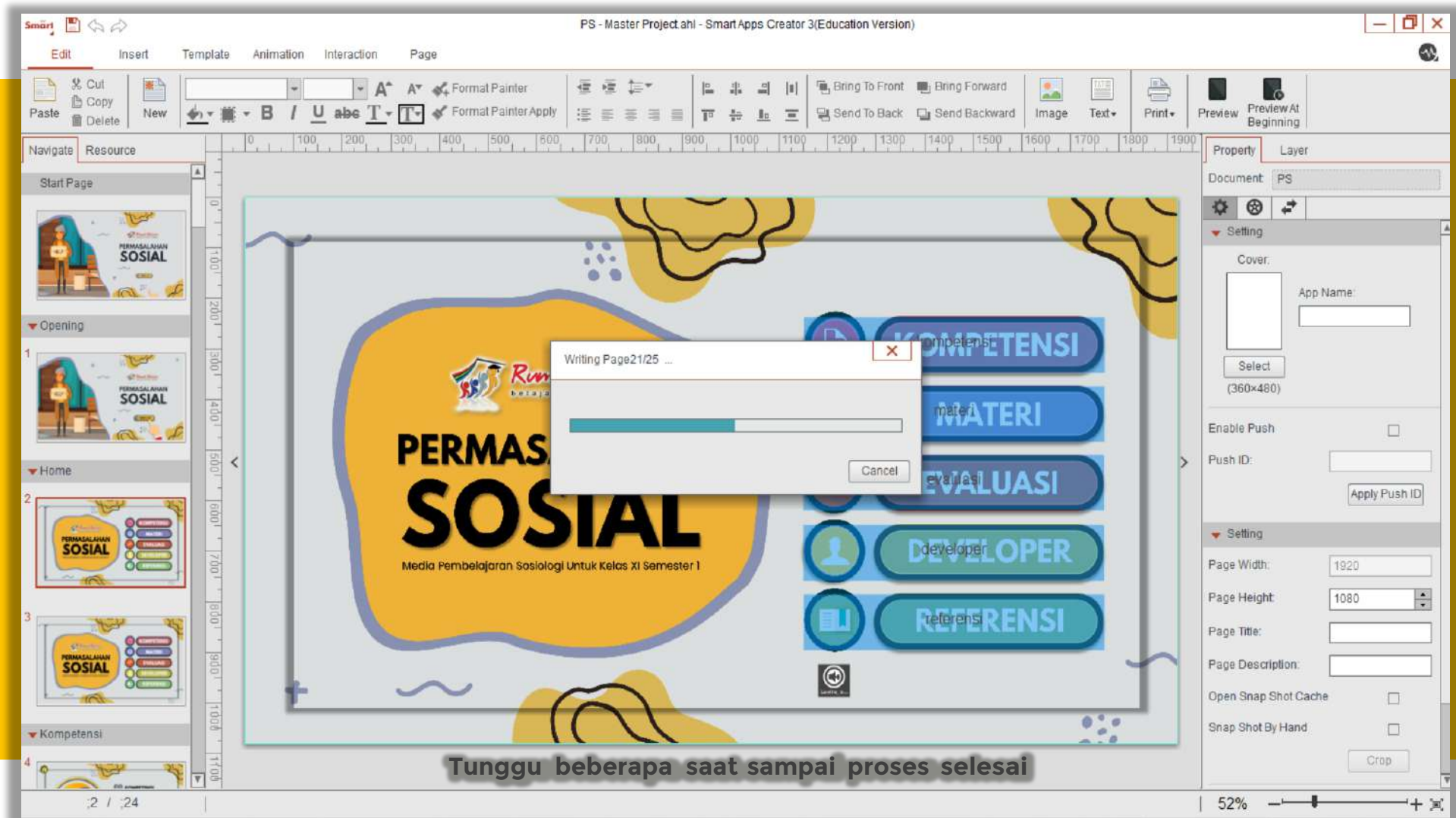
Snap Shot By Hand

Crop

2 / 24

52%

Build Up Apk (4/4)





Terima Kasih



Kontributor:



Fakhrudin Sujarwo
Duta Rumah Belajar Jawa Tengah