




# 13 Perpustakaan UMSIDA

## KHURIN IN M 178620600096 INTERACTIVE TEACHING MATERIALS GIPAGA ASING.docx

-  6-9-2024
-  K1 SEPTEMBER 2024
-  Perpustakaan

---

### Document Details

Submission ID

trn:oid::1:2999920262

Submission Date

Sep 6, 2024, 7:50 PM GMT+7

Download Date

Sep 6, 2024, 7:53 PM GMT+7

File Name

KHURIN IN M 178620600096 INTERACTIVE TEACHING MATERIALS GIPAGA ASING.docx

File Size

2.8 MB

19 Pages

2,024 Words

12,777 Characters

# 10% Overall Similarity




The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

---

## Top Sources

- 10%  Internet sources
- 3%  Publications
- 2%  Submitted works (Student Papers)

---

## Integrity Flags

### 0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

## Top Sources

- 10% Internet sources
- 3% Publications
- 2% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	repository.radenintan.ac.id	2%
2	Internet	media.neliti.com	1%
3	Internet	www.researchgate.net	1%
4	Student papers	Universitas Muria Kudus	1%
5	Internet	ijins.umsida.ac.id	1%
6	Internet	ojs.cahayamandalika.com	1%
7	Internet	ojs3.umc.ac.id	1%
8	Internet	ejournal.unma.ac.id	1%
9	Internet	jurnalmahasiswa.unesa.ac.id	1%
10	Internet	repository.upiypk.ac.id	1%
11	Internet	etheses.uin-malang.ac.id	1%

12 Internet

onenetbook.net 1%

---

13 Internet

repository.uinib.ac.id 1%

## INTERACTIVE TEACHING MATERIALS GIPAGA ASING

[BAHAN AJAR INTERAKTIF GIPAGA ASING]

5 Khurin In Maulida, Mahardika Darmawan Kusuma Wardana.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia.

Email : [Mahardikadarmawan@umsida.ac.id](mailto:Mahardikadarmawan@umsida.ac.id)

9 *Abstrack. Interactive teaching materials are one of the teaching materials that can be used for elementary school students. An attractive display containing images, videos, and animations and utilizing technology can attract students' focus and make learning more interactive and fun. Gipaga Asing interactive teaching materials are mobile learning for learning mathematics on the area and circumference of flat shapes, squares, rectangles, and triangles with HOTS questions (Higher Order Thinking Skill) for grade IV elementary school. In this interactive teaching material, there are HOTS questions that are useful for honing critical thinking skills in students.*

*Keywords : Interactive Teaching Materials, HOTS, Mobile Learning*

11 *Abstrak. Bahan Ajar interaktif adalah salah satu bahan ajar yang dapat digunakan pada siswa sekolah dasar. Tampilan yang menarik berisi gambar, video, dan animasi serta memanfaatkan teknologi mampu menarik fokus siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. Bahan ajar interaktif Gipaga Asing merupakan mobile learning pembelajaran matematika materi luas dan keliling bangun datar persegi, persegi panjang, segitiga dengan soal HOTS (Higher Order Thinking Skill) untuk kelas IV sekolah dasar. Pada bahan ajar interaktif ini terdapat soal HOTS yang berguna untuk mengasah kemampuan berpikir kritis pada siswa.*

*Kata kunci : Bahan ajar interaktif, HOTS, Mobile learning*

### I. DESKRIPSI PRODUK

12 Bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang bersifat aktif [1] menampilkan informasi dan pengetahuan berupa teks, audio, gambar, video, animasi untuk dipelajari siswa [2]. Background serta warna dipilih semenarik mungkin karena memiliki efek psikologis terhadap manusia yang dapat menimbulkan sensasi rasa

senang sehingga penggunaan warna dalam bahan ajar sangat diperhatikan [3]. Pewarnaan yang baik dapat memberikan kesan yang kuat dan mempermudah siswa untuk mengingat materi-materi yang terdapat pada bahan ajar interaktif [4]. Merancang warna pun dalam pengembangan harus disesuaikan dengan konsep, kontras warna, dan warna trend [5] karena sangat menentukan baik buruknya tampilan lay-out yang dihasilkan produk [6].

Bahan ajar interaktif juga digolongkan sebagai bahan ajar berbasis teknologi yang membutuhkan perangkat untuk mengoperasikannya dimanapun dan kapanpun [7] serta mendorong siswa untuk aktif [8]. Bahan ajar berfungsi sebagai alat evaluasi pencapaian hasil belajar yang mencakup petunjuk, kompetensi yang akan dicapai, materi, Latihan soal, dan evaluasi [9] serta perangkat penting yang digunakan untuk mendapatkan timbal balik [10].

Bahan ajar juga membantu guru sebagai fasilitator yang merancang pembelajaran sesuai kebutuhan siswa dan membantu dalam menyampaikan materi secara terprogram sesuai dengan kurikulum [11]. Adanya bahan ajar yang beragam akan memudahkan siswa untuk memahami materi dan dorongan untuk membangkitkan minat dan motivasi siswa [12]. Guru juga dituntut dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi [13] serta penggunaan teknologi di sekolah sebagai bahan ajar maupun media adalah salah satu sarana untuk mengenalkan perkembangan teknologi pada siswa [14]. Serta dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, guru memiliki kesempatan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif [15]. Guru juga diharuskan mengembangkan pembelajaran menggunakan model berpikir tingkat tinggi (High Order Thinking Skill) [16] Karena HOTS merupakan keterampilan mengkritisi sesuatu menggunakan alasan logis dan ilmiah [17].

## II. ISI PRODUK

*Bahan ajar interaktif Gipaga Asing berisi materi luas dan keliling bangun datar persegi, persegi Panjang, segitiga dengan soal HOTS (Higher Order Thinking Skill). Di dalamnya terdapat kombinasi video, gambar, animasi, dan teks agar tampilannya menarik. Background juga dibuat semenarik mungkin agar pembelajaran matematika menjadi menyenangkan. Tidak hanya digunakan untuk menarik perhatian siswa, tetapi juga terdapat soal-soal HOTS untuk mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa.*

*Isi bahan ajar interaktif Giapaga Asing meliputi kompetensi inti dan kompetensi dasar, petunjuk penggunaan, materi luas dan keliling bangun datar persegi,*

*persegi Panjang, dan segitiga, Latihan soal HOTS, dan soal evaluasi. Sebelum materi pembelajaran, bahan ajar interaktif ini terdapat doa belajar, lagu Indonesia raya untuk menumbuhkan rasa nasionalisme siswa, dan apersepsi untuk menggali ingatan siswa tentang pembelajaran sebelumnya dan berkelompok untuk membangun kolaborasi pada siswa. Bahan ajar interaktif juga terdapat doa selesai belajar untuk mengakhiri pembelajaran.*

Proses pembuatan bahan ajar interaktif Gipaga Asing:

1. Menyusun materi bahan ajar dan soal-soal HOTS dengan berbagai sumber buku pelajaran matematika kelas IV SD sesuai dengan KI dan KD.
2. Membuat background dan ikon bahan ajar dengan aplikasi adobe photoshop agar tampilan menarik.
3. Membuat video pembelajaran dan dubbing suara.
4. Mengembangkan bahan ajar interaktif gipaga asing menggunakan aplikasi flutter dengan berbagai coding agar menjadi mobile learning yang dapat digunakan dengan maksimal tanpa menghambat pembelajaran.

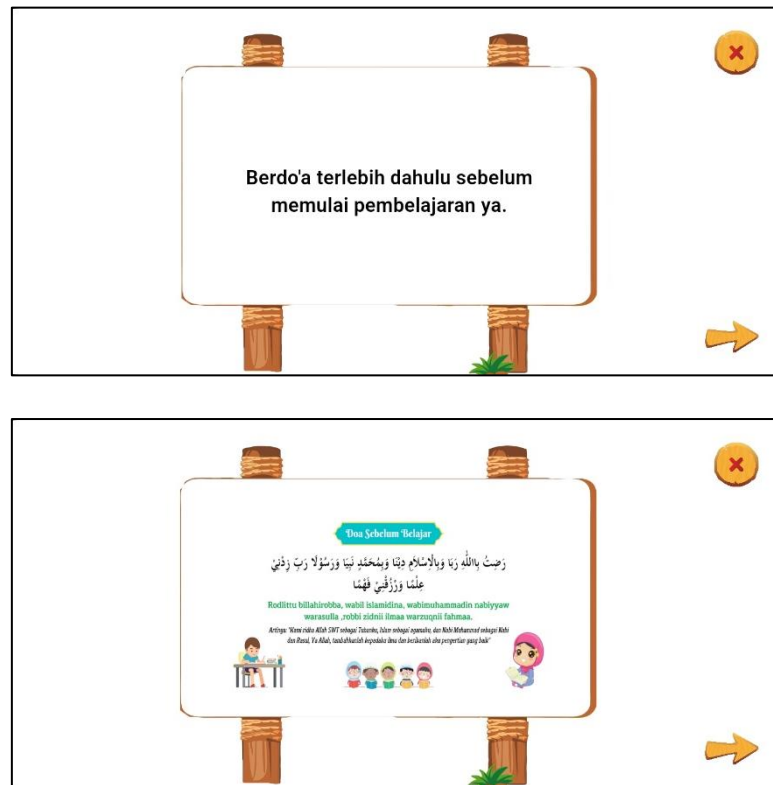
### III. TAMPILAN BAHAN AJAR INTERAKTIF GIPAGA ASING

Gambar 1. Slide 1 (*Intro Screen*)



Tampilan awal (*intro screen*) bahan ajar interaktif Gipaga Asing terdapat tombol mulai untuk memulai proses pembelajaran. Fitur didalamnya terdapat “MULAI” dan close.

Gambar 2. Slide 2 dan 3 (Pray Screen)



13

Sebelum memulai pembelajaran, siswa diminta untuk berdoa terlebih dahulu agar proses pembelajaran berjalan lancar sesuai yang diinginkan dan menciptakan sikap religious pada siswa. Terdapat fitur close dan next untuk ke halaman selanjutnya.

Gambar 3. Slide 4 (Lagu Indonesia Raya)



Berisi lirik dan suara lagu Indonesia raya yang akan dinyanyikan siswa dan guru untuk menumbuhkan sikap nasionalis. Terdapat fitur close dan next untuk ke halaman selanjutnya. Untuk suara dapat dibunyikan dan dimatikan dengan menekan fitur sound pada kiri pojok atas.



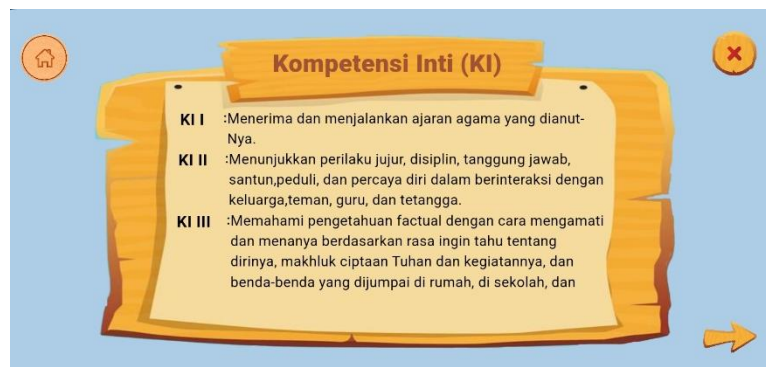
Gambar 4. Slide 5 (Home Screen)



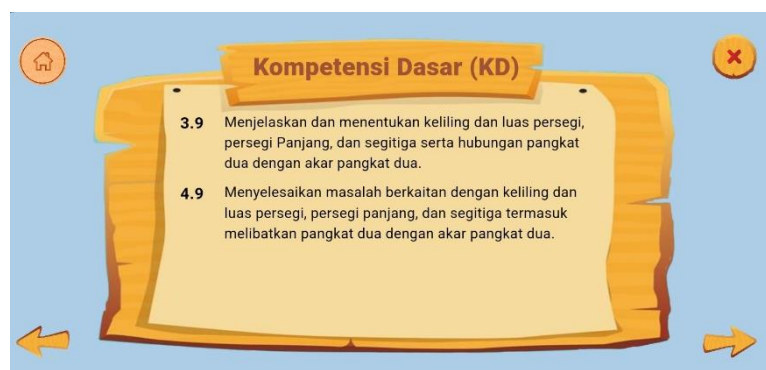
Berupa opsi dalam pembelajaran. Ini juga dapat disebut daftar isi seperti pada bahan ajar cetak dengan mengklik pada opsi yang ingin dibuka contohnya KI dan KD serta lainnya.

Gambar 5. Slide 6 dan 7 (KI dan KD)

Kompetensi Inti :

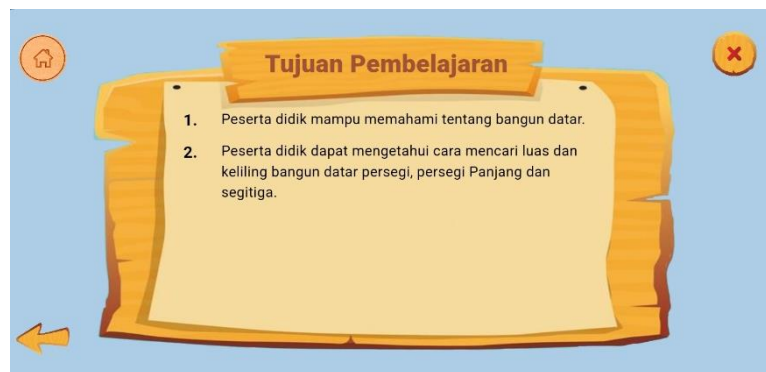


Kompetensi Dasar :



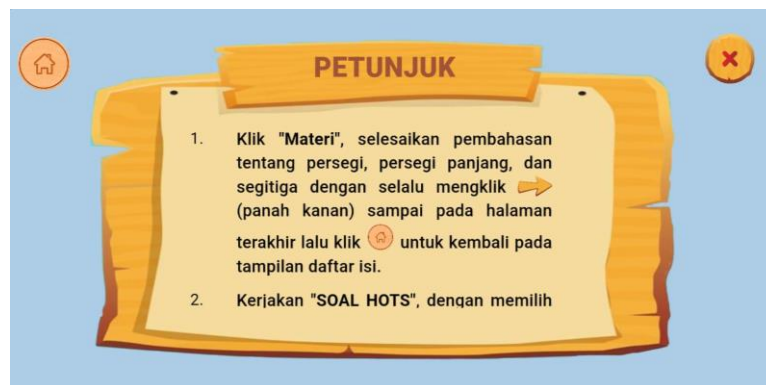
Kompetensi inti dan kompetensi dasar digunakan agar bahan ajar sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Terdapat fitur close, next dan back. Terdapat fitur home juga untuk kembali pada tampilan home screen.

Gambar 6. Slide 8 (Tujuan Pembelajaran)



Berisi tujuan yang akan dicapai saat pembelajaran. setelah itu disarankan menekan fitur home agar Kembali ke home screen untuk melanjutkan pembelajaran.

Gambar 7. Slide 9 (Petunjuk urutan penggunaan bahan ajar)



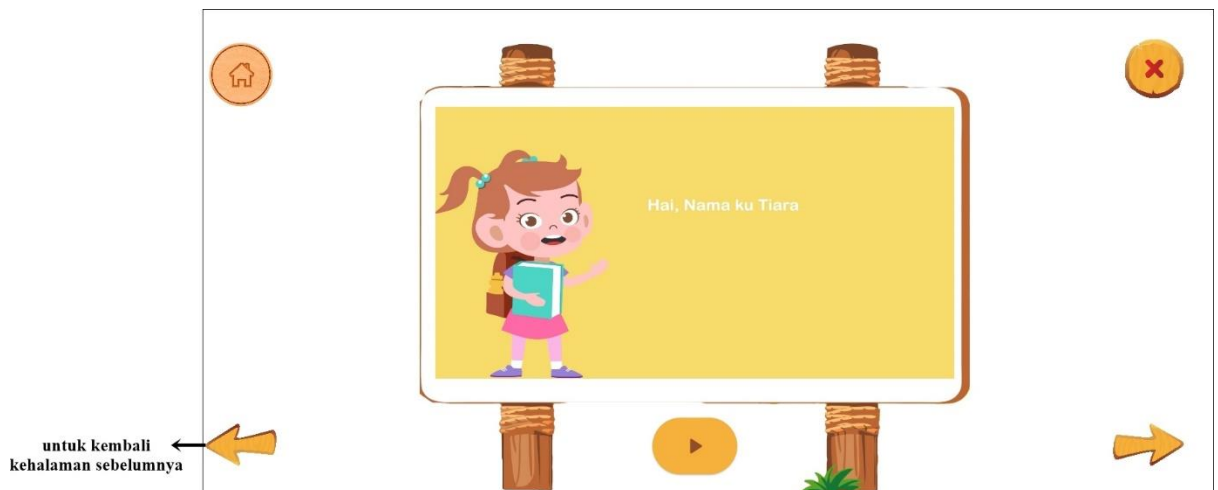
Petunjuk ditampilkan agar siswa mudah dalam menggunakan bahan ajar interaktif Gipaga Asing ini sehingga tidak menghambat pembelajaran.

Gambar 8. Slide 10 (Materi Pembelajaran)



Tampilan pembatas sebelum memasuki materi pembelajaran.

Gambar 9. Slide 11 (Perkenalan sebelum memulai pembelajaran)



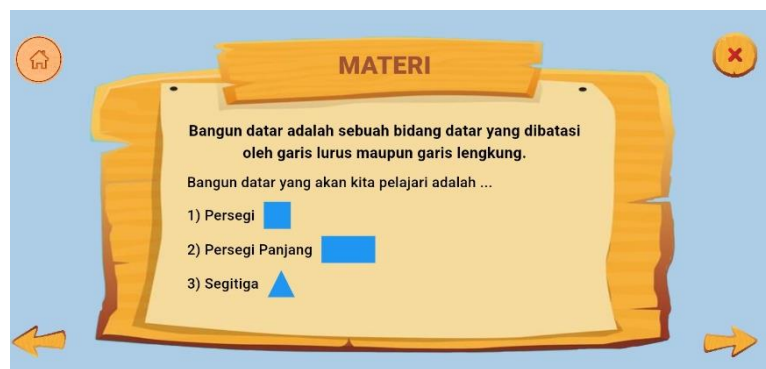
Perkenalan tokoh yang membantu proses pembelajaran ditampilkan dalam bentuk video berisi apersepsi untuk mengingatkan siswa pada pembelajaran sebelumnya.

Gambar 10. Slide 12 (Apersepsi Pembelajaran)



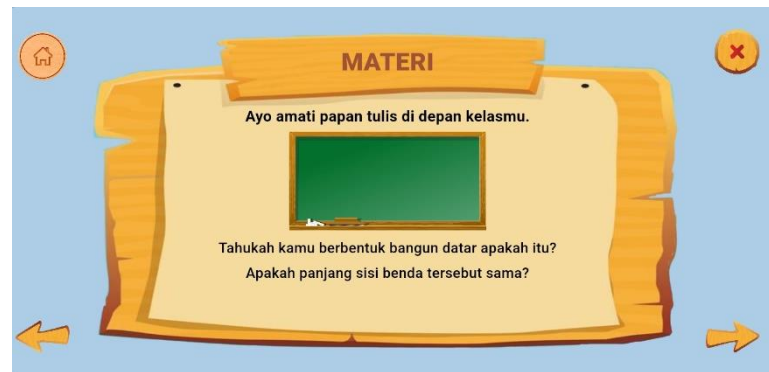
Berisi apersepsi untuk mengingatkan siswa pada pembelajaran sebelumnya dengan klik tau atau tidak tau.

Gambar 11. Slide 13 (memulai pembelajaran)



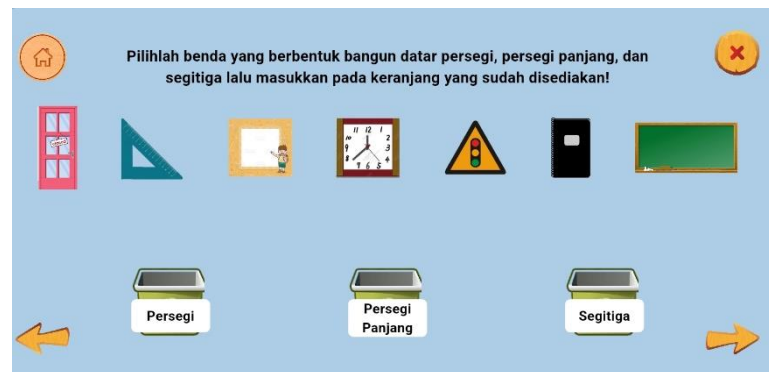
Berisi materi yang akan dipelajari. Terdapat gambar bangun datar dan teks penjelasan.

Gambar 12. Slide 14 (pengamatan benda)



Pengamatan benda dilakukan agar membangun memori siswa sebelum pada materi yang lebih rumit.

Gambar 13. Slide 15 (mencocokkan bangun datar dengan gambar)



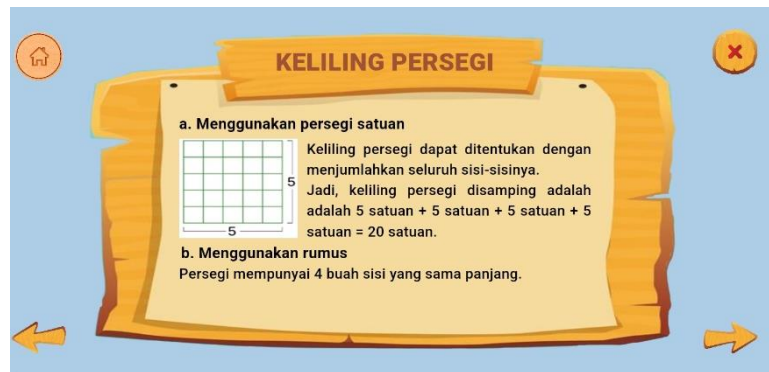
Gambar dicocokkan dengan tempat bangun datar yang disediakan dengan cara menariknya menuju tempat yang tepat agar siswa mengenal lebih jauh tentang bangun datar persegi, persegi Panjang, dan segitiga.

Gambar 14. Slide 16 (Materi Persegi)



Memulai pembelajaran materi bangun datar persegi dengan video untuk menarik perhatian siswa. Terdapat fitur pause agar siswa bisa memberhentikan atau melanjutkan materi berupa video. Jika ingin mengulangi video materi dapat mengklik *back* atau panah kiri. Didalam video terdapat animasi, gambar, dan suara.

Gambar 15. Slide 17 (Materi Keliling Persegi)



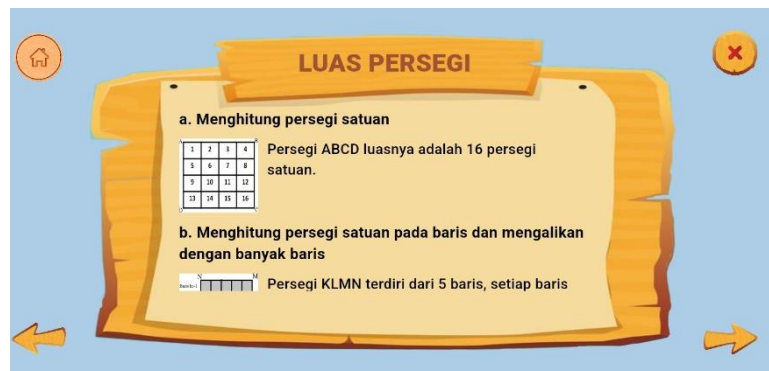
Materi keliling persegi terdapat gambar dan rumus berupa teks. Ditarik kebawah untuk melihat materi selanjutnya.

Gambar 16. Slide 18 (Contoh Soal Keliling Persegi)



Contoh soal diberikan untuk menambah pemahaman siswa. Terdapat gambar dan jawaban yang benar.

Gambar 17. Slide 19 (Materi Luas Persegi)



Materi luas persegi terdapat gambar dan rumus berupa teks. Ditarik kebawah untuk melihat materi selanjutnya.

Gambar 18. Slide 20 (Contoh Soal Luas Persegi)



**SOAL LUAS PERSEGI**

Contoh soal

Tentukan luas persegi di samping!

Jawab :  
Luas =  $s \times s$   
=  $5 \text{ cm} \times 5 \text{ cm}$   
=  $25 \text{ cm}^2$

Hasil perhitungan luas persegi menghasilkan bilangan

.....

Contoh soal diberikan untuk menambah pemahaman siswa. Terdapat gambar dan jawaban yang benar.

Gambar 19. Slide 21 (Video Materi Persegi Panjang)



**PERSEGI PANJANG**

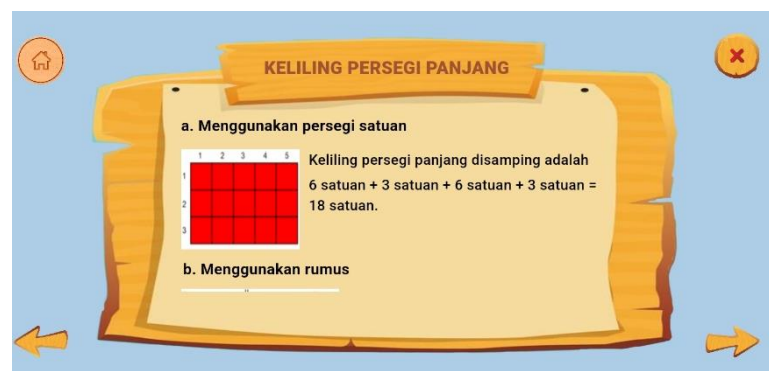
Memiliki 4 sisi & 4 sudut

PERSEGI PANJANG

Memiliki 4 sisi & 4 sudut

Memulai pembelajaran materi bangun datar persegi Panjang dengan video untuk menarik perhatian siswa. Terdapat fitur pause agar siswa bisa memberhentikan atau melanjutkan materi berupa video. Jika ingin mengulangi video materi dapat mengklik *back* atau panah kiri. Didalam video terdapat animasi, gambar, dan suara.

Gambar 20. Slide 22 (Materi Keliling Persegi Panjang)



**KELILING PERSEGI PANJANG**

a. Menggunakan persegi satuan

Keliling persegi panjang disamping adalah  
 $6 \text{ satuan} + 3 \text{ satuan} + 6 \text{ satuan} + 3 \text{ satuan} = 18 \text{ satuan}.$

b. Menggunakan rumus

.....

Materi keliling persegi Panjang terdapat gambar dan rumus berupa teks. Ditarik kebawah untuk melihat materi selanjutnya.

Gambar 21. Slide 23 (Contoh Soal Keliling Persegi Panjang)

**SOAL KELILING PERSEGI PANJANG**

Contoh soal

A B

8 cm

D C

6 cm

Hitunglah keliling persegi Panjang disamping!

Jawab :

Keliling =  $2 \times (p + l)$   
 =  $2 \times (8 + 6)$   
 =  $2 \times 14$   
 =  $28 \text{ cm}$

Gambar 23. Slide 24 (Materi Luas Bangun Datar Persegi Panjang)

**LUAS PERSEGI PANJANG**

a. Menghitung persegi satuan

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

Luas persegi Panjang ABCD disamping adalah 20 satuan persegi.

b. Menghitung persegi satuan pada baris dan mengalikan dengan banyak baris.

Materi luas persegi Panjang terdapat gambar dan rumus berupa teks. Ditarik kebawah untuk melihat materi selanjutnya.

Gambar 24. Slide 25 (Contoh Soal Luas Persegi Panjang)

**SOAL LUAS PERSEGI PANJANG**

Contoh soal

A 8 cm C

5 cm

B D

Panjang

Lebar

Hitunglah luas persegi Panjang disamping!

Jawab :

Luas = Panjang x lebar  
 =  $8 \text{ cm} \times 5 \text{ cm}$   
 =  $40 \text{ cm}^2$

Jadi luas persegi Panjang adalah  $40 \text{ cm}^2$

Gambar 25. Slide 26 (Pembatas pada Materi Segitiga)



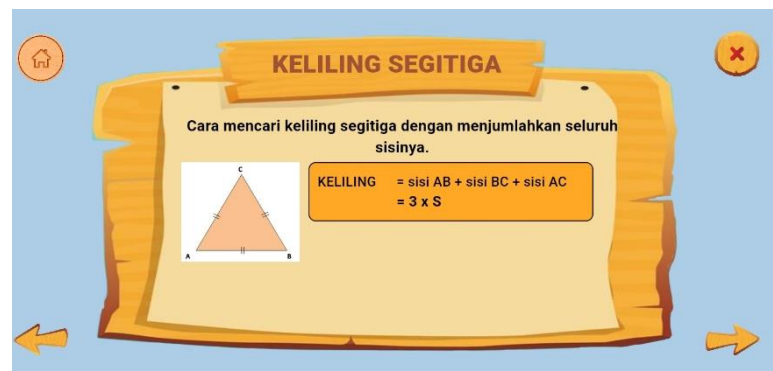
Tampilan pembatas sebelum memasuki materi pembelajaran bangun datar segitiga.

Gambar 26. Slide 27 (Video Materi Segitiga)



Memulai pembelajaran materi bangun datar segitiga dengan video untuk menarik perhatian siswa. Terdapat fitur pause agar siswa bisa memberhentikan atau melanjutkan materi berupa video. Jika ingin mengulangi video materi dapat mengklik *back* atau panah kiri. Didalam video terdapat animasi, gambar, dan suara.

Gambar 27. Slide 28 (Materi Keliling Segitiga)



Materi keliling segitiga terdapat gambar dan rumus berupa teks.



Gambar 28. Slide 29 (Contoh Soal Keliling Segitiga)

**SOAL KELILING SEGITIGA**

Contoh soal

Berapakah keliling segitiga berikut?

Jawab :  
 Keliling = sisi AB + sisi BC + sisi AC  
 = 9 + 12 + 15  
 = 36 cm

Gambar 29. Slide 30 (Materi Luas Segitiga)

**LUAS SEGITIGA**

Menjadi

Dua bagian tersebut merupakan segitiga. Salah satunya seperti gambar dibawah ini.

Luas segitiga ABC =  $\frac{\text{luas persegi panjang ABCD}}{2}$

Materi luas segitiga terdapat gambar dan rumus berupa teks. Ditarik kebawah untuk melihat materi selanjutnya.

Gambar 30. Slide 31 (Contoh Soal Luas Segitiga)

**SOAL LUAS SEGITIGA**

Contoh soal

Hitunglah luas segitiga berikut!

Jawab :  
 Luas =  $\frac{a \times t}{2}$   
 =  $\frac{18 \times 10}{2}$   
 = 180

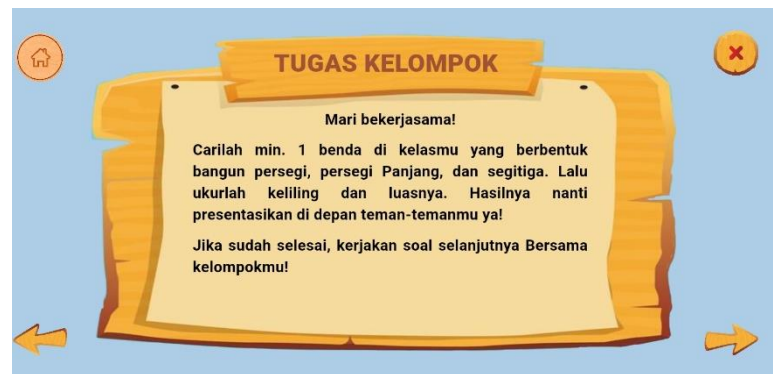
Contoh soal diberikan untuk menambah pemahaman siswa.

Gambar 31. Slide 32 (Latihan Soal Hots)

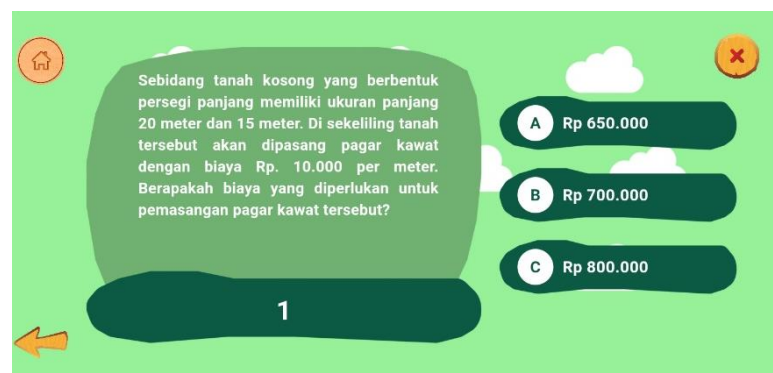


Setelah materi pembelajaran sudah selesai, siswa diminta mengerjakan soal Latihan HOTS untuk berlatih terlebih dahulu sebelum mengerjakan soal evaluasi.

Gambar 32. Slide 33 (Tampilan Latihan Soal HOTS yang dikerjakan secara berkelompok)

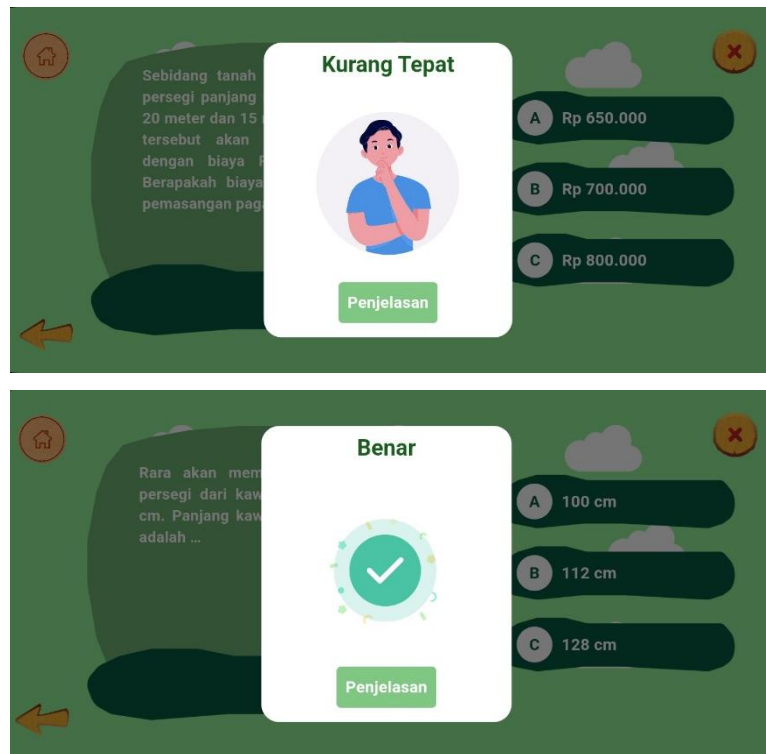


Gambar 33. Slide 34 (Tampilan Latihan Soal HOTS pilihan ganda)



Soal HOTS pilihan ganda dijawab dengan mengklik jawaban yang benar.

Gambar 34. Slide 35 dan 36 (Tampilan saat siswa menjawab soal pilihan ganda)



Tampilan kurang tepat akan muncul jika siswa menjawab pertanyaan salah dan tampilan benar akan muncul saat siswa menjawab pertanyaan dengan tepat.

Gambar 35. Slide 37 (Penjelasan untuk Latihan Soal HOTS)



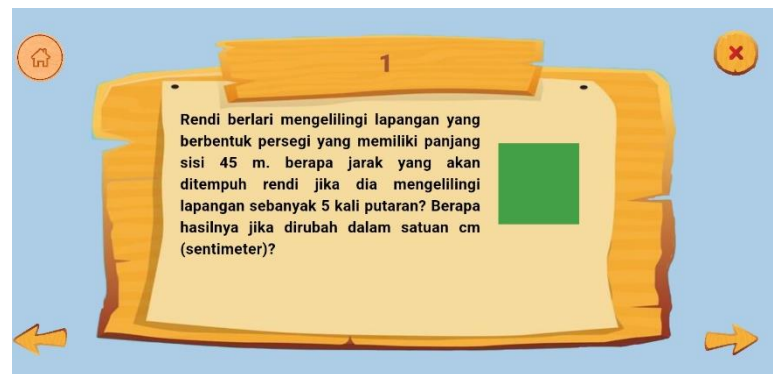
Penjelasan akan muncul setelah siswa menjawab pertanyaan pilihan ganda dengan mengklik penjelasan yang ada dibawah tampilan.

Gambar 36. Slide 38 (Evaluasi)



Tampilan soal evaluasi yang akan dikerjakan siswa sebagai evaluasi pembelajaran. Jawaban soal evaluasi dikerjakan pada lembar tugas siswa (buku masing-masing siswa) yang dikerjakan secara individu.

Gambar 37. Slide 39 (Contoh Tampilan Soal Evaluasi)



Soal evaluasi adalah soal uraian sehingga tidak ada pilihan jawaban.

Gambar 38. Slide 40 (Penutup Pembelajaran)



Pembelajaran ditutup dengan membaca hamdalah Bersama-sama.

Gambar 39. Slide 40 (Keluar Dari Aplikasi)



Menutup aplikasi dengan menyentuh ikon X yang terdapat pada kanan atas. Lalu klik YA.

#### IV. KESIMPULAN

Bahan ajar interaktif Gipaga Asing merupakan mobile learning pembelajaran matematika materi bangun datar persegi, persegi Panjang, dan segitiga dengan soal HOTS. Bahan ajar Gipaga Asing ini menjadikan pembelajaran menyenangkan karena mengkombinasikan video, gambar, teks, animasi, dan warna yang dapat menimbulkan sensasi menyenangkan selama proses pembelajaran serta memanfaatkan teknologi. Gipaga Asing juga mampu mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa karena terdapat soal-soal HOTS (*High Order Thinking Skill*).

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Prastowo, *PANDUAN KREATIF MEMBUAT BAHAN AJAR INOVATIF*. Jogjakarta: DIVA Press, 2013.
- [2] Benny. Agus and A. Dewi, *Pengembangan Bahan Ajar*. Banten: Universitas Terbuka, 2019.
- [3] N. EKO, *PENGENALAN TEORI WARNA*. YOGYAKARTA: ANDI, 2008.
- [4] S. Purnama, "ELEMEN WARNA DALAM PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM." doi: <https://dx.doi.org/10.14421/al-bidayah.v2i1.102>.
- [5] M. SUYANTO, *MULTIMEDIA ALAT UNTUK MENINGKATKAN KEUNGGULAN BERSAING*. Yogyakarta: ANDI, 2013.
- [6] TIM PENGEMBANGAN SOFTWARE PEMBELAJARAN, *MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MACROMEDIA AUTHORWARE 6*. YOGYAKARTA: ARDANA MEDIA, 2006.
- [7] D. Darmawan, *TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*. PT Remaja Rosdakarya, 2020.
- [8] Nana, *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR*. Klaten, Jawa Tengah: Lakeisha, 2019.
- [9] Dr. Yuberti, *TEORI PEMBELAJARAN DAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM PENDIDIKAN*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja, 2014.
- [10] D. Febiharsa and M. Magister Pend Kejuruan PPs UNNES, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia".
- [11] E. Kosasih, *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR*. Jakarta: Bumi Aksara, 2021.
- [12] Nadila, "Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Pembelajaran," *JUPSI*, vol. 2, no. 1, pp. 37–46, 2024, doi: 10.62238/jurnalpendidikansosialindonesia.v2i1.72.
- [13] K. R. D. T. R. I. MENTERI PENDIDIKAN, "STANDAR PROSES."
- [14] E. Zunia Arnada and R. Widyananda Putra, "IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PAUD NURUL HIKMAH SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN."
- [15] L. Dwanda Putra, S. Zhinta, and A. Pratama, "PEMANFATAN MEDIA DAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM MENGATASI MASALAH PEMBELAJARAN," *Journal Transformation of Mandalika*, vol. 4, no. 8, 2023, [Online]. Available: <http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/jtm/issue/archive>
- [16] biro komunikasi dan layanan Masyarakat, "Mendikbud Imbau Guru Terus Kembangkan Model Pembelajaran HOTS," *Siaran Pers BKLM*, Yogyakarta, 2018.
- [17] A. Nugroho, *HOTS (Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi: Konsep, Pembelajaran, Penilaian, dan soal-soal)*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2018.

