

**MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF BERBANTUAN
ISPRING SUITE 11**

Pada Materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN ISPRING SUITE 11

Pada Materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai

Depi Setialesmana, M.Pd.
Dr. Sinta Vewawati Dewi, M.Pd.
Linda Herawati, M.Pd.
Dedi Nurjamil, M.Pd.
Nisrina Aulia Al-Faidz S.Pd.



MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN ISPRING SUITE 11

Pada Materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai

Penulis:

Depi Setialesmana, M.Pd.
Dr. Sinta Verawati Dewi, M.Pd.
Linda Herawati, M.Pd.
Dedi Nurjamil, M.Pd.
Nisrina Aulia Al-Faidz S.Pd.

Editor:

Syifa Ismayanti

Layouter :

Tim Kreatif PRCI

Cover:

Rusli

Cetakan Pertama : September 2024

Hak Cipta 2024, pada Penulis. Diterbitkan pertama kali oleh:

**Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
ANGGOTA IKAPI JAWA BARAT**

Pondok Karisma Residence Jalan Raflesia VI D.151
Panglayungan, Cipedes Tasikmalaya – 085223186009

Website : www.rcipress.rcipublisher.org
E-mail : rumahcemerlangindonesia@gmail.com

Copyright © 2024 by Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia
All Right Reserved

- Cet. I – : Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia, 2024
; 14,8 x 21 cm
ISBN : -

Hak cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak buku ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa izin tertulis dari penulis dan penerbit

Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang
Hak Cipta Pasal 72

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami sehingga kami berhasil menyelesaikan Buku dengan judul Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan iSpring Suite 11 Pada Materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai sesuai yang ditargetkan.

Buku ini berisikan konsep media pembelajaran dan the math farm yang terdiri dari pengertian, karakteristik, tujuan, kegunaan dan cara kerja media pembelajaran The Mat Farm. Buku ini juga membahas fitur-fitur media pembelajaran mulai dari halaman awal, bahan ajar hingga refleksi dll.

Kami menyadari bahwa Buku ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun selalu kami harapkan demi kesempurnaan buku ini.

Akhir kata, kami sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam penyusunan Buku ini dari awal sampai akhir. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa meridhoi segala usaha kita. Amin.

September 2024, Penulis

PRAKATA

Dengan mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, kami mempersembahkan buku ini yang berjudul "Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan iSpring Suite 11 pada Materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai." Penulisan buku ini dilatarbelakangi oleh keinginan untuk menciptakan alat bantu pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep matematika yang fundamental, namun seringkali menimbulkan kebingungan, yakni dalam materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan iSpring Suite 11, sebuah aplikasi yang memungkinkan pembuatan konten pembelajaran interaktif dengan mudah dan efektif. Kami berharap bahwa melalui media ini, peserta didik tidak hanya dapat memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga lebih termotivasi dalam belajar matematika, karena didalamnya berisi video, animasi, audio, bahan materi, game dan refleksi. Pembelajaran yang disajikan menggunakan Problem Based Learning dengan soal evaluasi menggunakan kemampuan literasi dengan pengajuan masalah numerasi matematik.

Kami menyadari bahwa hasil penelitian ini masih memiliki keterbatasan dan ruang untuk perbaikan. Oleh karena itu, masukan dan kritik yang konstruktif sangat kami harapkan untuk pengembangan lebih lanjut. Semoga buku ini dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi para pendidik, peserta didik, dan siapa pun yang peduli terhadap peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
PRAKATA	ii
DAFTAR ISI	iii
BAB I KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN	1
A. Pendahuluan	1
B. Pengertian	4
C. Ciri-Ciri Media Pembelajaran	6
D. Karakteristik Media	7
E. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	8
 BAB II THE MATH FARM	 9
A. Pengertian Media Pembelajaran The Math Farm	9
B. Karakteristik Media Pembelajaran	10
C. Tujuan Pembelajaran	12
D. Kegunaan Media Pembelajaran	13
E. Cara Kerja Media Pembelajaran	14
F. Diagram Alur (<i>Flowchart</i>)	15
G. Fitur Media Pembelajaran	17
 DAFTAR PUSTAKA	 60
GLOSARIUM	61
INDEKS	63

BAB I

KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN

A. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan dan teknologi adalah dua pilar utama yang mendorong kemajuan peradaban manusia. Ilmu pengetahuan, dengan metodologinya yang sistematis dan empiris, memungkinkan kita untuk memahami dunia secara mendalam. Sementara itu, teknologi menerjemahkan pengetahuan tersebut menjadi aplikasi praktis yang meningkatkan kualitas hidup, mempercepat komunikasi, serta mempermudah berbagai aktivitas sehari-hari. Keduanya berkembang secara sinergis, menciptakan inovasi yang terus mengubah cara kita hidup, bekerja, dan berinteraksi. Dalam era digital saat ini, peran ilmu pengetahuan dan teknologi semakin vital, menjadi kunci dalam menghadapi tantangan global dan membuka peluang baru di berbagai bidang salah satunya di bidang pendidikan (Zulfadewina et al., 2020).

Matematika adalah ilmu dasar yang berperan penting dalam kehidupan, dari aktivitas sehari-hari hingga penelitian ilmiah. Matematika berkaitan erat dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, karena matematika menyediakan dasar teoritis dan alat analisis yang diperlukan untuk

mengembangkan dan menerapkan teknologi serta memahami fenomena ilmiah. Dalam konteks pendidikan, matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis dan analitis siswa, serta keterampilan memecahkan masalah yang penting dalam kehidupan sehari-hari (Blegur, 2022).

Matematika sebagai ilmu dasar, memiliki peran krusial dalam berbagai aspek kehidupan dan pendidikan. Namun, konsep-konsep matematika sering kali dianggap sulit dipahami oleh siswa. Di sinilah peran media pembelajaran menjadi sangat penting. Media pembelajaran yang inovatif, seperti aplikasi digital, video interaktif, dan perangkat lunak pendidikan, membantu menyajikan materi matematika secara visual dan interaktif. Dengan menggunakan media ini, siswa dapat memahami konsep-konsep matematika dengan lebih baik melalui simulasi, ilustrasi, dan latihan yang dirancang untuk memperkuat pemahaman mereka. Integrasi media pembelajaran dalam pengajaran matematika tidak hanya membuat proses belajar lebih menarik dan efektif, tetapi juga mendukung pencapaian hasil belajar yang lebih optimal dengan menyediakan sumber belajar yang bervariasi dan mudah diakses.

Pemanfaatan teknologi pun sangat penting dan mudah di dapat karena dalam mengakses informasi melalui

internet dapat membantu peserta didik mendapatkan pengetahuan dan menambah pengetahuan. Salah satu bagian penting dalam pemanfaatan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Safira (2022) mengatakan dalam pembelajaran matematika, kurangnya media dalam pembelajaran mempengaruhi tingkat kejenuhan dan menghambat proses pemahaman peserta didik. Berdasarkan fakta lapangan hasil wawancara dengan salah satu guru yang dijadikan sasaran penelitian bahwa hasil pembelajaran yang telah dilakukan melalui video interaktif dari platform YouTube masih kurang focus dalam memaknai materi pembelajaran yang disampaikan.

Media pembelajaran yang disajikan menggunakan iSpring Suite 1, karena mampu menciptakan media pembelajaran interaktif yang variative dan layak digunakan, serta dalam penyampaian materi untuk peserta didik dapat disajikan secara efektif. Pendekatan pembelajaran menggunakan Problem Based Learning yaitu salah satu model yang direkomendasikan dalam Kurikulum Merdeka dan sudah dilaksanakan di setiap satuan Pendidikan, dengan materi perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai. Berdasarkan media pembelajaran interaktif berbantuan iSpring Suite 11 didalamnya memuat kemampuan Literasi dengan pengajuan masalah numerasi yang dapat mengukur

kemampuan seseorang dalam berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta dan alat matematika dlaam berbagai konteks yang relevan bagi individu.

B. Pengertian

Media pembelajaran adalah alat atau sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dan mendukung proses belajar-mengajar. Media ini mencakup berbagai bentuk, seperti teks, gambar, audio, video, dan aplikasi digital, yang dirancang untuk memfasilitasi pemahaman dan meningkatkan keterlibatan siswa. Media pembelajaran interaktif adalah alat atau perangkat yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar melalui interaksi langsung. Media ini menggunakan teknologi digital untuk memungkinkan siswa berpartisipasi, menjelajahi, dan bereksperimen dengan materi pembelajaran dalam cara yang dinamis dan responsif.

Media pembelajaran membantu memperjelas konsep, memvisualisasikan informasi, dan memberikan pengalaman interaktif, sehingga membuat proses belajar lebih menarik dan efektif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran, pendidik dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih dinamis, sesuai dengan berbagai gaya belajar siswa, dan mengatasi keterbatasan yang mungkin ada dalam sumber

belajar tradisional. Keunggulan lain dari media pembelajaran digital adalah kemampuannya untuk mengatasi batasan ruang dan waktu, karena peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran di lokasi dan waktu yang lebih fleksibel (Handayani et al., 2022). Menggunakan media yang sesuai dengan situasi di lapangan, terutama dengan mempertimbangkan karakteristik peserta didik, akan membantu mengoptimalkan proses pembelajaran matematika secara efektif. Penggunaan media yang sesuai dengan kondisi di lapangan, khususnya karakteristik peserta didik, akan membantu mengaktifkan proses pembelajaran matematika secara efektif (Choirudin et al., 2021).

Sejalan dengan pendapat Najiah Larasati et al (2022) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk media atau alat yang diguna untuk menyampaikan informasi materi, atau pengetahuan kepada peserta didik dengan berupa berbagai format, seperti buku, audio, video, perangkat lunak dan perangkat keras yang bertujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran membantu peserta didik dalam memahami pelajaran. Istilah interaktif mengidentifikasi adanya keterlibatan timbal balik antara media dan individu dengan menggunakan media tersebut. Arsyad (2019) mengemukakan media pembelajaran interaktif merupakan suatu sistem pengajaran yang menyuguhkan

materi dalam bentuk rekaman video dengan pengendalian komputer terdapat pada pengguna atau peserta didik yang tidak hanya bertindak sebagai penerima informasi namun juga aktif memberikan respon.

Media pembelajaran interaktif adalah alat atau sumber belajar yang dirancang untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui penggunaan teknologi interaktif yang dikembangkan untuk membantu pendidik dalam penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik dan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik baik berupa gambar, video, alat peraga dan melibatkan teknologi seperti computer dan smartphone.

C. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan ciri khusus karena mempunyai kekhasan yang dimiliki oleh media tersebut. Menurut Gerlach dan Ely dalam (Sundayana, 2016) terdapat tiga ciri utama yang melekat pada media pembelajaran dan merupakan ciri khusus yang pasti dimiliki oleh media pembelajaran. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut

1. Ciri Fiksatif, dimana media pembelajaran memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek kejadian penting.

2. Ciri Manipulatif, dimana media pembelajaran mampu memberikan transformasi pemahaman akan suatu peristiwa atau objek yang berlangsung.
3. Ciri Distributif; dimana media mampu mentransformasi kejadian atau objek pada suatu tempat yang sulit dijangkau dihadirkan di dalam kelas.

D. Karakteristik Media

Menurut Arsyad (2002) dalam (Sundayana, 2016), setiap media memiliki karakteristik tertentu, baik dari segi kemampuannya, cara pembuatannya, maupun penggunaannya. Pemahaman tentang karakteristik berbagai media pengajaran merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh guru untuk mendukung kemampuan dalam memilih media pengajaran. Hal ini juga memungkinkan guru untuk menggunakan berbagai jenis media pengajaran secara bervariasi. Namun, jika guru kurang memahami karakteristik media tersebut, mereka akan menghadapi kesulitan dan cenderung bersikap spekulatif. Sebelum menggunakan media dalam pembelajaran, guru perlu memahami karakteristik, jenis, serta klasifikasi media yang akan digunakan. Guru harus memastikan bahwa media yang dipilih benar-benar memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran yang dilaksanakan.

E. Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran

Fungsi media dalam proses pembelajaran Menurut Kemp dan dayton (1985: 28) dalam (Sundayana, 2016) mengungkapkan terdapat tiga fungsi utama media pembelajaran, yaitu untuk:

1. Memotivasi minat atau tindakan: Untuk mencapai fungsi motivasi, media pengajaran dapat diterapkan melalui teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah munculnya minat dan rangsangan bagi siswa.
2. Menyampaikan informasi: Isi dan bentuk penyajian ini sangat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian juga dapat berupa hiburan, drama, atau teknik motivasi. Saat mendengarkan atau menonton informasi ini, siswa cenderung pasif, dengan partisipasi yang diharapkan hanya sebatas persetujuan mental atau perasaan netral, kurang senang, atau senang.
3. Memberikan instruksi: Untuk tujuan instruksi, informasi dalam media ini harus melibatkan siswa baik secara mental maupun dalam aktivitas nyata, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung.

BAB II

THE MATH FARM

A. Pengertian Media Pembelajaran The Math Farm

Media pembelajaran ini bernama *The Math Farm* yang merupakan media pembelajaran berupa aplikasi untuk membantu penggunanya memahami konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan metode visual dan interaktif. Media ini menawarkan pengalaman belajar yang interaktif serta berbagai simulasi seru dan tantangan yang didesain untuk mengasah pemahaman pengguna yang berkaitan dengan perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai.

Media pembelajaran *The Math Farm* adalah alat atau perangkat lunak yang dirancang untuk membantu proses belajar mengajar dalam memahami konsep Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai dengan menggunakan Model *Problem Based Learning* dan Pengajuan masalah Numerasi matematik. Aplikasi ini memanfaatkan teknologi digital berupa *software PowerPoint* serta iSpring Suite 11 untuk memberikan penjelasan, latihan, dan evaluasi tentang topik Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai secara interaktif dan menarik. iSpring Suite 11 merupakan perangkat lunak yang

dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif lengkap dengan fitur penilaian evaluasi.

iSpring Suite terdiri dari beberapa komponen, antara lain:

1. Teks, merupakan susunan huruf membentuk kalimat untuk menyampaikan pesan atau informasi dengan jelas
2. Gambar, mencakup tampilan dua dimensi seperti grafik dan foto membantu memperjelas materi yang sulit atau abstrak.
3. Suara, berupa gelombang bunyi seperti music, suara manusia atau hewan yang dapat memperjelas penyampaian pesan multimedia.
4. Animasi, tampilan visual bergerak dua atau tiga dimensi dengan narasi dan teks penjelasan, memudahkan pemahaman konsep yang abstrak.
5. Video, rekaman peristiwa yang lebih nyata daripada animasi dan dapat disertai teks dan suara untuk meningkatkan pemahaman.

B. Karakteristik Media Pembelajaran

Aplikasi ini dirancang untuk penelitian pengembangan (*Research and Development*) dalam rangka penelitian. Beberapa karakteristik yang umumnya terdapat dalam aplikasi media pembelajaran The Math Farm adalah:

1. Materi Interaktif

Penjelasan tentang konsep dasar mengenai materi perbandingan, yang berkaitan dengan perbandingan senilai dan perbandingan berbalik nilai, serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

2. Visualisasi

Visualisasi berupa Grafis, Navigator, dan animasi yang membantu memperjelas konsep perbandingan dan memudahkan pemahaman siswa.

3. Perangkat Pembelajaran

Kumpulan perangkat pembelajaran yang terdiri dari Bahan Ajar, LKPD dan Evaluasi. Penggunaan Bahan Ajar ditujukan untuk mengenalkan konsep dan penerapan konsep dari materi perbandingan senilai dan Perbandingan Berbalik Nilai mempermudah untuk dipelajari, sedangkan **LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik)** bertujuan untuk membantu peserta didik melatih proses berpikir dalam menyelesaikan masalah utamanya pengajuan masalah numerasi guna mencapai tujuan pembelajaran dari materi yang sudah dipelajari sebelumnya di bahan ajar. Kemudian Evaluasi yang merupakan seperangkat alat tes yang digunakan untuk mengetahui ketercapaian suatu tujuan pembelajaran.

4. Fitur Games

Adanya Game simulasi ini ditujukan untuk menstimulasi peserta didik dalam pemahamannya terhadap materi yang telah disampaikan. Game simulasi ini juga bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman konsep, pembelajaran interaktif, meningkatkan motivasi belajar serta memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

5. Aksesibilitas

Kemampuan untuk diakses dari tablet, atau smartphone, sehingga belajar bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dan Pengajuan Masalah dengan Video permasalahan, Bahan Ajar dan LKPD dirumuskan Tujuan Pembelajaran sebagai berikut:

1. Menjelaskan konsep perbandingan senilai dan berbalik nilai.
2. Menentukan nilai perbandingan senilai dan berbalik nilai.
3. Menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan perbandingan senilai dan berbalik nilai.

4. Menjelaskan konsep perbandingan berbalik nilai dan berbalik nilai.
5. Menentukan perbandingan berbalik nilai dan berbalik nilai.
6. Menyelesaikan masalah dengan pengajuan masalah numerasi dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan perbandingan berbalik nilai dan berbalik nilai.

D. Kegunaan Media Pembelajaran

Kegunaan dari aplikasi *The Math Farm* ini adalah untuk memahami konsep dari perbandingan senilai dan berbalik nilai dengan melalui permasalahan kontekstual dan pengajuan masalah numerasi matematika. Menurut Ramadhani et., al (2019) memiliki kegunaan antara lain:

1. Mampu menyisipkan berbagai jenis media, termasuk merekam suara video presenter, pembelajaran menambahkan *Flash* dan video *Youtube*, mengimpor atau merekam audio, menambahkan informasi pembuat presentasi dan logo pendidikan membuat materi dalam bentuk buku tiga dimensi serta menciptakan navigasi dan desain yang menarik.
2. Kemudahan dalam konversi ke format *Flash* tanpa memerlukan pembuatan melalui perangkat lunak *adobe*

flash Player dan juga dapat di publikasikan di halaman website secara *offline*.

3. Memungkinkan pembuatan kuis dengan berbagai jenis pertanyaan menarik seperti *True/False*, *Multiple Choice*, *Multiple Response*, *Type In*, *Matching*, *Sequence*, *Numeric*, *Fill in the Blank*, dan *Multiple Choise Test*.
4. Proses pembuatan yang sederhana dan output yang dihasilkan tidak memerlukan kapasitas besar sehingga tidak memberatkan kinerja laptop atau komputer.

E. Cara Kerja Media Pembelajaran

Media pembelajaran berbasis aplikasi bekerja dengan cara menyediakan platform digital yang memungkinkan siswa untuk belajar melalui interaksi langsung dan pengalaman yang dipersonalisasi. Untuk mengakses dan instalasi media ini, Pengguna mengunduh dan menginstal aplikasi pembelajaran dari link ke dalam perangkat seperti smartphone atau tablet. Setelah instalasi selesai, simak petunjuk penggunaan aplikasi tersebut, diantaranya.

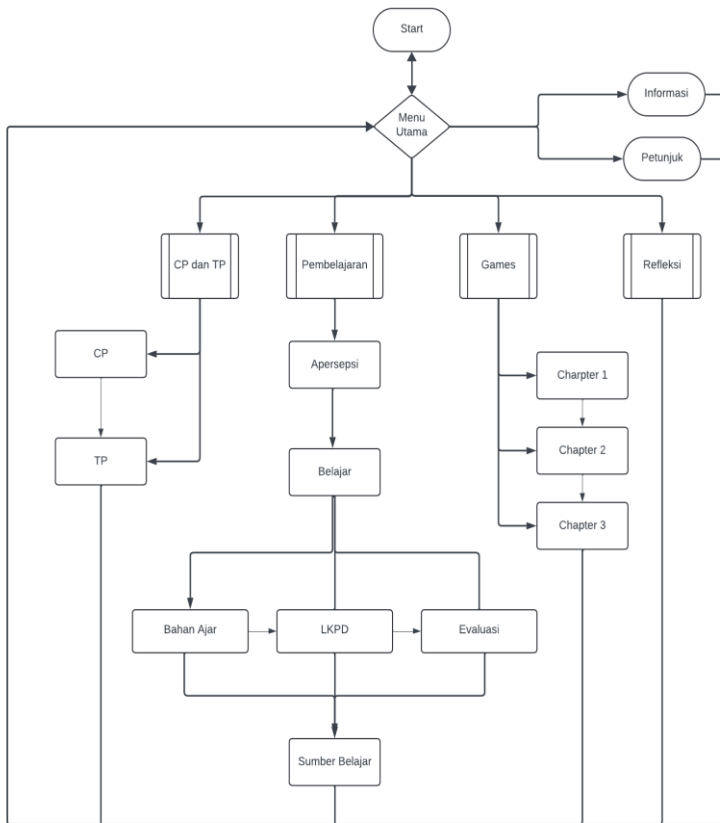
1. Sebelum memulai pembelajaran alangkah baiknya memahami petunjuk penggunaan pada aplikasi terlebih dahulu.
2. Pahami **CP dan TP** yang terdapat pada menu utama.
3. Menu pembelajaran dapat diakses secara berurutan

mulai dari **Apersepsi, Pembelajaran** dengan urutan **Bahan Ajar, LKPD** dan **Evaluasi**, kemudian **Sumber Belajar**.

4. Setelah pembelajaran selesai, pengguna mengisi halaman **Refleksi Peserta Didik**.
5. **Game Simulasi** hanya dapat diakses diluar jam pelajaran.
6. Apabila terdapat hal yang membingungkan, maka pengguna dapat menghubungi kontak yang disediakan pada beberapa halaman aplikasi.
7. Untuk menutup aplikasi gunakan tombol **Tutup** yang terdapat pada halaman **Menu Utama**, lalu **Keluar**.

F. Diagram Alur (*Flowchart*)

Diagram alur atau flowchart adalah representasi grafis yang digunakan untuk menggambarkan langkah-langkah atau proses dalam suatu sistem atau aktivitas. Flowchart membantu dalam visualisasi dan pemahaman proses kompleks, memungkinkan identifikasi masalah, serta memudahkan perencanaan dan perbaikan proses. Berikut adalah gambaran lengkap untuk flowchart dari media pembelajaran The Math Farm.

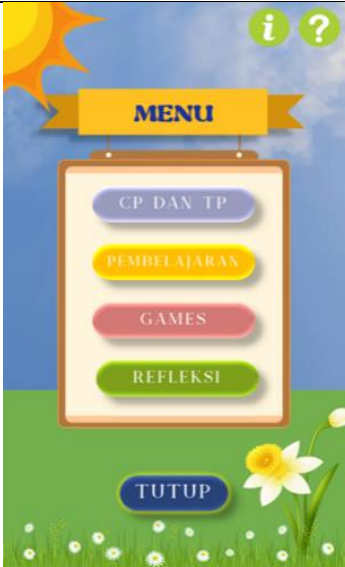


G. Fitur Media Pembelajaran

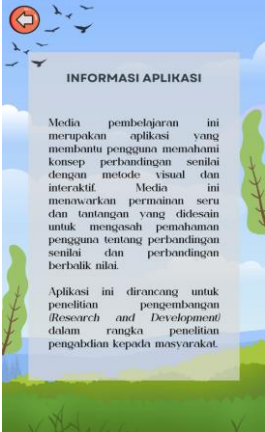
1. Halaman Awal

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Halaman ini merupakan halaman pembuka dari aplikasi The Mat Farm, pada halaman ini dijelaskan secara umum pengalaman dari penggunaan aplikasi ini. Pada halaman ini, berisi beberapa ikon yang berkaitan dengan tema Perkebunan dan Peternakan yang merepresentasikan materi yang diangkat, yaitu Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai. Halaman ini berisi dua navigator yaitu navigation Menu yang berfungsi mengantarkan pengguna pada menu utama dari aplikasi ini, sedangkan navigator Keluar berfungsi untuk mengakhiri sesi penggunaan pengguna dan keluar dari aplikasi yang telah digunakan.

2. Menu utama

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Home adalah halaman menu utama yang pertama kali dilihat oleh pengguna saat mereka membuka aplikasi media pembelajaran. Halaman ini berfungsi sebagai pintu gerbang ke seluruh konten dan fitur yang tersedia dalam aplikasi. Pada halaman ini berisi menu Informasi Tentang Aplikasi serta menu Petunjuk penggunaan yang direpresentasikan dengan gambar berikut  * Tentang Aplikasi  *Petunjuk Penggunaan Kemudian pada halaman ini menyediakan navigator akses cepat ke bagian-bagian utama aplikasi, seperti pada menu CP dan TP, Pembelajaran, Games dan Refleksi. Selain itu terdapat navigator Tutup untuk kembali pada halaman awal aplikasi.

3. Menu Tentang Aplikasi

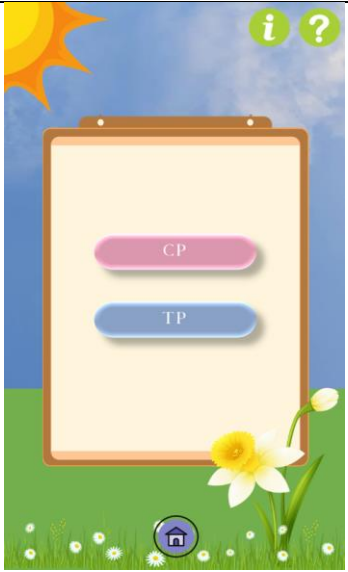
Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Menu Tentang Aplikasi Halaman ini berisi menu terkait informasi dari aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan, diantaranya berkaitan dengan Informasi Aplikasi, Profil Pengembang serta Referensi dan Sumber. Halaman ini dilengkapi juga dengan menu Home untuk Kembali pada menu utama.
	Halaman Informasi Aplikasi Halaman informasi aplikasi berisi berbagai detail dan tujuan dari dikembangkannya aplikasi bagi pengguna. Halaman ini dirancang untuk memberikan informasi kepada

	pengguna berkaitan dengan kegunaan serta tujuan pengembangan dari aplikasi tersebut.
	Halaman Profil Pengembang Halaman profil pengembang dalam aplikasi media pembelajaran biasanya berisi informasi tentang pengembang atau tim yang membuat aplikasi. Halaman profil pengembang bertujuan untuk membangun kepercayaan pengguna, memberikan informasi transparan tentang pihak di balik aplikasi, dan memfasilitasi komunikasi antara pengguna dan pengembang

4. Petunjuk Penggunaan

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
 Petunjuk Penggunaan • Sebelum memulai pembelajaran alangkah baiknya memahami petunjuk penggunaan aplikasi terlebih dahulu. • Pahami CP dan TP yang terdapat pada menu utama • Menu pembelajaran dapat diakses secara berurutan mulai dari Apersepsi, Pembelajaran, kemudian Sumber Belajar. • Apabila terdapat hal yang membingungkan, maka pengguna dapat menghubungi kontak yang disediakan pada beberapa halaman aplikasi. • Untuk menutup aplikasi gunakan tombol Tutup yang terdapat pada halaman Menu Utama, lalu Keluar. Petunjuk Penggunaan - Menu Home - Bantuan - Sebelumnya - Selanjutnya - Informasi - Petunjuk - Menu Belajar - Menu Belajar - Ulangi Dialog - Mengulang Dialog TUTUP - Menutup Menu KELUAR - Keluar Aplikasi	Halaman Awal Halaman Petunjuk Penggunaan adalah bagian dari aplikasi media pembelajaran yang menyediakan panduan dan instruksi untuk membantu pengguna memahami cara menggunakan aplikasi dengan efektif. Pada menu Petunjuk Penggunaan, berisikan dua halaman yang menyediakan panduan penggunaan yang sistematis serta penggunaan navigator yang digunakan dalam aplikasi.

5. Menu CP dan TP

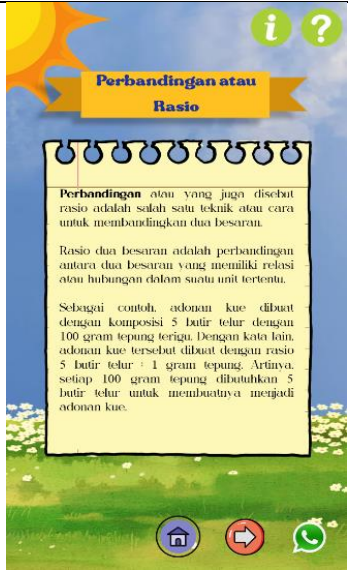
Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Menu CP dan TP Tampilan menu CP dan TP ini berisi navigator yang mengarahkan pada tampilan Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran dari materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai. Selain itu, halaman ini dilengkapi juga dengan navigator Home, Tentang Aplikasi dan Petunjuk Penggunaan.
	Capaian Pembelajaran Halaman Tampilan Capaian Pembelajaran, menampilkan capaian pembelajaran dari materi yang digunakan yang berdasarkan pada kurikulum yang digunakan yaitu Kurikulum Merdeka.
	Tujuan Pembelajaran

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Halaman Tujuan Pembelajaran dalam aplikasi media pembelajaran adalah bagian yang menjelaskan secara jelas dan spesifik apa yang diharapkan pengguna dapat dicapai setelah menyelesaikan Bahan Ajar, LKPD dan Evaluasi. Halaman ini berfungsi untuk memberikan arahan dan motivasi kepada pengguna dalam proses belajar. Dalam hal ini, tujuan yang akan pengguna capai ialah berkaitan dengan materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai. Pada halaman ini dilengkapi dengan navigator informasi dan petunjuk penggunaan serta navigator untuk kembali pada menu CP dan TP

6. Menu Pembelajaran

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Menu Pembelajaran Ketika pengguna menekan Menu Pembelajaran maka akan diarahkan pada beberapa menu yang berkaitan dengan pembelajaran. Pada menu pembelajaran ini berisi 3 menu, diantaranya Menu Apersepsi untuk mengulas materi prasyarat sebelum masuk pada inti pembelajaran, kemudian Menu Belajar berisi perangkat pembelajaran berupa Bahan Ajar, LKPD dan Evaluasi. Serta Menu Sumber Belajar yang berisi penguatan terkait materi yang disampaikan. Pada halaman ini dilengkapi dengan menu Informasi, Petunjuk Penggunaan serta menu Home dan Ikon WhatsApp untuk memberikan fasilitas interaktif langsung kepada guru.

7. Apersepsi

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
 Perbandingan atau Rasio Perbandingan atau yang juga disebut rasio adalah salah satu teknik atau cara untuk membandingkan dua besaran. Rasio dua besaran adalah perbandingan antara dua besaran yang memiliki relasi atau hubungan dalam suatu unit tertentu. Sebagai contoh, adonan kue dibuat dengan komposisi 5 butir telur dengan 100 gram tepung terigu. Dengan kata lain, adonan kue tersebut dibuat dengan rasio 5 butir telur : 1 gram tepung. Artinya, setiap 100 gram tepung dibutuhkan 5 butir telur untuk membuatnya menjadi adonan kue.	Apersepsi : Perbandingan atau Rasio Apersepsi pertama berkaitan dengan materi perbandingan dengan mengingatkan kembali kepada pengguna berkaitan dengan pengertian dan penerapannya dalam menemukan perbandingan atau rasio dari dua bilangan yang direpresentasikan sebagai umur dari seseorang. Pada tampilan apersepsi ini dilengkapi dengan navigator informasi, petunjuk penggunaan, navigator home, kembali untuk dapat Kembali pada halaman sebelumnya dan selanjutnya untuk melanjutkan halaman, serta navigator WhatsApp.

Perbandingan atau Basio

Yanti dan Yuli adalah dua bersaudara, umur Yanti 12 tahun dan umur Yuli 8 tahun. Tentukan perbandingan umur Yanti dan umur Yuli dapat diperoleh dengan cara menghitung hasil bagi kedua umur anak tersebut.

Penyelesaiannya:

$$\frac{\text{Umur Yanti}}{\text{Umur Yuli}} = \frac{12}{8} \rightarrow \frac{3}{2}$$

Dibaca (3 berbanding 2)

Bagi kedua bilangan dengan 4 dari 12 dan 8 maka 4

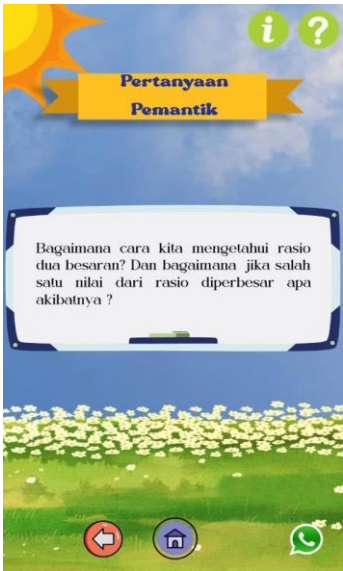
Persamaan Linear Satu Variabel

Perhatikan video berikut untuk memahami penyelesaian dari persamaan linear satu variabel

Pause

Apersepsi : Persamaan Linear Satu Variabel

Apersepsi selanjutnya berkaitan dengan persamaan linear satu variabel yang berkaitan dengan penyelesaian dari materi yang akan dipelajari, pada bagian ini pengguna dapat memutar video penyelesaian dari persamaan linear satu variabel dengan menekan tombol Play dan untuk menghentikannya

	dengan menekan tombol Pause.
	Apersepsi: Pertanyaan Pemantik
	Setelah materi apersepsi tersampaikan, halaman selanjutnya akan menampilkan pertanyaan pemantik yang dirancang untuk memicu pemikiran, diskusi, atau eksplorasi lebih lanjut tentang suatu topic. Halaman ini difungsikan untuk membangun persepsi bersama melalui diskusi terkait pertanyaan yang diajukan, dalam hal ini merupakan topik yang mengarah pada materi perbandingan. Halaman pada menu Apersepsi akan berakhir pada halaman pertanyaan pemantik ini, sehingga selanjutnya menuju menu Belajar.

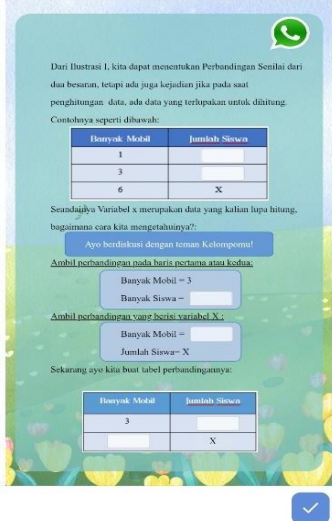
8. Menu Belajar

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Menu Belajar Apabila pengguna menekan menu Belajar pada Menu Pembelajaran, maka pengguna akan diarahkan pada tampilan seperti ini, halaman ini berisi rangkaian pembelajaran yang dirangkai sesuai dengan model <i>Problem Based Learning</i> dalam memberikan pengajaran terkait materi Perbandingan Senilai dan Berbalik Nilai. Pengguna dianjurkan mengikuti rangkaian pembelajaran mulai dari menu Bahan Ajar kemudian LKPD yang dikerjakan secara berkelompok, hingga akhirnya, peserta didik mampu untuk mempresentasikan hasil

	pengerjaannya di depan kelas. Selanjutnya untuk menu Evaluasi, pengguna mengerjakannya secara individu, yang pada akhirnya akan diketahui penskoran dari pengerjaannya melalui pesan yang dikirimkan melalui e-mail masing-masing.
--	--

9. Bahan Ajar

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Halaman Awal Bahan Ajar Sebelum pengisian bahan ajar, peserta didik diajar untuk memperhatikan petunjuk umum pengerjaan bahan ajar, setelahnya peserta didik baru dapat mengakses bahan ajar. Pada penyajian bahan ajar sendiri, disajikan dua permasalahan kontekstual yang merepresentasikan dari materi perbandingan senilai dan berbalik nilai. Pengerjaan dari bahan ajar ini dikerjakan dengan berdiskusi bersama kelompok yang telah dibentuk.
	Bahan Ajar Permasalahan pertama disajikan dalam sebuah video yang mengenalkan peserta didik dalam permasalahan yang akan dibahas, setelahnya baru peserta didik dapat mengkonstruksi penyelesaiannya hingga dapat menyim-

Tampilan Aplikasi	Deskripsi														
 Question 2 of 6 Dari permasalahan tersebut bisa kita simpulkan bahwa: Apabila ada dua besaran yang dibandingkan. Jika besaran pertama bertambah, maka besaran kedua juga ikut Jika besaran pertama berkurang, maka besaran kedua juga ikut . Dari kesimpulan inilah yang kita sebut dengan "Perbandingan ".	pulkan bahwa permasalahan tersebut merupakan perbandingan senilai														
 Question 3 of 6 Dari Ilustrasi 1, kita dapat menemukan Perbandingan Senilai dari dua besaran, tetapi ada juga kejadian jika pada saat perhitungan, data, ada data yang terlupakan untuk dihitung. Contohnya seperti dibawah: <table border="1" data-bbox="244 948 440 1018"> <thead> <tr> <th>Banyak Mobil</th><th>Jumlah Siswa</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td> </td></tr> <tr> <td>3</td><td> </td></tr> <tr> <td>6</td><td>X</td></tr> </tbody> </table> Seandainya Variabel x merupakan data yang kalian lupa hitung, bagaimana cara kita mengetahuinya? Ayo berdiskusi dengan teman sekelompokmu! Amil perbandingan pada baris pertama atau kedua: Banyak Mobil = 3 Banyak Siswa = Amil perbandingan yang berisi variabel X: Banyak Mobil = Jumlah Siswa = X Sekarang ayo kita buat tabel perbandingannya: <table border="1" data-bbox="255 1214 428 1273"> <thead> <tr> <th>Banyak Mobil</th><th>Jumlah Siswa</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>3</td><td> </td></tr> <tr> <td> </td><td>X</td></tr> </tbody> </table>	Banyak Mobil	Jumlah Siswa	1		3		6	X	Banyak Mobil	Jumlah Siswa	3			X	Halaman selanjutnya masih dengan permasalahan yang sama dengan video yang disajikan, namun disini peserta didik dibimbing untuk memahami konsep dari perbandingan senilai. Untuk prosedurnya dapat dilihat pada gambar disamping.
Banyak Mobil	Jumlah Siswa														
1															
3															
6	X														
Banyak Mobil	Jumlah Siswa														
3															
	X														

Tampilan Aplikasi	Deskripsi								
Question 4 of 6  Sekarang ayo kita buat persamaannya dengan syarat: Bandingkan besaran-besaran yang sama, karena kedua-duanya senilai, maka kedua perbandingan sama (=). Rori! Langkah-langkah dibawah dengan mengisi kolom dengan data yang telah diperoleh dari tabel sebelumnya $\frac{\text{[]}}{\text{[]}} = \frac{\text{[]}}{N}$ } Kali Silanglah persamaan senilai tersebut $\text{[]} \times N = \text{[]} \times \text{[]}$ $N = \frac{\text{[]}}{\text{[]}}$ Selesaikan pembagian tersebut $N = \text{[]}$ Sehingga, didapat nilai N adalah []									
Question 5 of 6  ILUSTRASI II A. Perhatikan ilustrasi berikut. Seorang sales mobil ingin mengetahui perbandingan antara kecepatan rata-rata dan waktu yang ditempuh oleh mobil yang dijualnya dalam suatu perjalanan. <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kecepatan (km/jam)</th> <th>Waktu (jam)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>80</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>60</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>40</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table> Perbandingan kecepatan pada baris ke-1 dan baris ke-2 = 80 : 60 = [] : [] Perbandingan waktu pada baris ke-1 dan baris ke-2 = [] : [] Jika kita perhatikan perbandingan kecepatan dan waktu tempuh pada baris ke-1 dan baris ke-2 mempunyai nilai yang berbalik yaitu: [] km/jam [] jam [] km/jam [] jam	Kecepatan (km/jam)	Waktu (jam)	80	3	60	4	40	6	Selanjutnya pada permasalahan kedua, peserta didik dikenalkan dengan permasalahan baru yang akan mengenalkannya pada konsep perbandingan berbalik nilai melalui konsep perbandingan atau rasio dua besaran.
Kecepatan (km/jam)	Waktu (jam)								
80	3								
60	4								
40	6								

Tampilan Aplikasi

Question 6 of 6

Seorang sales mobil ingin mengetahui perbandingan antara kecepatan rata-rata dan waktu yang ditempuh oleh mobil yang dijualnya dalam suatu perjalanan.

kecepatan (km/jam)	Waktu (jam)
80	5
60	6
40	6

Perbandingan kecepatan pada baris ke-2 dan baris ke-3
 = : = :

Perbandingan waktu pada baris ke-2 dan baris ke-3
 = :

Jika kita perhatikan perbandingan kecepatan dan waktu tempuh pada baris ke-2 dan baris ke-3 mempunyai nilai yang berbalik yaitu :

km/jam = jam
 km/jam = jam

Sehingga perbandingan kecepatan dan waktu tempuhnya pada baris yang bersangkutan mempunyai nilai yang

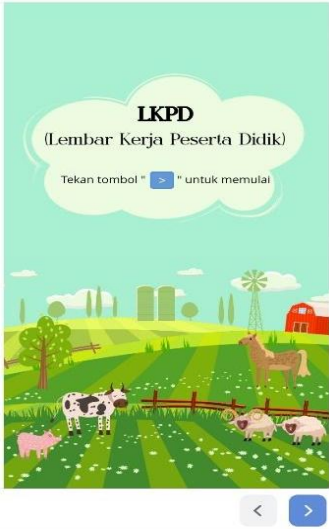
Jika kecepatan bertambah, maka waktunya berkurang, sebaliknya jika kecepatan berkurang maka waktunya pun

Jadi, dapat dikatakan bahwa perbandingan antara kecepatan dan waktu tempuh di atas merupakan perbandingan

✓

Deskripsi

10. LKPD

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
 	Tampilan Awal LKPD Lembar kerja peserta didik ini dikerjakan secara berkelompok sesuai dengan kelompok yang ditetapkan, sehingga dalam pengerjaannya dianjurkan untuk mengisi identitas kelompok masing-masing. Pengerjaan LKPD ini terdiri dari 4 soal yang harus diselesaikan oleh setiap kelompok dalam waktu yang ditentukan.

Petunjuk Umum

- Perhatikan penjelasan dari guru.
- Amati lembar kerja ini dengan seksama.
- Baca dan diskusikan dengan teman kelompokmu dan tanyakan jika ada hal yang kurang dipahami.
- Setiap kelompok menyiapkan alat tulis dalam mengerjakan LKPD ini.
- Apabila mengalami kendala dalam pengerjaan, hubungi kontak guru pada ikon WhatsApp



< >

Petunjuk umum dari pengerjaan LKPD secara jelas ditampilkan untuk dipahami oleh peserta didik

Question 1 of 7

1. Kerjakan soal di bawah ini dengan tepat

Sebuah mobil sedan mampu menempuh jarak sejauh 162 km dengan bensin sebanyak 18 liter. Berapakah jumlah bahan bakar yang diperlukan jika harus menempuh jarak sejauh 486 km?



Penyelesaian :

Diketahui :

Jarak yang ditempuh dengan liter bensin adalah km.

Ditanyakan :

Berapa liter bahan bakar yang diperlukan untuk menempuh jarak km?

Jawab :

Tuangkan dalam bentuk tabel

Jarak Tempuh (km)	Bensin (l.)
	18

WhatsApp icon

✓

Persoalan pertama berkaitan dengan perbandingan dua besaran yang meelibatkan jarak dan bensin, besaran tersebut berupa km dan liter, dimana berarti apabila semakin jauh jarak yang ditempuh maka semakin banyak mobil tersebut memerlukan bensin, begitu pula sebaliknya. Oleh karena itu, persoalan tersebut dapat diselesaikan

Question 2 of 7 Sebuah mobil sedan mampu menempuh jarak sejauh 162 km dengan bensin sebanyak 18 liter. Berapakah jumlah bahan bakar yang diperlukan jika harus menempuh jarak sejauh 486 km? Kali silangkan data dari tabel. = n × n = × n = n = Jadi, bahan bakar yang diperlukan untuk menempuh jarak 486 km adalah  	dengan konsep perbandingan senilai. Dengan mengikuti prosedur yang ada, peserta didik dapat mengisi setiap kolom yang kosong dengan angka yang tepat untuk mencapai hasil akhir yang benar.
Question 3 of 7 2. Kerjakan soal berikut  Sebuah konveksi pakaian dapat menjahit 150 potong pakaian selama 6 hari. Berapa banyak pakaian yang dapat dijahit selama 21 hari? ☐ 525 Pakaian ☐ 550 Pakaian ☐ 515 Pakaian ☐ 520 Pakaian  	Persoalan kedua berkaitan dengan lamanya waktu pengerjaan dan jumlah pakauan yang dibuat, hal ini juga berkaitan dengan perbandingan senilai, namun penyajian soalnya kali ini berupa pilihan ganda.

Question 4 of 7

3. Perhatikan ilustrasi berikut:

Simak video diatas untuk melengkapi data pada tabel dibawah:

Banyak Hari	Jumlah Pekerja
	n

Penyelesaian :

Ingat, semakin cepat hari yang diperlukan untuk menyelesaikan pembangunan rumah, maka akan semakin pekerja yang dibutuhkan untuk menyelesaikan pembangunan gedung. Dengan demikian, gunakan rumus perbandingan .

Jawab :

Selesaikan dengan mengisi silangian data dari tabel.

hari	=	$\frac{n}{\text{orang}}$
hari	=	orang

$\times n =$ $\times$

Question 5 of 7

Selesaikan operasi sebelumnya hingga mendapati nilai dari n

$n =$

$n =$

Jadi, banyaknya tambahan pekerja yang dibutuhkan untuk membangun rumah selama 120 hari adalah orang

Persoalan ketiga ini disajikan dengan sebuah video permasalahan yang berkaitan dengan pengerjaan sebuah proyek dengan melibatkan banyaknya hari yang dikerjakan dengan banyaknya pekerja yang dibutuhkan. Hal ini merupakan penerapan konsep dari perbandingan berbalik nilai.

Question 6 of 7

4. Perhatikan ilustrasi berikut :



Pada suatu hari seorang peternak memiliki 30 ekor sapi dan mempunyai persediaan makanan selama 15 hari. Jika peternak itu menjual 5 ekor sapi, maka berapa hari persediaan makanan akan habis?

Penyelesaian :

Lengkapi data pada tabel dibawah

Banyak Sapi	Jumlah Hari
	n

Jawab :

Selesaikan dengan mengisi silangkan data dari tabel.

$$\frac{\text{ } \text{ sapi}}{\text{ } \text{ sapi}} = \frac{n}{\text{ } \text{ hari}}$$

$$\text{ } \times n = \text{ } \times \text{ }$$



Question 7 of 7

Selesaikan operasi sebelumnya hingga mendapati nilai dari n

$$n = \frac{\text{ } \text{ }}{\text{ } \text{ }}$$

$$n = \frac{\text{ } \text{ }}{\text{ } \text{ }}$$

Jadi, persediaan makanan akan habis selama $\text{ } \text{ }$ hari untuk $\text{ } \text{ }$ ekor sapi.



Persoalan keempat juga masih berkaitan dengan konsep perbandingan berbalik nilai, hanya saja permasalahan yang diangkat berkaitan dengan persediaan makanan terhadap banyaknya hari yang dapat menghabiskannya.

11. Evaluasi

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Halaman Awal Evaluasi
	Pada halaman awal evaluasi perbandingan senilai dan berbalik nilai ini dimulai dengan mengisi identitas peserta didik, mulai dari nama, e-mail, kelas serta nama sekolah. Pengisian e-mail ini, akan dipergunakan untuk menerima nilai hasil pengerjaan peserta didik dari evaluasi yang dilakukan. Setelah pengisian identitas peserta didik, disajikan juga petunjuk umum untuk pengerjaan evaluasi tersebut, setelah itu peserta didik baru dapat mengerjakan soal yang disajikan.

	Gambar disamping merupakan halaman yang memberikan instruksi untuk pengerjaan evaluasi.
	Pada evaluasi ini, terdiri dari tiga soal yang masing masing soalnya terdiri dari tiga indikator kemampuan literasi numerasi. Pada soal pertama ini memuat indikator kedua dari kemampuan literasi numerasi yaitu “kemampuan menganalisis informasi dalam berbagai bentuk” dimana bentuk yang disajikan dalam soal pertama ini berupa grafik

	perbandingan senilai, dengan menganalisis grafik tersebut, peserta didik diharuskan untuk menyelesaikan persoalan yang disajikan.
	Halaman selanjutnya peserta didik diminta untuk mengisi kolom jawaban dengan sebuah pertanyaan untuk pengajuan masalah yang menekankan pada perumusan soal dengan penyelesaiannya berdasarkan situasi yang diberikan pada soal sebelumnya. Masing-masing soal dari evaluasi ini akan diminta pengajuan soal serta penyelesaiannya dari hasil analisis permasalahan soal soal yang disajikan.

Question 3 of 6 2 59:42  Pembangunan Mall di daerah Jakarta akan dimulai pada bulan Oktober 2024 dan ditargetkan selesai dikerjakan selama 15 Minggu oleh 20 orang pekerja. Apabila pekerjaan tersebut ingin diselesaikan dengan cepat sehingga ditambah lagi 8 orang pekerja. Maka, berapa hari pekerjaan tersebut dapat selesai? ✓	Soal kedua ini memuat indikator kemampuan literasi numerasi yang pertama yaitu “kemampuan menggunakan berbagai macam angka atau simbol yang berkaitan dengan matematika dasar dalam menyelesaikan masalah sehari-hari” hal ini diungkapkan dalam soal tersebut dengan kata 15 minggu yang harus dikonversikan kedalam satuan hari untuk menyelesaikan persoalan tersebut.
---	--

Question 5 of 6

3

59:32

Andy, Lexy, Max, Evie dan Jay akan melakukan perjalanan menuju tempat wisata. Mereka melintasi jalan tol dengan menaiki mobil yang berbeda-beda. Jalan tol yang mereka lewati memiliki panjang lintasan 500 km. Lengkapi tabel yang menyatakan kecepatan mobil dan waktu tempuh mereka berikut ini!

Nama	Kecepatan Mobil (km/jam)	Waktu Tempuh (jam)
Andy	40	12,5
Lexy	50	
Max		8
Evie	80	
Jay		5

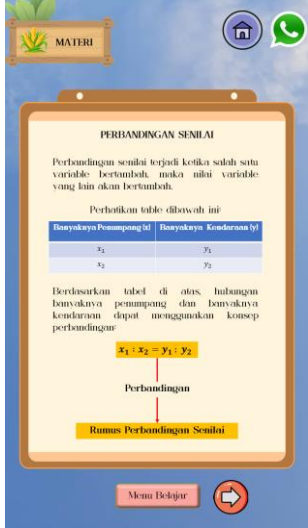
Berdasarkan tabel di atas, diperoleh informasi sebagai berikut. Sederhanakan perbandingan tersebut hingga bentuk satuan.

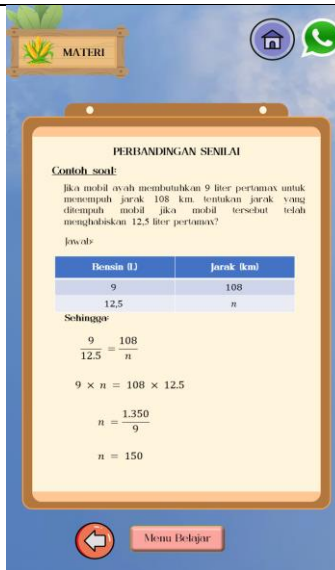
- Perbandingan kecepatan mobil Andy dan Lexy adalah : : .
- Perbandingan waktu tempuh Andy dan Lexy adalah : .
- Perbandingan kecepatan Evie dan Jay adalah : .
- Perbandingan waktu tempuh Evie dan Jay adalah : .

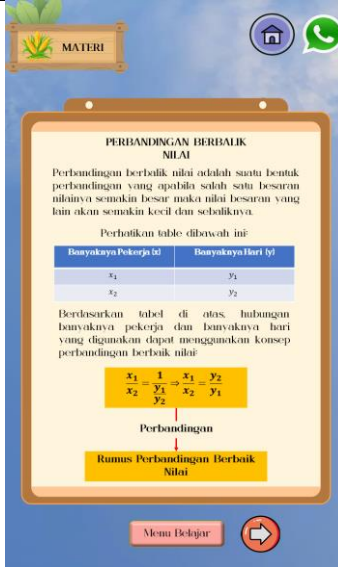
Soal ketiga dari evaluasi ini berkaitan dengan perbandingan berbalik nilai, dimana pada soal ini berkaitan dengan indikator ketiga dari kemampuan literasi numerasi yaitu “kemampuan menafsirkan hasil analisis permasalahan untuk memprediksi dan mengambil keputusan” hal tersebut dilihat dari penyelesaian dari tabel yang merupakan keberlanjutan dari penyelesaian yang telah diselesaikan.

12. Sumber Belajar

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
 The screenshot shows a user interface for a learning application. At the top left, there is a 'MATERI' label with a plant icon. At the top right, there are icons for a home screen and a chat. A central character, a man in a hat and overalls, is pointing towards a large whiteboard. On the whiteboard, there is a blue speech bubble that says 'Tekan tombol dibeswh untuk memulainya.' Below this, there is a red banner labeled 'Materi'. Under the banner, there are two buttons: a yellow one labeled 'Perbandingan Senilai' and a blue one labeled 'Grafik Perbandingan Berbalik Nilai'. At the bottom of the whiteboard, there is a red button labeled 'Menu Belajar'.	Tampilan Sumber Belajar Sumber belajar ini berisikan penguatan berupa materi dari perbandingan senilai dan berbalik nilai, hal ini dapat diakses oleh peserta didik dengan menekan tombol materi yang akan dipelajari

Tampilan Aplikasi	Deskripsi						
 PERBANDINGAN SENILAI Perbandingan senilai terjadi ketika salah satu variable bertambah, maka nilai variable yang lain akan bertambah. Perhatikan table dibawah ini <table border="1"> <thead> <tr> <th>Banyaknya Pompaang (x)</th> <th>Banyaknya Kendaran (y)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>x_1</td> <td>y_1</td> </tr> <tr> <td>x_2</td> <td>y_2</td> </tr> </tbody> </table> Berdasarkan tabel di atas, hubungan banyaknya pompaang dan banyak kendaraan dapat menggunakan konsep perbandingan $x_1 : x_2 = y_1 : y_2$ Perbandingan Rumus Perbandingan Senilai Menu Belajar	Banyaknya Pompaang (x)	Banyaknya Kendaran (y)	x_1	y_1	x_2	y_2	Hal pertama yang dipelajari dari perbandingan senilai adalah berkaitan dengan pengertian serta konsep dari perbandingan senilai. Penjelasan selanjutnya untuk perbandingan senilai dapat dilihat dengan menekan tombol selanjutnya. Apabila peserta didik ingin kembali pada menu sebelumnya maka, peserta didik dapat menekan tombol menu belajar.
Banyaknya Pompaang (x)	Banyaknya Kendaran (y)						
x_1	y_1						
x_2	y_2						

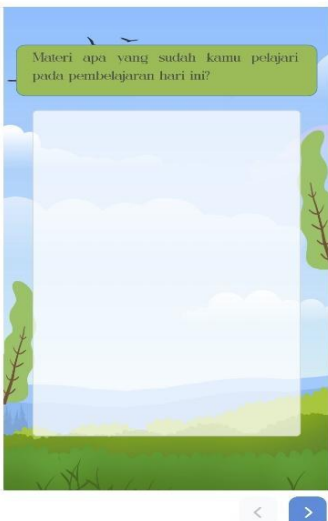
Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Halaman selanjutnya akan menampilkan penerapan konsep yang berkaitan dengan perbandingan senilai, hal ini dapat dilihat dengan menekan tanda “<” atau “>” untuk melihat penerapan konsep lainnya.
	Halaman selanjutnya berisi contoh soal dari materi perbandingan senilai untuk disimak lebih lanjut sebagai penguatan dari materi tersebut.

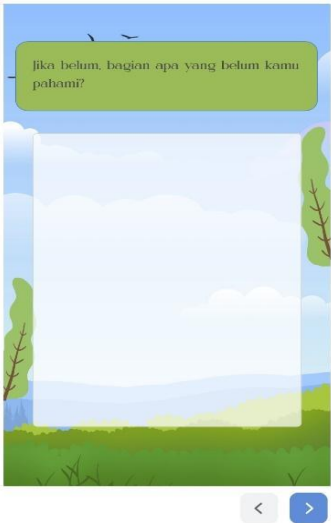
Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Setelah materi perbandingan senilai selesai, peserta didik dapat mengakses materi perbandingan berbalik nilai untuk dipelajari berkaitan dengan pengertian serta konsep dari perbandingan berbalik nilai. Penjelasan selanjutnya untuk perbandingan berbalik nilai dapat dilihat dengan menekan tombol selanjutnya.
	Halaman selanjutnya akan menampilkan penerapan konsep yang berkaitan dengan perbandingan berbalik nilai, hal ini dapat dilihat dengan menekan tanda "<" atau ">" untuk melihat penerapan konsep lainnya.

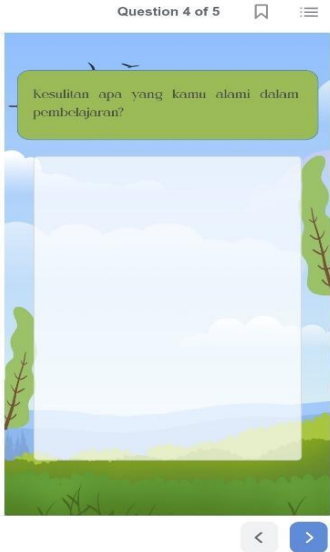
Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Halaman selanjutnya berisi contoh soal dari materi perbandingan berbalik nilai untuk disimak lebih lanjut sebagai penguatan dari materi tersebut.

13. Refleksi

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Tampilan Awal Refleksi
	Setelah peserta didik melaksanakan seluruh kegiatan pembelajaran, maka guru mengarahkannya untuk dapat mengisi refleksi peserta didik yang merupakan aktivitas umpan balik yang dilakukan oleh peserta didik terhadap guru setelah melakukan proses pembelajaran dalam jangka waktu tertentu. Pertanyaan yang disajikan yaitu seputar pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya.

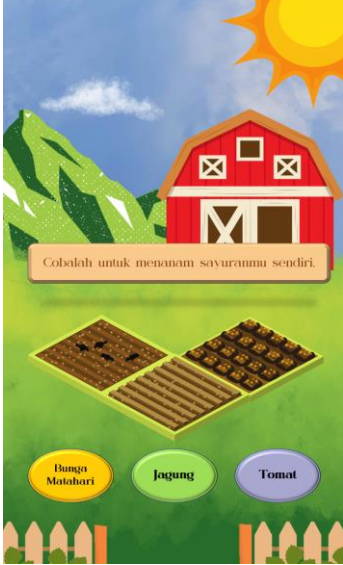
Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	
	Pertanyaan pertama

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Pertanyaan kedua
	Pertanyaan ketiga

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Pertanyaan keempat
	Pertanyaan kelima

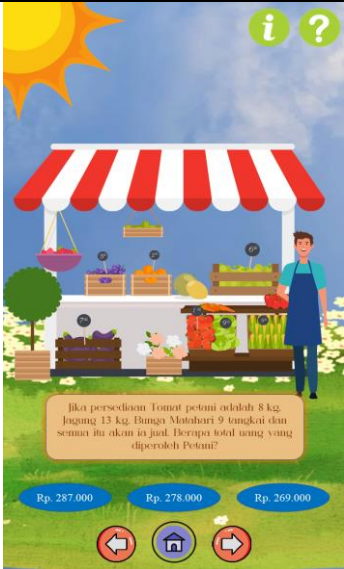
14. Games

Tampilan Aplikasi	Deskripsi
	Menu Belajar Game pada media ini terdiri dari 4 chapter yang dapat diselesaikan oleh peserta didik, setiap chapter menggambarkan simulasi penerapan dari materi yang dibahas dalam media ini. Setiap chapter menggambarkan permasalahan yang berbeda beda sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika mengaksesnya.

	Halaman selanjutnya dimulai dengan chapter 1. Chapter 1 ini dapat diselesaikan dengan menekan layar pada tampilan buku dari halaman tersebut. Apabila chapter 1 dapat terselesaikan, maka peserta didik dapat menekan tombol selanjutnya untuk menyelesaikan chapter selanjutnya.
	Chapter 1 memuat banyak animasi dimana pada intinya dimulai dengan menggambarkan simulasi dalam menanam tumbuhan hingga tumbuhannya dipanen. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menekan salah satu diantara tiga tombol dengan nama tumbuhan secara berurutan.

	Setelah menyelesaikan chapter 1, selanjutnya akan diarahkan pada halaman selanjutnya yaitu chapter 2, dengan membaca deskripsi pada kolom dibawah. Selanjutnya untuk memulainya dapat dilakukan dengan menekan animasi buku pada halaman tersebut.
	Dengan membaca panduan untuk menyelesaikan chapter 2, dapat dimulai dengan perintah menemukan suatu tempat melalui peta yang digambarkan, hal ini dapat dilakukan dengan beberapa kali percobaan. Apabila berhasil, maka berlanjut pada penyelesaian permasalahan yang disajikan pada halaman selanjutnya, dengan memahami

	permasalahan yang disajikan dan memberikan jawaban yang benar dari persoalan yang ditanyakan, maka chapter ke-2 ini dapat terselesaikan.
	Setelah menyelesaikan chapter 2, selanjutnya chapter 3 dapat diakses, dengan membaca deskripsi pada kolom dibawah. Selanjutnya untuk memulainya dapat dilakukan dengan menekan animasi buku pada halaman tersebut.

 Jika persediaan Tomat petani adalah 8 kg, Jangung 13 kg, Bunga Matahari 9 tangkai dan semua itu akan ia jual. Berapa total uang yang diperoleh Petani? Rp. 287.000 Rp. 278.000 Rp. 269.000	Pada chapter 3 ini, akan disajikan sebuah animasi yang berisi dialog, dari percakapan tersebut peserta didik dituntut untuk menganalisa beberapa pernyataan untuk menyelesaikan chapter 3 ini, halaman selanjutnya ditampilkan pada gambar disamping. Disediaan pertanyaan, dimana peserta didik diarahkan untuk menyelesaikan permasalahan perbandingan berbalik nilai. Dengan menyelesaikan persoalan tersebut dengan benar, maka chapter 3 ini berhasil diselesaikan.
--	---

	Halaman untuk mengakses chapter 4 memiliki tampilan seperti gambar disamping, dengan menekan animasi buku pada halaman tersebut maka akan diarahkan pada game untuk chapter 4.
	Pada chapter 4 ini, bercerita tentang petani yang ingin membeli beberapa ekor kambing, dengan bantuan peserta didik untuk menemukan solusi yang diajukan, maka chapter 4 ini akan terselesaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Blegur, I. K. S. (2022). Problem Posing: Strategi yang Memfasilitasi Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Matematika Siswa. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 97–106. <https://doi.org/10.35508/fractal.v3i1.7292>
- Choirudin, C., Darmayanti, R., Usmiyatun, U., Sugianto, R., & Ananthaswamy, V. (2021). Mathematics teacher vs. media development, What are the learning problems in MTs? *AMCA Journal of Religion and Society*, 1(1), 19–24. <https://doi.org/10.51773/ajrs.v1i1.280>
- Handayani, K. T. K., Sukmawati, R. ati, & Suryaningsih, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Pada Materi Perbandingan Untuk Siswa Kelas VII. *Computing and Education Technology Journal (CETJ)*, 2, 1–9.
- Sundayana, R. (2016). *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika* (I. Komariah & D. Nurjamal (eds.); Ketiga). ALFABETA.
- Zulfadewina, Sucipto, A., Iba, K., & Zulherman. (2020). Development of Adobe Flash CS6 Multimedia-Based Learning Media on Science Subjects Animal Breeding Materials. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1308–1314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.551>

GLOSARIUM

- Media** : Pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dalam proses pembelajaran.
- Era digital** : Periode dalam sejarah manusia di mana teknologi digital, terutama komputer, internet, dan perangkat mobile, menjadi sangat dominan dalam berbagai aspek kehidupan.
- Penelitian ilmiah** : adalah proses sistematis yang digunakan untuk mengkaji suatu masalah atau fenomena, dengan tujuan untuk menemukan fakta baru, menguji hipotesis, atau mengembangkan teori
- Berpikir logis** : adalah proses berpikir yang menggunakan prinsip-prinsip logika untuk mencapai kesimpulan yang konsisten dan rasional.
- iSpring suite** : adalah alat authoring e-learning yang komprehensif yang memungkinkan pengguna untuk membuat kursus online interaktif, kuis, simulasi dialog, video pembelajaran, dan banyak lagi.
- Problem based learning (PBL)** : adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa di mana mereka belajar tentang suatu subjek melalui pemecahan masalah yang kompleks dan nyata.

Kemampuan literasi :adalah kemampuan untuk membaca, menulis, memahami, dan menggunakan informasi tertulis dalam berbagai konteks kehidupan sehari-hari.

Bahan ajar : adalah segala bentuk materi atau sumber belajar yang digunakan oleh pendidik untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Literasi numerasi : adalah kemampuan untuk memahami, menggunakan, dan menginterpretasikan angka, data, dan informasi kuantitatif dalam kehidupan sehari-hari.

INDEKS

C

Chapter, 53, 61

D

Development, 8, 58, 61

Dinamis, 61

E

Ekplorasi, 61

Empiris, 61

Era Digital, 61

F

Platform, 62

I

Integrasi, 2, 62

Interaktif, 8, 62

iSpring Suite, 62

P

Problem Based Learning,
3, 7, 9, 26, 62

R

Research, 62

S

Sinergis, 62

Spekulatif, 62

T

Teoritis, 62

Timbal Balik, 62

V

Variative, 62

Visualisasi, 62