

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan rahmat serta hidayah sehingga penulis dapat menyelesaikan modul petunjuk penggunaan ini. Modul petunjuk penggunaan ini kami buat sebagai buku untuk membantu para pengguna bahan ajar berupa aplikasi yang pengembang beri nama *Cubese Apps*.

Buku ini disusun sebagai salah satu penunjang dalam penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan *Cubese Apps* Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP Kelas VII”.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan buku ini. Dengan segala ridho dari Allah SWT, kami berharap semoga buku penggunaan ini dapat bermanfaat dalam upaya untuk meningkatkan prestasi peserta didik.

Akhir kata, semoga modul penggunaan ini dapat menjadi amal ibadah kami dalam mengemban amanah Allah SWT dan berguna untuk kita semua. Semoga bermanfaat, Selamat belajar, dan Sukses untuk kita semua.

Pati, Februari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I DESKRIPSI SINGKAT APLIKASI.....	1
A. Tentang Cubeside Apps.....	1
B. Desain Cubeside Apps.....	1
C. Keunggulan Cubeside Apps	2
BAB II PANDUAN PENGGUNAAN CUBESIDE APPS.....	3
A. Cara Instal Cubeside Apps di Handphone	3
B. Cara penggunaan Cubeside Apps	4
C. Interface Cubeside Apps.....	5
DAFTAR PUSTAKA	12

BAB I

DESKRIPSI SINGKAT APLIKASI

A. Tentang Cubeside Apps

Aplikasi *Cubeside Apps* adalah aplikasi android yang dibuat menggunakan software *Smart App Creator* (SAC). Berdasarkan hasil penelitian dengan bahan ajar berbasis aplikasi ini yang dibuat menggunakan software *Smart App Creator* (SAC) siswa merasa senang serta lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan penelitian dari Khasanah, dkk (2020) berdasarkan penelitiannya mengenai pengembangan pembelajaran menggunakan software *Smart App Creator* (SAC) menghasilkan produk yang layak dan efektif dan respon baik yaitu presentase pretest menuju ke posttest menggunakan media mengalami kenaikan.

B. Desain Cubeside Apps

Aplikasi *Cubeside Apps* dirancang memiliki 3 bagian pokok yaitu bagian pendahuluan, isi, dan penutup. Bagian pendahuluan yaitu menu awal pada aplikasi, siswa dapat klik MULAI BELAJAR untuk menuju halaman login awal yang berisi siswa diminta untuk mengisi nama dan kelas setelah itu klik SELESAI, akan menuju keinformasi tentang kompetensi dasar (KD). Bagian isi merupakan menu home, bagian ini merupakan bagian yang paling penting dalam Aplikasi *Cubeside Apps*. Bagian isi terdiri dari beberapa kegiatan belajar yang menuntut siswa mencapai kompetensi di setiap kegiatan belajar.

Pada menu home di aplikasi *Cubeside Apps* terdiri dari TABU (Cerita Budaya), MARKO (Materi Pokok), TISA (Latihan Soal), LAMAN (Latihan Mandiri), POLPEN (Profil Pengembang). Berikut menu home pada aplikasi *Cubeside Apps* adalah sebagai berikut:

1) TABU (Cerita Budaya)

Fitur Cerita Budaya (TABU) ini memuat tentang budaya yang ada disekitar serta menghubungkannya dengan topik materi pokok yang akan dibahas. Kegiatan ini membantu siswa mengenal budaya daerah selama pandemi ini serta

menstimulasi siswa untuk lebih mengeksplorasi kondisi lingkungan sekitar yang dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran. Menurut Illahi (2012) kegiatan menstimulasi penting untuk diaktualisasikan karena mempunyai pengaruh yang besar yaitu dapat mengoptimalkan ketrampilan siswa dalam bentuk nyata. Pembelajaran dengan mengaitkan kondisi lingkungan sehari-hari dapat menciptakan pembelajaran yang bersifat nyata dan bermakna.

2) MARKO (Materi Pokok)

Materi pokok dibuat secara sistematis disertai dengan ilustrasi menarik untuk membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Selain itu juga dilengkapi dengan contoh soal sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang dipelajari.

3) TISA (Latihan Soal)

Latihan soal dibuat untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa dalam mempelajari aplikasi *Cubese Apps*. Bagian ini berisi tentang latihan soal mengenai materi yang dibahas.

4) LAMAN (Latihan Mandiri)

Latihan mandiri adalah bagian akhir dari siswa dalam menggunakan media pembelajaran aplikasi *Cubese Apps*. Soal latihan mandiri berisi tentang soal-soal kemampuan pemecahan masalah. Pada bagian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengevaluasi diri pada anak.

5) POLPEN (Profil Pengembang)

Profil pengembang ini berisi tentang profil biodata pengembang produk media pembelajaran berupa aplikasi *Cubese Apps*.

C. Keunggulan Cubese Apps

Aplikasi *Cubese Apps* memiliki keunggulan yaitu berisi mengenai kebudayaan disekitar yang menghubungkannya dengan materi bangun datar. Selain berbasis budaya, aplikasi *Cubese Apps* juga berbasis kemampuan pemecahan masalah yang terdapat pada fitur LAMAN (Latihan Mandiri).

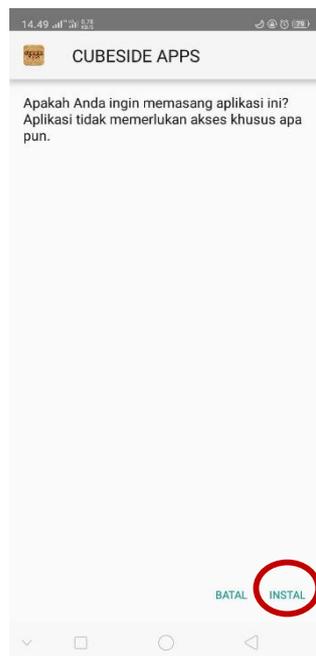
BAB II

PANDUAN PENGGUNAAN *CUBESIDE APPS*

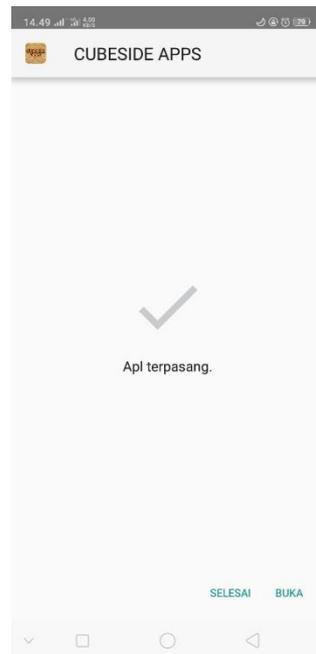
A. Cara Instal *Cubeside Apps* di Handphone

File instalasi aplikasi *Cubeside Apps* dibuat dengan format file *Cubeside Apps.apk*. Berikut adalah cara untuk menjadi file *Cubeside Apps.apk*:

1. Di bagian project *Cubeside Apps* pada software SAC klik export lalu pilih folder untuk menyimpan
2. Setelah tersimpan, kita cari file *Cubeside Apps* pada laptop
3. Berikut adalah cara install aplikasi *Cubeside Apps* ke handphone android:
 - a. Copy file *Cubeside Apps.apk* yang sudah tersimpan tadi pada memori card handphone android.
 - b. Setelah tercopy, instal aplikasi di handphone android dengan cara klik file *Cubeside Apps.apk* setelah diklik akan muncul tulisan install.



- c. Apabila penginstalan telah berhasil dilakukan akan muncul tulisan seperti: apk terpasang.

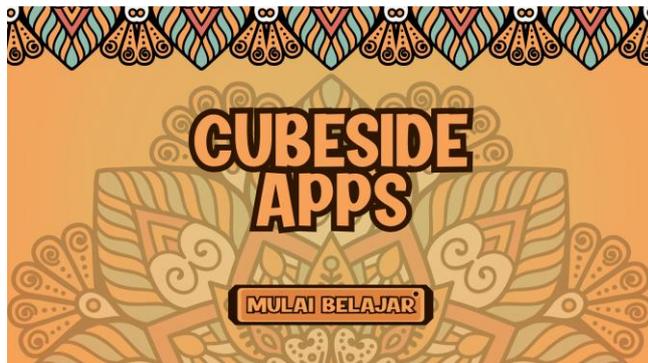


- d. Aplikasi *Cubese Apps* sudah terinstal di handphone anda. Silahkan klik aplikasi untuk menjalankan aplikasinya.

B. Cara penggunaan *Cubese Apps*

Aplikasi *Cubese Apps* adalah bahan ajar yang digunakan untuk materi Bangun Datar untuk siswa kelas VII. Adapun cara penggunaan aplikasi *Cubese Apps* adalah sebagai berikut:

1. Buka aplikasi *Cubese Apps* pada android masing-masing
2. Klik tombol MULAI BELAJAR untuk memulai membuka aplikasi *Cubese Apps*



3. Setelah itu tuliskan nama, kelas dan klik SELESAI



4. Sebelum muncul pada menu home, pengguna dapat mengetahui kompetensi dasar dan juga tujuan belajar yang harus dicapai siswa



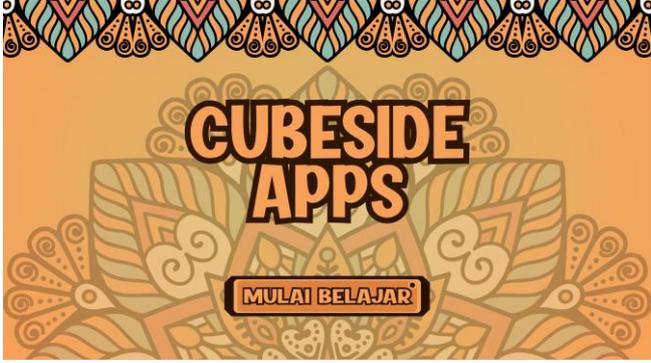
5. Setelah di klik OK akan muncul menu home yang terdiri dari TABU, MARKO, TISA, LAMAN, dan POLPEN



C. Interface Cubeside Apps

1. Bagian pendahuluan

Bagian aplikasi	Keterangan
-----------------	------------

<p>Menu awal</p> 	<p>Menu awal saat membuka aplikasi</p>
<p>Menu Login</p> 	<p>Menu login ini siswa diminta untuk memasukkan nama dan kelas</p>
	<p>Berisi tentang informasi terkait dengan kompetensi dasar serta kompetensi yang perlu dicapai siswa</p>

2. Bagian Isi

Bagian aplikasi	Keterangan
Menu Home	Berisi tentang fitur-fitur pembelajaran

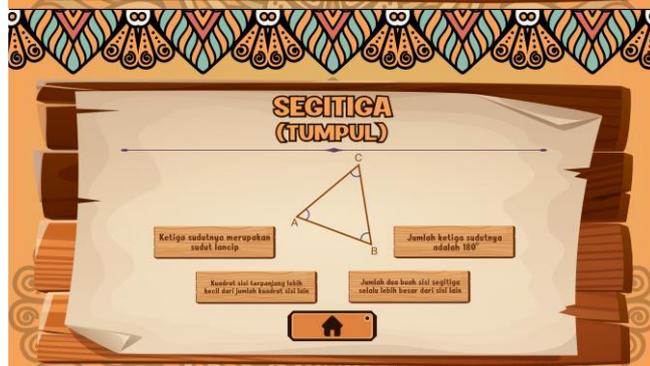
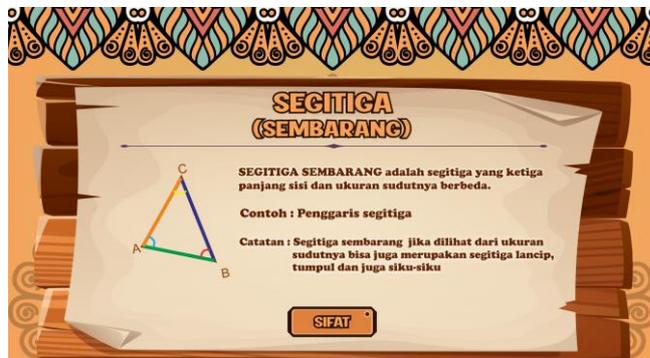


Fitur TABU (Cerita Budaya)

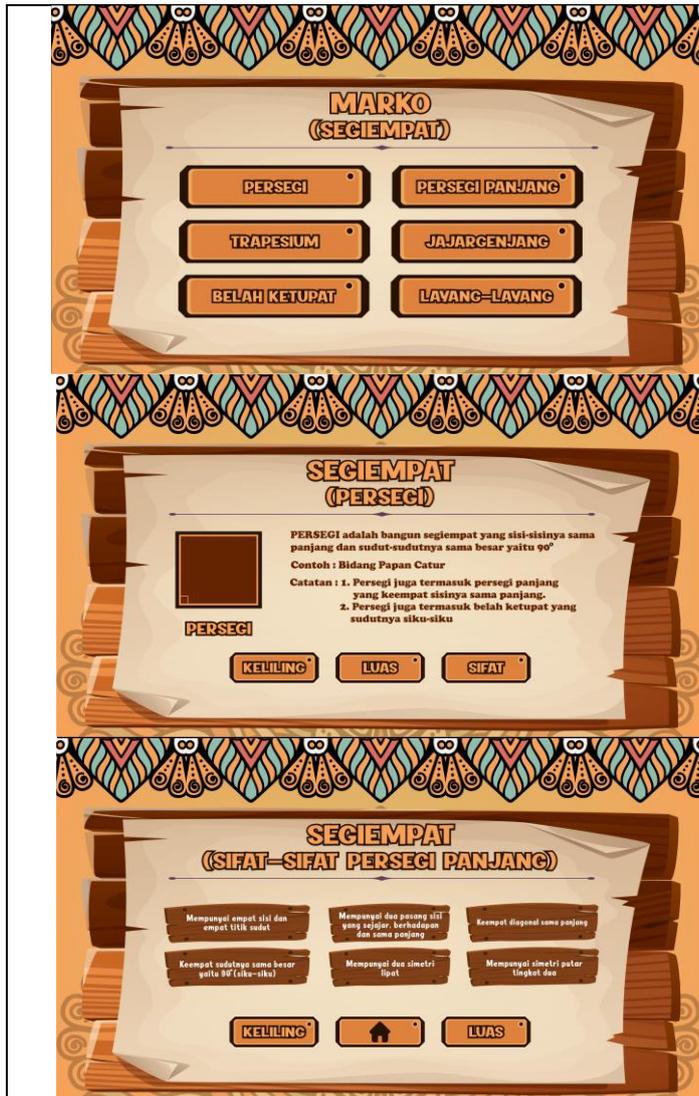


memuat tentang budaya yang ada disekitar serta menghubungkannya dengan topik materi pokok yang akan dibahas. Kegiatan ini membantu siswa mengenal budaya daerah selama pandemi ini serta menstimulasi siswa untuk lebih mengeksplorasi kondisi lingkungan sekitar yang dapat dikaitkan dengan materi pembelajaran.

MARKO (Materi Pokok)



Materi pokok dibuat secara sistematis disertai dengan ilustrasi menarik untuk membantu siswa dalam memahami konsep pembelajaran. Selain itu juga dilengkapi dengan contoh soal sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang dipelajari



TISA (Latihan Soal)



Latihan soal dibuat untuk mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman siswa dalam mempelajari aplikasi *Cubaside Apps*. Bagian ini berisi tentang latihan soal mengenai materi yang dibahas.

LAMAN (Latihan Mandiri)



LAMAN
(Latihan Mandiri)

PETUNJUK

1. Berdoa sesuai keyakinan masing-masing.
2. Pastikan bahwa kalian sudah mempelajari materi.
3. Siapkan alat tulis untuk menulis langkah pengerjaan soal.
4. Kumpulkan langkah pengerjaan soal sesuai ketentuan guru.

→



LAMAN
(Latihan Mandiri)

2. Diketahui keliling sebuah persegi panjang 40 cm. Jika selisih panjang dan lebarnya 4 cm, luas persegipanjang tersebut adalah

← →



LAMAN
(Latihan Mandiri)

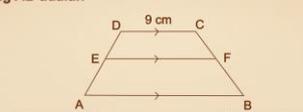
3. Taman Bunga berbentuk persegipanjang dengan ukuran panjang $(8x + 2)$ meter dan ukuran lebarnya $(6x - 16)$ meter. Jika keliling taman tidak kurang dari 140 meter, maka panjang taman tersebut adalah

← →



LAMAN
(Latihan Mandiri)

4. Trapesium ABFE sebangun dengan EFCD. Jika $CF : FB = 3 : 4$, panjang AB adalah



← →

Latihan mandiri adalah bagian akhir dari siswa dalam menggunakan media pembelajaran aplikasi Cubeside Apps. Soal latihan mandiri berisi tentang soal-soal kemampuan pemecahan masalah. Pada bagian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengevaluasi diri pada anak.

3. Bagian Penutup

Bagian aplikasi	Keterangan
<p data-bbox="507 421 975 454">PRODUK (Profil & Daftar Pustaka)</p> 	<p data-bbox="1203 421 1283 454">Profil</p> <p data-bbox="1139 472 1350 891">pengembang ini berisi tentang profil biodata pengembang produk media pembelajaran berupa aplikasi <i>Cubese Apps</i>.</p>

DAFTAR PUSTAKA

- Illahi, Mohammad Takdir. 2012. *Pembelajaran Discovery Strategy Dan Mental Vocational Skill*. Jogjakarta: Diva Press.
- Khasanah., Muhlas, Maulana., Marwani, Lisna. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Smart Apps Creatos (SAC) Bagi Karyawan Penjual Pada TV Berbayar. *Journal Alademika*, 9(2): 129-142.