



UNIVERSITAS MATARAM

PANDUAN PENGUNAAN WEBSITE

MATERI GARIS SEJAJAR DAN SUDUT



DISUSUN OLEH:
ZABINA RENATA



KIRIM EMAIL DI SINI

zbnrnata09gmail.com

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penulis panjatkan puja dan puji syukur atas kehadirannya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku panduan untuk Media Pembelajaran *Website* untuk Pembelajaran Garis Seajar dan Sudut SMP Kelas VIII. Sholawat dan salam semoga tercurah pada Rasulullah SAW, keluarga, sahabat-sahabat dan para pengikutnya yang istiqomah.

Buku ini disusun sebagai pedoman operasional dalam menggunakan Media Pembelajaran berbasis *Website*, agar memudahkan penggunaan dan aplikasinya kepada siswa dan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Buku ini berisi petunjuk penggunaan untuk guru dan siswa.

Penulis menyadari bahwa media pembelajaran berbasis *website* dalam buku panduan yang disusun ini masih terdapat banyak kekurangan. Karena itu saran dan masukan yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan program computer ini di masa yang akan datang.

Mataram, 6 Mei 2025

Pengembang Media *Website*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR.....	4
PENDAHULUAN	5
PETUNJUK PENGGUNAAN	7
PENUTUP	15

DAFTAR GAMBAR

No. Gambar	Keterangan	Halaman
Gambar 1	Tampilan utama <i>website</i>	7
Gambar 2	Tampilan menu petunjuk	8
Gambar 3	Tampilan menu materi	8
Gambar 4	Tampilan awal materi ke-1	9
Gambar 5	Tampilan visualisasi interaktif	10
Gambar 6	Tampilan lanjutan halaman materi ke-1	10
Gambar 7	Tampilan visualisasi interaktif	10
Gambar 8	Tampilan awal materi ke-2	11
Gambar 9	Tampilan visualisasi interaktif	11
Gambar 10	Tampilan awal materi ke-3	12
Gambar 11	Tampilan visualisasi interaktif	12
Gambar 12	Tampilan menu kuis	13
Gambar 13	Tampilan cek jawaban dan skor	13
Gambar 14	Tampilan menu <i>about</i>	14
Gambar 15	Tampilan menu <i>contact</i>	14

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran matematika sering kali dianggap sulit oleh siswa karena sifatnya yang abstrak dan membutuhkan pemahaman konsep yang mendalam. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah dan interaktif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *website* yang didukung oleh perangkat lunak GeoGebra. Media ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi konsep matematika secara visual dan dinamis, sehingga membantu mereka memahami hubungan antar konsep dengan lebih baik.

Buku panduan ini disusun sebagai pedoman bagi guru dan siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *website* berbantuan GeoGebra, khususnya untuk materi garis sejajar dan sudut pada jenjang SMP kelas 8. Materi yang dibahas meliputi hubungan sudut yang dibentuk oleh perpotongan garis, syarat agar sudut sehadap dan sudut dalam berseberangan besarnya sama, serta jumlah besar sudut dalam dan sudut luar pada segitiga maupun segi banyak. Dengan adanya buku ini, diharapkan baik guru maupun siswa dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkan media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Keunggulan utama dari media pembelajaran ini adalah interaktivitasnya. Siswa tidak hanya membaca teori, tetapi juga dapat melakukan simulasi dan manipulasi terhadap objek-objek geometris yang ada dalam GeoGebra. Hal ini memungkinkan mereka untuk menemukan konsep secara mandiri dan meningkatkan pemahaman melalui pengalaman langsung. Selain itu, media berbasis *website* ini dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga mendukung pembelajaran mandiri di luar jam pelajaran.

Dalam buku panduan ini, pengguna akan dipandu langkah demi langkah dalam mengoperasikan *website* media pembelajaran, mulai dari cara mengakses, menggunakan fitur-fitur utama, hingga memahami materi yang disajikan. Guru juga dapat memanfaatkan panduan ini untuk memberikan instruksi yang lebih efektif

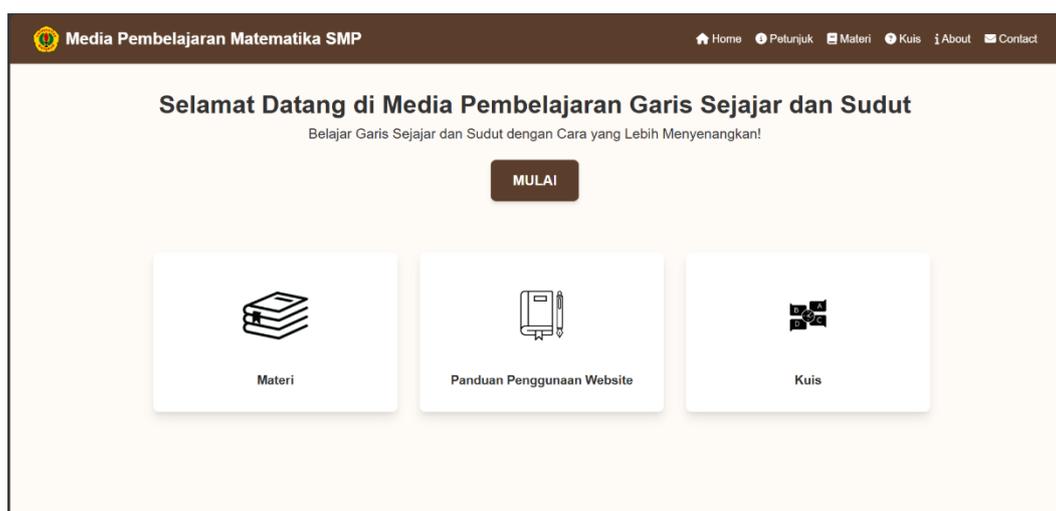
kepada siswa serta mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan kelas.

Diharapkan dengan adanya buku panduan ini, pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan efektif. Guru dapat lebih mudah mengajarkan konsep-konsep yang kompleks, sementara siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat semakin optimal dan berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

2. PANDUAN CARA PENGGUNAAN

A. Mengakses *website* yang tersedia

Klik link *website* yang telah dibagikan, kemudian akan tampil halaman awal media sebagai berikut. Halaman awal terdiri dari nama media pembelajaran, logo universitas, menu home, petunjuk, materi, kuis, *about*, dan *contact*. Selain itu di konten utama halaman awal juga terdapat akses untuk materi, panduan penggunaan *website*, dan kuis yang ditampilkan sebagai menu utama.



Gambar 1. Tampilan utama *website*

1. Tombol Mulai

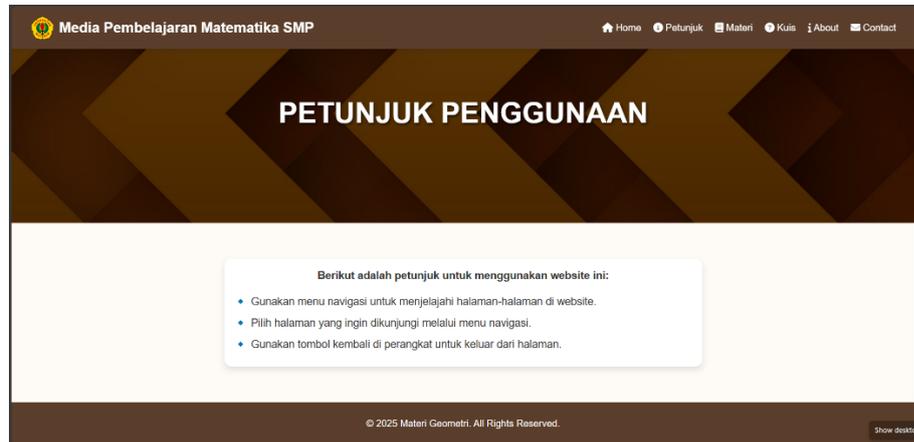
Ketika pengguna klik tombol Mulai, maka *website* akan beralih ke halaman menu petunjuk.

B. Menu Utama

Menu utama yang dimaksud terletak pada bagian atas yang terdiri dari menu home atau halaman awal, menu petunjuk singkat penggunaan *website*, menu materi, menu kuis, *about*, dan *contact*.

1. Menu Petunjuk

Menu petunjuk disini berisi petunjuk singkat untuk menjalankan *website* yang tersedia.

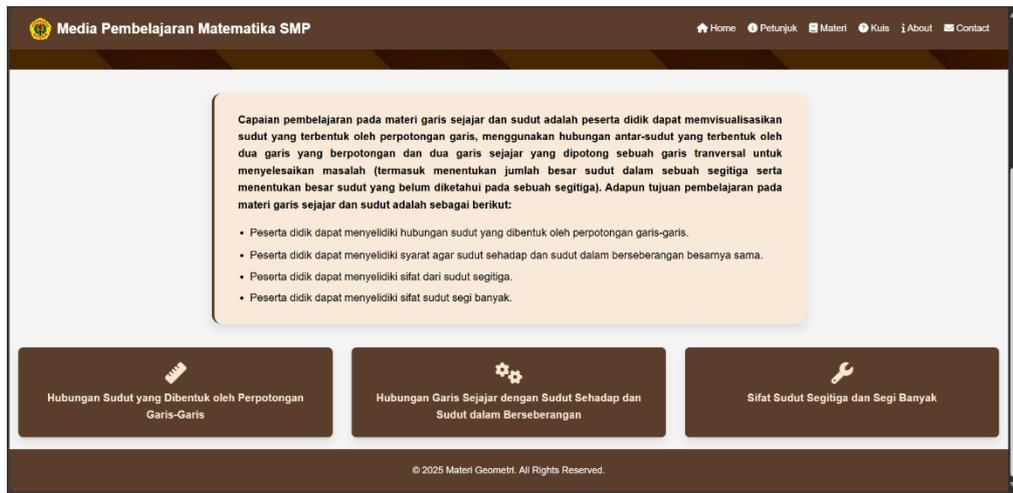


Gambar 2. Tampilan menu petunjuk

2. Menu Materi

Pada menu materi ketika di klik akan menampilkan kotak yang berisi capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai siswa. Selain itu pada menu itu terdapat 3 kotak materi yang tersedia pada media pembelajaran.

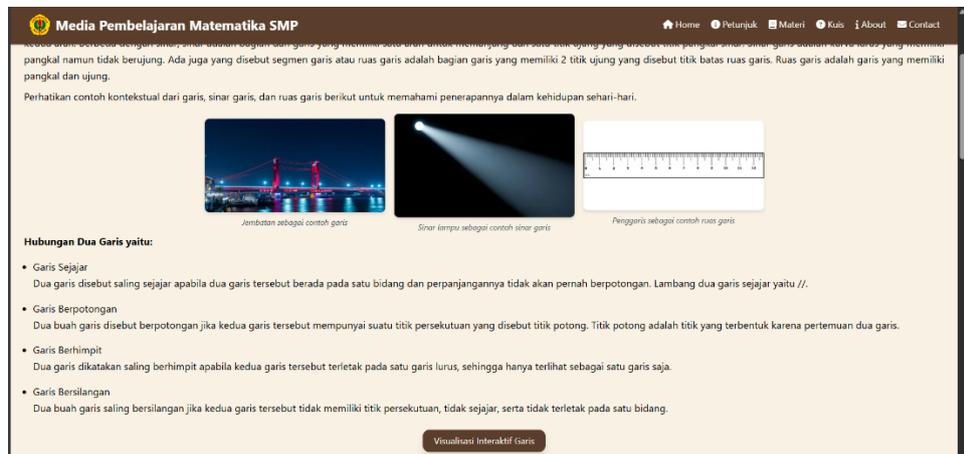




Gambar 3. Tampilan menu materi

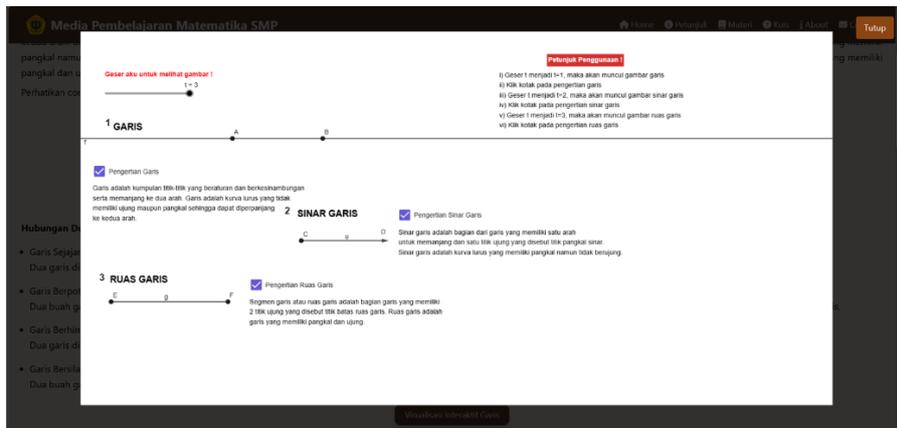
a. Materi 1

Ketika diklik materi ke-1 yaitu hubungan sudut yang dibentuk oleh perpotongan garis-garis maka akan menampilkan halaman baru yang berisi materi pembelajaran dan akses ke visualisasi interaktif berbantuan Geogebra.



Gambar 4. Tampilan awal materi ke-1

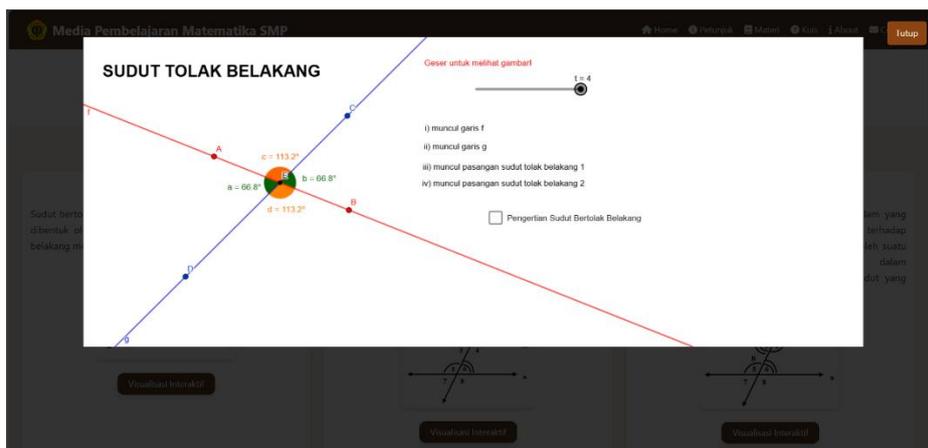
Untuk mengakses visualisasi interaktif adalah dengan mengklik tombol yang tersedia dan menutup jika sudah selesai digunakan.



Gambar 5. Tampilan Visualisasi Interaktif



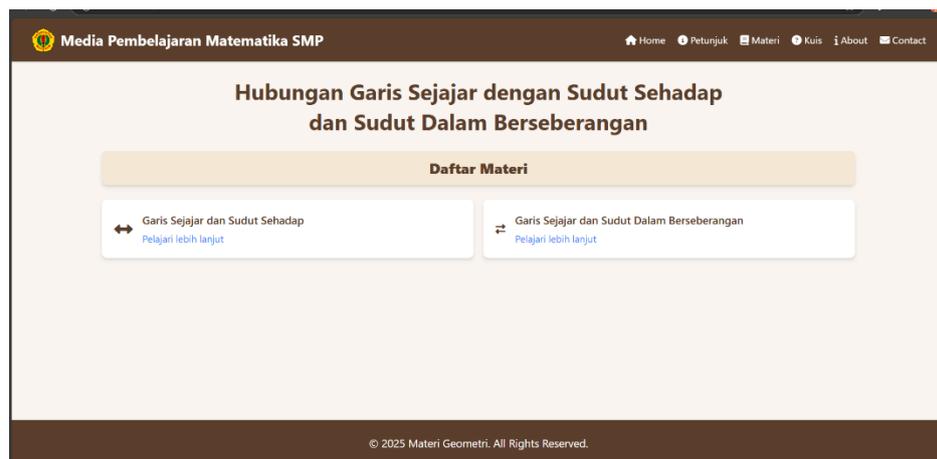
Gambar 6. Tampilan lanjutan halaman materi 1



Gambar 7. Tampilan visualisasi interaktif

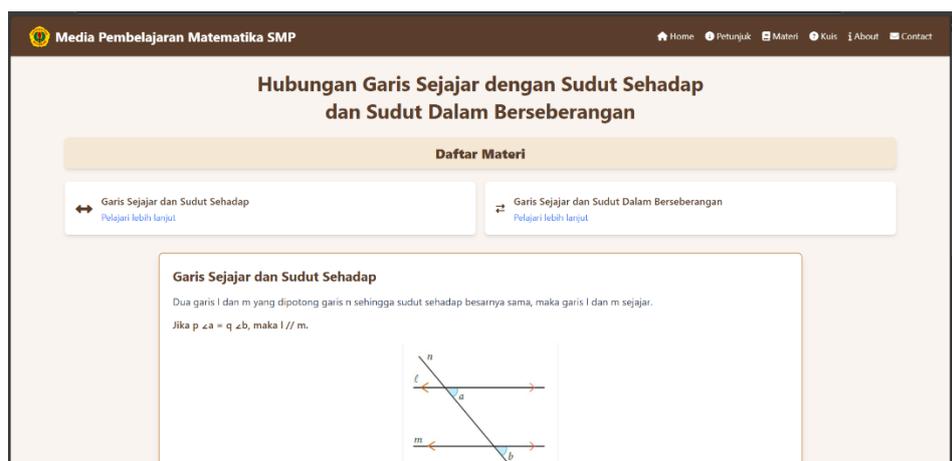
b. Materi 2

Ketika diklik materi ke-2 yaitu hubungan garis sejajar dengan sudut sehadap dan sudut dalam berseberangan, maka akan menampilkan halaman baru yang berisi materi pembelajaran dan akses ke visualisasi interaktif berbantuan Geogebra.



Gambar 8. Tampilan awal materi 2

Untuk mengakses 2 materi di daftar materi adalah dengan mengklik pelajari lebih lanjut dari setiap kotak materi. Kemudian akan muncul materi seperti berikut.



Gambar 9. Tampilan Materi Garis Sejajar dan Sudut Sehadap

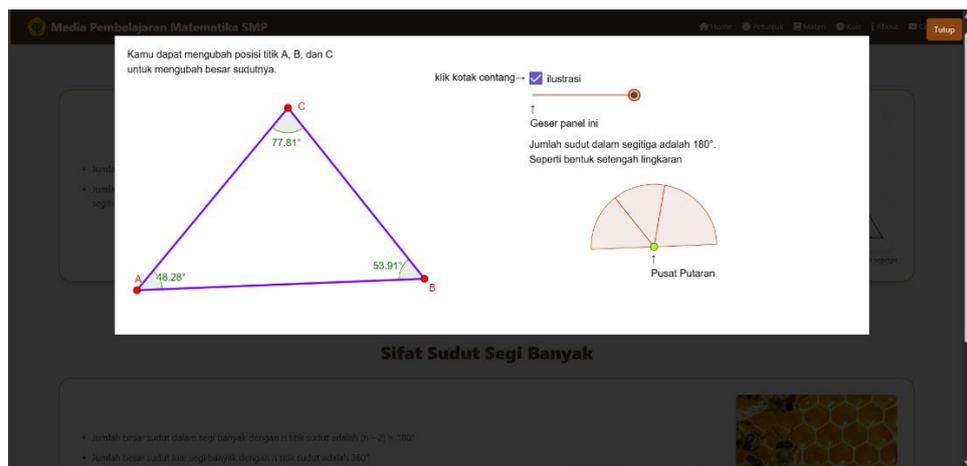
c. Materi 3

Ketika diklik materi ke-3 yaitu sifat sudut segi banyak, maka akan menampilkan halaman baru yang berisi materi pembelajaran dan akses ke visualisasi interaktif berbantuan Geogebra.



Gambar 10. Tampilan awal materi 3

Untuk materi ke-3 terdapat 3 visualisasi interaktif yang tersedia. Klik salah satu untuk memunculkan tampilan sebagai berikut.



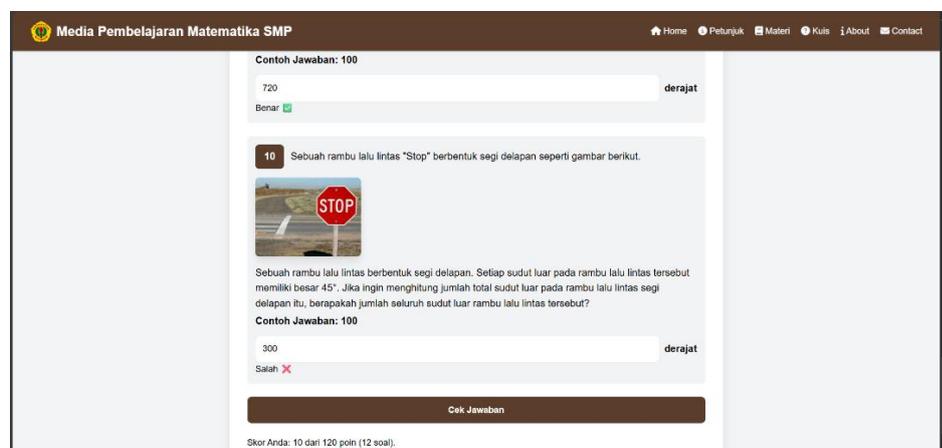
Gambar 11. Tampilan visualisasi interaktif

3. Menu Kuis

Pada menu kuis ketika di klik akan soal kuis sebagai evaluasi pembelajaran. Kuis tersebut berisi gabungan 10 nomor isian singkat dan benar salah. Pada menu kuis siswa dapat menjawab pertanyaan dengan mengetik jawaban pada kolom jawaban yang tersedia. Kemudian setelah menjawab 10 nomor siswa dapat mensubmit jawaban dan terlihat benar salah di soal yang mana serta terdapat skor yang diperoleh. Jika siswa akan mengerjakan ulang, dengan merefresh *website* maka akan otomatis jawaban kosong kembali. Tampilan menu kuis sebagai berikut.



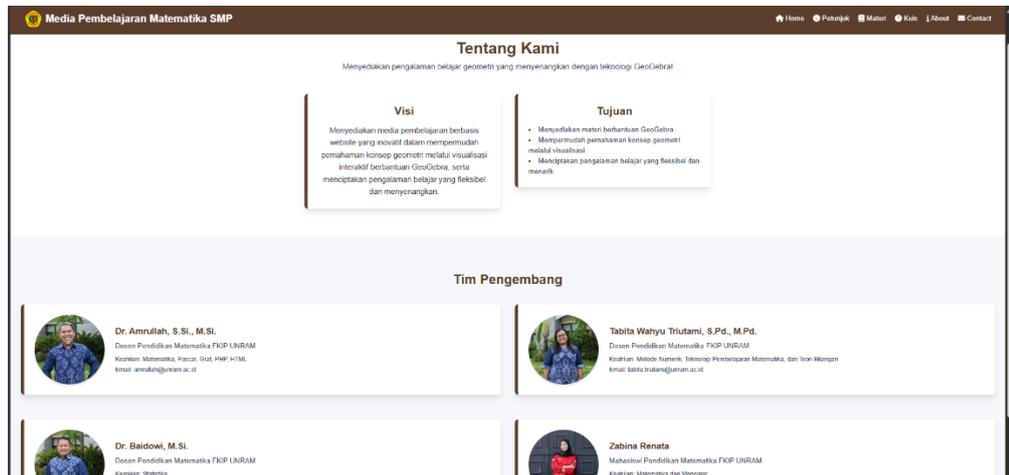
Gambar 12. Tampilan menu kuis



Gambar 13. Tampilan cek jawaban dan skor

4. Menu *About*

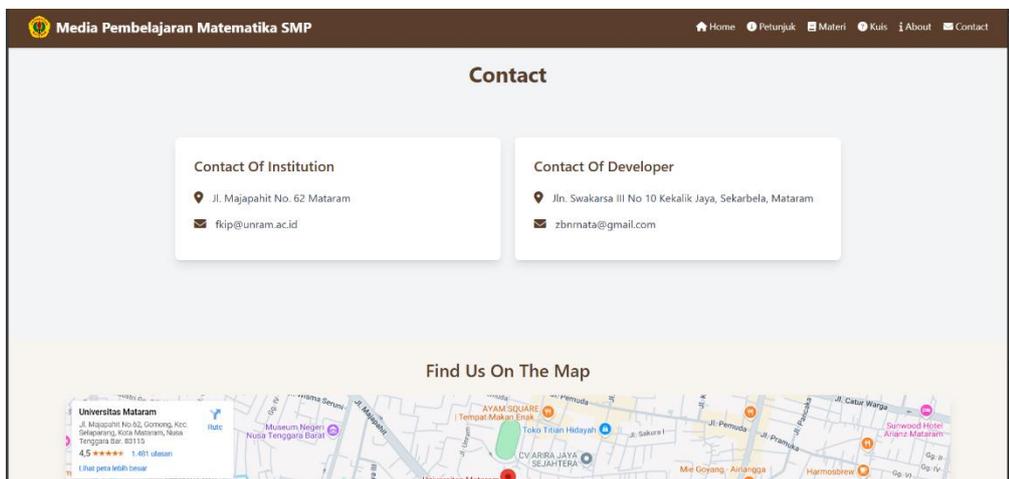
Pada menu *about* ketika di klik akan menampilkan halaman baru yang berisi visi, misi, dan tentang pengembang media pembelajaran.



Gambar 14. Tampilan menu about

5. Menu *Contact*

Pada menu *contact* ketika di klik akan menampilkan halaman baru yang berisi *contact* dan alamat pengembang media.



Gambar 15. Tampilan menu contact

3. PENUTUP

Demikian buku pedoman penggunaan media pembelajaran ini disusun, semoga dapat memberikan manfaat dan memberikan informasi yang jelas tentang cara menggunakan media *website*. Penggunaan aplikasi dengan spesifikasi perangkat (laptop atau komputer) sangat dianjurkan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Hal utama yang diharapkan dari penggunaan media pembelajaran *website* berbantuan Geogebra secara maksimal dalam pembelajaran adalah tercapainya peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Semoga media pembelajaran yang dikembangkan memberikan nilai manfaat untuk pembelajaran matematika siswa Sekolah Menengah Pertama pada khususnya dengan materi garis sejajar dan sudut ini.