

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202161630, 5 November 2021

Pencipta

Nama : **Harun, Abdul Ma'ruf dkk**
Alamat : Jln. A.P. Pettarani, Makassar, SULAWESI SELATAN, 90222
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**
Alamat : Jln. A.P.Pettarani, Makassar, SULAWESI SELATAN, 90222
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **C-Sains**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 3 November 2021, di Makassar
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Nomor pencatatan : 000289324

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Dr. Syarifuddin, S.T., M.H.
NIP.197112182002121001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Harun	Jln. A.P. Pettarani
2	Abdul Ma'ruf	Jln. A.P. Pettarani
3	Irfan Nur Iman	Jln. A.P. Pettarani
4	Muhammad Iqbal	Jln. A.P. Pettarani
5	Dr. Abdul Hakim, S.Pd., M.Si.	Jln. A.P. Pettarani





**PANDUAN PRODUK PEMBELAJARAN DIGITAL
FIP JIP 2021**

JUDUL:

**C-SAINS: BAHAN AJAR BERBASIS APLIKASI *ANDROID* UNTUK
COLLABORATIVE LEARNING PADA STUDY AL-QUR'AN INTENSIF (SAINS)
UNM**

OLEH:

KETUA	: HARUN	NIM. 1741040015
ANGGOTA	: 1. ABDUL MA'RUF	NIM. 1745041014
	2. IRFAN NUR IMAN	NIM. 1843041047
	3. MUHAMMAD IQBAL	NIM. 1941041003
DOSEN	: Dr. ABDUL HAKIM, S.Pd., M.Si.	NIDN. 0002077308
PENDAMPING		

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
TAHUN 2021**

DAFTAR ISI

COVER.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
A. KATA PENGANTAR	1
B. TAHAP PEMANFAATAN PRODUK.....	3
1. Peran Pengguna Produk Pembelajaran	3
2. Langkah-Langkah Pemanfaatan Produk Pembelajaran	3
a. Cara Instal Aplikasi.....	3
b. Dasar Mengoperasikan Produk	5
c. Cara Pemanfaatan dalam Model Pembelajaran Kolaboratif	9
DAFTAR PUSTAKA	10

Solusi yang ditawarkan tim kami untuk 2 permasalahan di atas adalah bahan ajar digital berbasis aplikasi android dan penerapan model pembelajaran kolaboratif.

Menurut Koesnandar (2021) perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat dan kondisi pandemi yang mengharuskan pembelajaran dilaksanakan dari rumah sangat memungkinkan untuk dilaksanakannya pembelajaran secara kolaboratif. Pada kegiatan pembelajaran konvensional, kolaborasi biasanya dilakukan antar peserta didik atau pendidikan dalam 1 instansi pendidikan atau dalam 1 kelas yang sama. Namun dengan tersedianya jaringan komunikasi internet, kolaborasi sangat mungkin dilakukan antar sekolah, antar wilayah, bahkan antar negara. Menurut penelitian Rosida dan Turmudi (2019) yang dilakukan pada materi Al-S w t ø c p " J c f k v u " m g n c u " Z " K R U " 4 " O c j t " O c j t *collaborative learning* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dalam pelaksanaan SAINS kolaborasi dapat dilakukan antar *halaqah* dalam fakultas yang sama atau dari fakultas yang berbeda. Kolaborasi bisa dilakukan dengan tutor dari *halaqah* lain menggantikan tutor yang berhalangan hadir, atau *mentee* yang berada kelas mahir menjadi tutor sebaya bagi *mentee* di kelas kurang mahir. Terlebih lagi tutor sebaya yang berasal dari teman seangkatan dari prodi yang sama dari *mentee* akan membuat *mentee* lebih terbuka dan nyaman untuk belajar dan diajari oleh temannya.

Untuk mendukung terlaksananya pembelajaran kolaboratif di masa pandemi ini diperlukan penunjang pembelajaran untuk *mentee* dan tutor/tutor sebaya SAINS yaitu bahan ajar digital. Sunismi dan Fathani (2017) mengemukakan bahwa diperlukan media belajar yang menarik bagi peserta didik dan memudahkan pendidik untuk diaplikasikan agar pelaksanaan model *collaborative learning* dapat terealisasi dengan baik. Salah satu format bahan ajar digital adalah berbasis aplikasi android. Android merupakan salah satu jenis *operating system* yang digunakan dalam *smartphone*. Berdasarkan riset yang dilakukan oleh We Are Social & Hootsuite (2021) dengan judul "*Digital 2021*", *smartphone* merupakan perangkat yang paling populer dari berbagai jenis perangkat elektronik untuk mengakses internet. C-SAINS merupakan bahan ajar berbasis aplikasi *android* yang diproduksi untuk membantu proses pembelajaran pada program SAINS UNM tepatnya pada kelas kurang mahir.

B. TAHAP PEMANFAATAN PRODUK

1. Peran Pengguna Produk Pembelajaran

Terdapat 3 pelaku pendidikan yang memiliki peran penting dalam pemanfaatan produk ini sehingga dapat mengatasi permasalahan yang ingin diatasi. 3 pelaku pendidikan itu adalah tutor, tutor sebaya, dan *mentee*. Berikut ini deskripsi peran dari masing-masing pelaku pendidikan tersebut.

- a. Tutor, berperan sebagai pengarah dan fasilitator dalam pembelajaran. Tutor juga berperan untuk memilih dan menyiapkan *mentee* dari kelas mahir yang bisa dijadikan tutor sebaya dalam pembelajaran kolaboratif.
- b. Tutor sebaya, merupakan *mentee* dari kelas mahir yang dipilih untuk mengikuti pembelajaran kolaboratif dengan berperan sebagai tutor untuk *mentee* di kelas kurang mahir.
- c. *Mentee*, berperan untuk melaksanakan pembelajaran SAINS dengan menggunakan produk dan model pembelajaran yang telah disiapkan.

2. Langkah-Langkah Pemanfaatan Produk Pembelajaran

Produk pembelajaran ini merupakan aplikasi *android*, maka dari itu produk ini hanya dapat dipasang dan dijalankan pada perangkat *smartphone android*. Berikut ini petunjuk pemanfaatan produk ini.

a. Cara Instal Aplikasi

- 1) K | k p m c p " h k v w t " õ k p u v c n " c r n k m e u k " { c p i " v k f c r



Hal ini perlu dilakukan mengingat aplikasi yang dihasilkan belum masuk ke dalam Google Play Store sehingga masih teridentifikasi sebagai *software* yang tidak dikenal.

Fitur ini terletak pada bagian pengaturan, namun lokasinya mungkin beda-beda pada tiap tipe *smartphone*. Jika anda tidak berhasil menemukannya coba cari petunjuknya

melalui mesin pencari (seperti Google) f g p i c p " m cara instal aplikasi dari õ

sumber tidak dikenal " f k v c o d s n a y t p h o n e a f i d g @ o h t o h : c a r a i n s t a l a p l i k a s i d a r i s u m b e r t i d a k d i k e n a l v i v o Y 9 1 ,



- 2) Klik file instalasi berformat .apk yang telah diunduh/didapatkan,
- 3) Tekan install,



- 4) Tunggu proses instal hingga selesai, setelah itu aplikasi akan muncul di daftar aplikasi dan sudah dapat digunakan,



- 5) Saat pertama kali dibuka, aplikasi akan meminta izin untuk mengakses foto dan media di perangkat. Tekan izinkan untuk memberikan izin akses.





b. Dasar Mengoperasikan Produk

1) Halaman Utama





Halaman ini berisi tujuan instruksional dan juga kalimat motivasi yang berkaitan dengan tujuan instruksional.

	Tombol yang berfungsi untuk masuk ke halaman <i>about application</i> .
	Tombol yang berfungsi untuk masuk ke halaman daftar konten

2) Halaman *About Application*



Untuk kembali ke halaman utama dapat dilakukan dengan tombol *home* atau dengan mengusap layar dari kanan ke kiri.

	Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman utama.
	Tombol yang berfungsi untuk menuju link folder Google Drive untuk mengunduh file instalasi aplikasi dan panduan aplikasi.

3) Halaman Daftar Konten



Halaman ini terdiri dari 2 halaman, halaman 1 berisi 5 menu materi, sedangkan halaman 4 menu materi dan 1 menu evaluasi. Untuk berpindah dari halaman 1 ke halaman 2 dapat dengan menggunakan tombol atau dengan mengusap layar dari kanan ke kiri, dan sebaliknya untuk berpindah dari halaman 2 ke halaman 1.


	Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman utama.
	Tombol yang berfungsi untuk menuju konten materi atau evaluasi sesuai dengan judul yang tertera.
	Tombol untuk menuju ke halaman 2 daftar konten
	Tombol untuk menuju ke halaman 1 daftar konten

4) Halaman materi




Halaman materi terdiri dari 9 halaman. Masing-masing berisi penjelasan membedakan 2 huruf yang sering tertukar.





	Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman daftar konten.
	Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman utama.
	Tombol untuk masuk ke halaman video penjelasan huruf.

	Tombol untuk menuju ke halaman latihan membedakan 2 huruf yang sering tertukar.
---	---

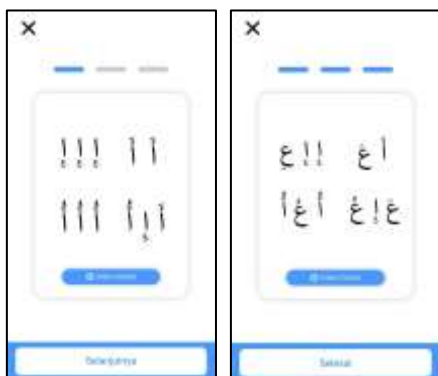
5) Halaman Video Penjelasan Huruf





Halaman ini akan otomatis memutar video penjelasan saat terbuka. Untuk kembali ke halaman materi bisa dilakukan dengan menggunakan tombol  atau dengan mengusap layar dari kanan ke kiri.




	Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman materi.
	Tombol yang berfungsi memutar video dari awal.
	Tombol yang berfungsi untuk menghentikan video atau melanjutkan video di durasi tempatnya terhenti.
	Tombol yang berfungsi untuk menghentikan pemutaran video.

6) Halaman Latihan Huruf




Masing-masing pasangan huruf 2 huruf memiliki 3-4 halaman latihan dengan video contohnya masing-masing. Berpindah dari 1 halaman latihan ke halaman latihan lainnya bisa dilakukan dengan menggunakan tombol  atau mengusap layar dari kanan ke kiri atau sebaliknya.





	Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman materi.
---	--

	Tombol yang berfungsi masuk ke halaman video contoh latihan.
	Tombol yang berfungsi untuk berpindah ke halaman latihan berikutnya.
	Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman daftar konten.

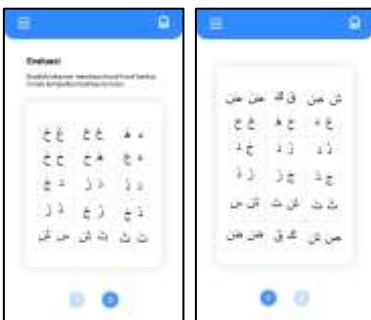
7) Halaman Video Contoh Latihan





Saat halaman ini terbuka, video contoh akan otomatis terbuka, untuk kembali dapat dilakukan dengan tombol  atau dengan mengusap layar dari kanan ke kiri.



	Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman latihan huruf.
	Tombol yang berfungsi memutar video dari awal.
	Tombol yang berfungsi untuk menghentikan video atau melanjutkan video di durasi tempatnya terhenti.
	Tombol yang berfungsi untuk menghentikan pemutaran video.

8) Halaman Evaluasi



Halaman ini terdiri dari 2 halaman. Perpindahan dari halaman 1 ke halaman 2 dapat dilakukan dengan menggunakan tombol angka yang tersedia, atau dengan mengusap layar dari kanan ke kiri atau sebaliknya.

	Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman daftar konten.
	Tombol yang berfungsi untuk kembali ke halaman utama.

	Tombol untuk berpindah ke halaman 2 evaluasi.
	Tombol untuk berpindah ke halaman 1 evaluasi.

c. Cara Pemanfaatan dalam Model Pembelajaran Kolaboratif

1) Di Luar Jam Pembelajaran

- a) Tutor mulai menyiapkan 2-3 tutor sebaya yang dapat dilibatkan dalam *collaborative learning* sejak pengumuman pembagian kelas/*halaqah* telah keluar.
- b) Tutor memberikan TOT kepada tutor sebaya.
- c) Tutor mengundang tutor sebaya untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.
- d) Tutor membagikan aplikasi C-SAINS ke *mentee* dan tutor sebaya beserta panduan penggunaannya.

2) Di Dalam Jam Pembelajaran

- a) Tutor (atau salah satu tutor sebaya jika tutor tidak dapat hadir) menyampaikan tujuan instruksional pada pertemuan tersebut lalu membagi *mentee* dalam kelompok sama rata sesuai dengan jumlah tutor sebaya yang berpartisipasi.
- b) Tutor sebaya mengidentifikasi pengucapan 2 huruf yang masing tertukar dari *mentee* yang ditangani.
- c) Tutor sebaya menentukan dan menyampaikan target huruf yang perlu diperbaiki oleh masing-masing *mentee* yang ditangani berdasarkan hasil identifikasi yang dilakukan.
- d) *Mentee* membaca, latihan, dan berdiskusi bersama tutor sebaya dengan menggunakan produk C-SAINS sesuai target yang disampaikan oleh tutor sebaya.
- e) Seluruh kelompok kembali ke 1 forum lalu, masing-masing *mentee* menunjukkan hasil latihannya ke tutor sebaya dan *mentee* yang lainnya.
- f) Tutor (atau salah satu tutor sebaya jika tutor tidak dapat hadir) memberikan penjelasan kembali terkait materi pada pertemuan tersebut untuk menambah wawasan *mentee*.

DAFTAR PUSTAKA

Koesnandar, A. 2021. *Pembelajaran Kolaboratif di Era dan Pasca Pandemi, Mengapa Tidak?*, Pusdatin Kemdikbud. Available at: <https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-kolaboratif-di-era-dan-pasca-pandemi-mengapa-tidak/> (Accessed: 23 September 2021).

Rosida, N. and Turmudi, M. 2019. *Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), pp. 31644.

Sunismi and Fathani, A. H. 2017. *Journal of Islamic Elementary Education*, 6(2), p. 69. doi: 10.14421/fourier.2017.62.69-83.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 *Hak Cipta*. 16 Oktober 2014. Lembar Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266. Jakarta.

We Are Social & Hootsuite. 2021. *Digital 2021*. Available at: <https://wearesocial.com/digital-2021>.