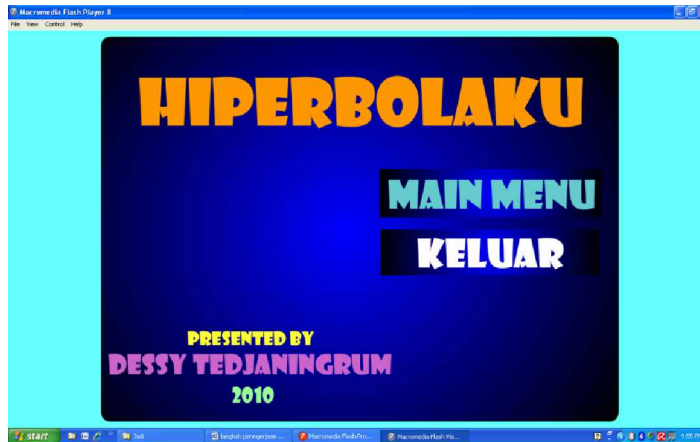
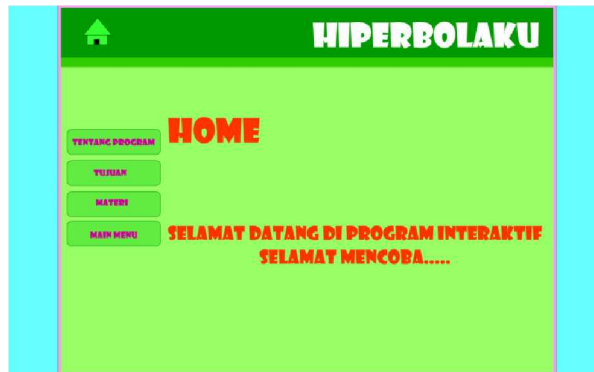


## Langkah-Langkah Menggunakan Multimedia Interaktif HIPERBOLAKU

1. Klik 2x pada file intro.exe. atau intro.swf pada folder Kubus atau Balok, maka akan muncul tampilan program berikut:



2. Klik Main Menu, maka akan muncul tampilan:



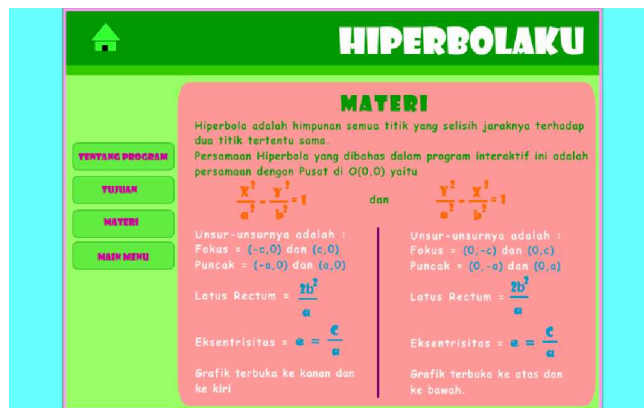
3. Klik Tentang Program, akan muncul tampilan:



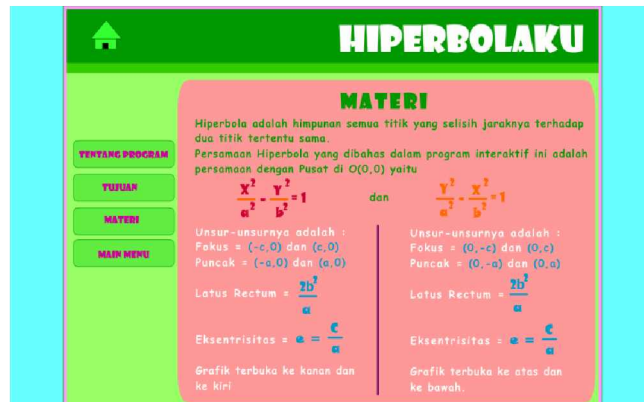
4. Klik Tujuan, maka akan muncul tampilan:



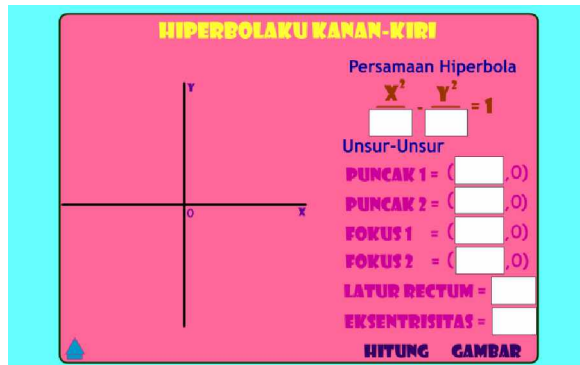
5. Klik Materi, maka akan muncul tampilan:



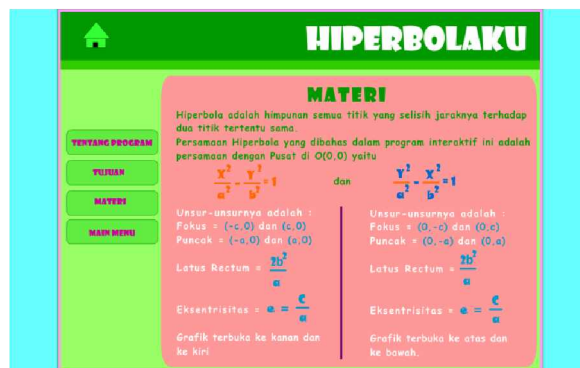
6. Klik persamaan1



7. Akan muncul tampilan:

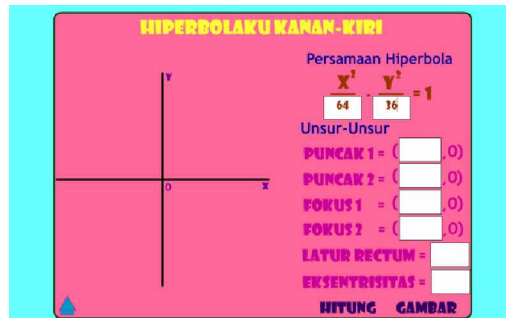


8. Klik persamaan2

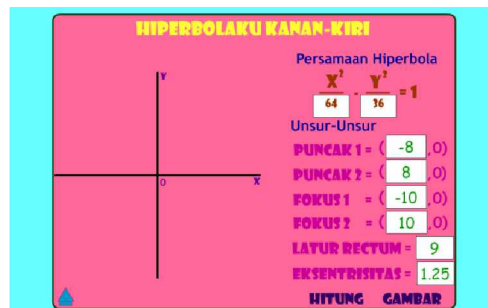


Cara Pengerjaan pada Persamaan 1:

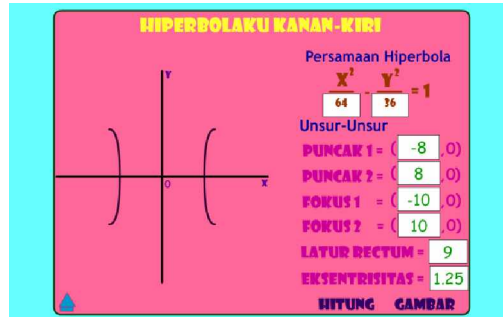
1. Isilah kotak kosong pada persamaan hiperbola dengan suatu bilangan.



2. Untuk menampilkan hasil maka klik Hitung.



3. Untuk menampilkan gambar maka klik gambar.



4. Klik Home untuk kembali ke Home.swf

9. Akan muncul tampilan:

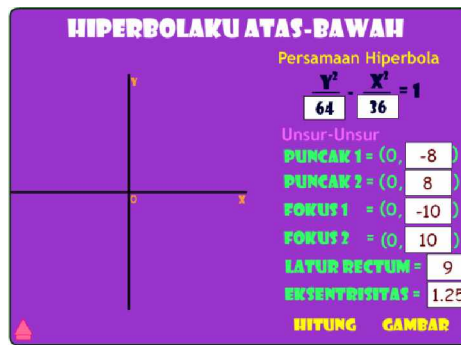


Cara Pengerjaan:

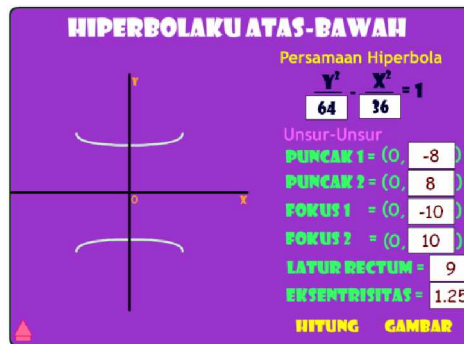
1. Isilah kotak kosong pada persamaan hiperbola dengan suatu bilangan.



2. Untuk menampilkan hasil maka klik Hitung.



3. Untuk menampilkan gambar maka klik gambar.



4. Klik Home untuk kembali ke Home.swf

10. Untuk mencoba program kemabli, silahkan masukkan nilai yang anda inginkan.

Lakukan hal yang sama seperti pada cara penngerjaan.

11. Klik home pada Hiperbolaku Kanan-Kiri dan Atas-Bawah untuk kembali ke Home.swf.

12. Klik tombol **main menu**



13. Akan kembali ke **main menu.swf**.

14. Klik tombol **Keluar** untuk keluar dari program.