

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Media Pembelajaran

2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Gerlach dan Ely dalam Azhar Arsyad (2005) mengatakan bahwa media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pembelajaran, media memegang peranan yang sangat penting dalam mencapai sebuah tujuan belajar. Hubungan komunikasi antara guru dan siswa akan lebih baik dan efektif jika menggunakan media.

Beberapa ahli komunikasi dan ahli pendidikan juga mengemukakan beberapa pendapat tentang definisi media. Istilah media sebagai perantara yang mengantarkan informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya merupakan media komunikasi. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media tersebut disebut media pembelajaran.

Di sisi lain, (Sadiman, 2011) mengemukakan pendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk

menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar. Jadi, ketertarikan siswa dalam belajar, tergantung pada ketepatan media yang digunakan oleh guru. Apabila media pembelajaran dalam penyampaian materi masih kurang tepat, maka proses menyalurkan pesan tidak dapat berjalan dengan baik. Sedangkan Gagne dan Briggs dalam (Arsyad, 2005) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebagai alat atau perantara yang dapat digunakan oleh seorang guru dalam penyampaian pesan-pesan ataupun penyampaian isi materi pengajaran dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal.

2.1.1.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sangat berguna dalam proses belajar mengajar terutama dalam menunjang efektivitas dan efisiensi interaksi antara guru dan siswa di sekolah. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Mukaromah, 2010) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

1. Dapat memberikan pemahaman lebih mendalam terhadap materi pembelajaran yang dibahas.
2. Dapat menjelaskan materi pembelajaran atau obyek yang abstrak (tidak nyata, tidak dapat dilihat langsung) menjadi konkrit (nyata, dapat dilihat, dirasakan, atau diraba).
3. Membantu guru menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga siswa pun mudah memahami, lebih lama mengingat dan mudah mengungkapkan kembali materi yang diajarkan.
4. Menarik dan membangkitkan minat, motivasi, aktivitas dan kreativitas belajar siswa.
5. Dapat membentuk persamaan persepsi dan pendapat yang benar terhadap suatu obyek, karena disampaikan tidak hanya secara verbal, namun dalam bentuk nyata menggunakan media pembelajaran.
6. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga siswa dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya dan memberikan pengalaman nyata dan langsung.

Kemp dan Dayton (dalam Prasetya, 2008) juga mengemukakan pendapatnya tentang manfaat media pembelajaran, meskipun telah lama disadari bahwa banyak keuntungan penggunaan media pembelajaran, akan tetapi penerima dan pengintegrasian ke dalam program-program pengajaran masih berjalan lambat. Beberapa hasil penelitian yang

menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai cara utama pembelajaran di kelas ialah sebagai berikut:

1. Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Setiap pelajaran yang melihat atau mendengar penyajian melalui media menerima pesan yang sama. Meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda-beda, dengan penggunaan media ragam hasil tafsiran itu dapat dikurangi sehingga informasi yang sama dapat disampaikan kepada siswa sebagai landasan atau pengkajian, latihan dan implikasi lebih lanjut.
2. Pembelajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan. Kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik gambar yang berubah-ubah, penggunaan efek khusus yang dapat menimbulkan keingintahuan menyebabkan siswa berfikir, yang kesemuanya menunjukkan bahwa media memiliki aspek motivasi dan meningkatkan minat.
3. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkan teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
4. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dalam jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap oleh siswa.

5. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bila mana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.
6. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan dan diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
7. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.
8. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif. Beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran yang dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar, misalnya sebagai konsultan atau penasihat siswa.

Sehubungan dengan kegunaan media pembelajaran secara umum maka (Munir, 2013) mengemukakan empat fungsi atau kegunaan media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu sebagai berikut

1. Fungsi atensi, media visual merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar sehingga siswa mudah mengerti dan memahami materi pelajaran
3. Fungsi kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
4. Fungsi kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan, manfaat media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa dalam memahami materi. Dengan penggunaan media maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa, karena pembelajaran dengan menggunakan media dapat menimbulkan semangat belajar yang mengakibatkan interaksi lebih langsung antara siswa dengan lingkungan dan kenyataan.

Fungsi media pembelajaran secara umum berfungsi untuk mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran, memusatkan

perhatian siswa, dan menyatukan pemahaman materi dengan siswa pada saat proses pembelajaran. Dalam hal ini hambatan yang sering ditemui yaitu perhatian siswa yang bercabang, kurangnya pemahaman terhadap penyampaian guru, kekacauan penafsiran, dan kondisi lingkungan yang kurang mendukung. Hal inilah yang menuntut media pembelajaran yang menarik, baik dari bentuk, isi materi, dan gambar-gambar sehingga siswa tertarik dan mampu mengikuti serta memahami pembelajaran dengan baik.

2.1.1.3 Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai dari yang paling sederhana hingga media yang paling canggih. Ada berbagai cara dan sudut pandang untuk menggolongkan jenis media. Menurut (Sadiman, 2011) mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak. Berdasarkan tiga unsur tersebut, Bretz mengklasifikasikan media ke dalam delapan kelompok, yaitu: (1) media audio, (2) media cetak, (3) media visual diam, (4) media visual gerak, (5) media audio semi gerak, (6) media semi gerak, (7) media audio visual diam, serta (8) media audio visual gerak.

Menurut (Januszewski, 2008) Dalam perkembangan media pembelajaran seiring mengikuti zaman perkembangan teknologi sangat banyak sekali yang dapat dibuat sebagai bahan ajar sebagai media

pembelajaran. Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dibagi menjadi 4 macam, yaitu:

1. Teknologi cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.
2. Teknologi audio-visual cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.
3. Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan, menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor.

(Munir, 2013) mengelompokkan media menjadi sepuluh golongan yang dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut.

Tabel 2.1 Kelompok Media Pembelajaran

Media	Contoh Media Pembelajaran
Audio	Kaset audio, siaran radio, CID, telepon
Cetak	Buku pelajaran, modul, brosur, leaflet.
Audio cetak	Gambar Kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis
Proyeksi visual diam	Overhead transparansi (OHT), film bingkai (<i>slide</i>)
Proyeksi Audio-visual diam	Film bingkai (<i>slide</i>) bersuara
Visual gerak	Film bisu
Audia- Visual gerak	Film gerak bersuara, video NCD, televise
Objek fisik	Benda nyata, model, specimen
Manusia dan lingkungan	Guru, pustakawan, laboran
Komputer	CAI (pembelajaran berbantuan komputer) dan CBI (pembelajaran berbasis komputer)

Berdasarkan uraian mengenai macam-macam dan media pembelajaran, peneliti memilih untuk menggabungkan antara audio-visual dan berbasis komputer dengan program aplikasi *macromedia flash*.

2.1.2 Program Aplikasi *Macromedia Flash*

2.1.2.2 Pengertian *Macromedia Flash*

Media pembelajaran merupakan alat bantu atau sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa) sehingga terjadi komunikasi dua arah atau lebih, serta mampu mensimulasikan materi secara audio visual sehinggakelihatan nyata melalui gambar atau animasi. Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar (Utama, 2012).

Macromedia flash 8 merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat sebuah animasi. animasi adalah “susunan objek yang di atur sedemikian rupa sehingga menghasilkan suatu gerakan yang mampu menarik setiap orang untuk melihatnya”, agar menghasilkan animasi yang menarik yang sesuai dengan tujuan penelitian maka media pembelajaran *macromedia flash 8* harus dirancang dengan baik. Program ini dapat menampilkan informasi yang berupatulisan, gambar, animasi, sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran (Kurniawan,2018).

Dengan demikian penggunaan *macromedia flash* 8 dalam pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran dapat membuat siswa lebih mudah untuk mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pematapan pemahaman materi serta memberikan pengalaman baru untuk membuat siswa menjadi termotivasi. Pemilihan jenis huruf yang menarik dalam penyajian materi diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan.

2.1.2.3 Manfaat *Macromedia Flash*

Pemanfaatan komputer dalam penyampaian materi pelajaran dimana siswa dapat menggunakannya karena di dalamnya terdapat materi pelajaran, latihan-latihan yang membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran, dan siswa dapat mengulang penggunaannya jika belum paham terhadap materi pelajaran. Menurut (Hasibuan,2014) *macromedia flash* juga mengenalkan bagaimana cara membuat movie clip, animasi frame, animasi tween motion, serta perintah action script-nya. Adapun beberapa kemampuan *macromedia flash* lainnya adalah sebagai berikut :

1. Dapat membuat animasi bergerak (*motion tween*), perubahan bentuk (*shape tween*) dan perubahan dan transparansi warna (*color effectween*).
2. Dapat membuat animasi *masking* (efek menutupi sebagian objek yang terlihat) dan animasi *motion guide* (animasi mengikuti jalur).

3. Dapat membuat tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.

Menurut (Sari, 2013) beberapa kelebihan *macromedia flash* antara lain :

1. Animasi dan gambar konsisten dan fleksibel, karena tetap terlihat bagus pada ukuran jendela dan resolusi layar berapapun pada monitor pengguna.
2. Kualitas gambar terjaga. Hal ini disebabkan karena flash menggunakan teknologi *Vector Graphics* yang mendeskripsikan gambar memakai garis dan kurva, sehingga ukurannya dapat diubah sesuai dengan kebutuhan tanpa mengurangi atau mempengaruhi kualitas gambar. Berbeda dengan gambar bitmap seperti bmp, jpg dan gif yang gambarnya pecah-pecah ketika ukurannya dibesarkan atau diubah karena dibuat dari kumpulan titik-titik.
3. Waktu loading (kecepatan gambar dan animasi muncul atau loading time) lebih cepat dibandingkan dengan pengolah animasi lainnya seperti *animated gif* dan *java Applet*.
4. Mampu membuat *website* interaktif, karena pengguna dapat menggunakan keyboard atau mouse untuk berpindah ke bagian lain dari halaman web atau *movie*, memindahkan obyek., memasukkan informasi ke form.

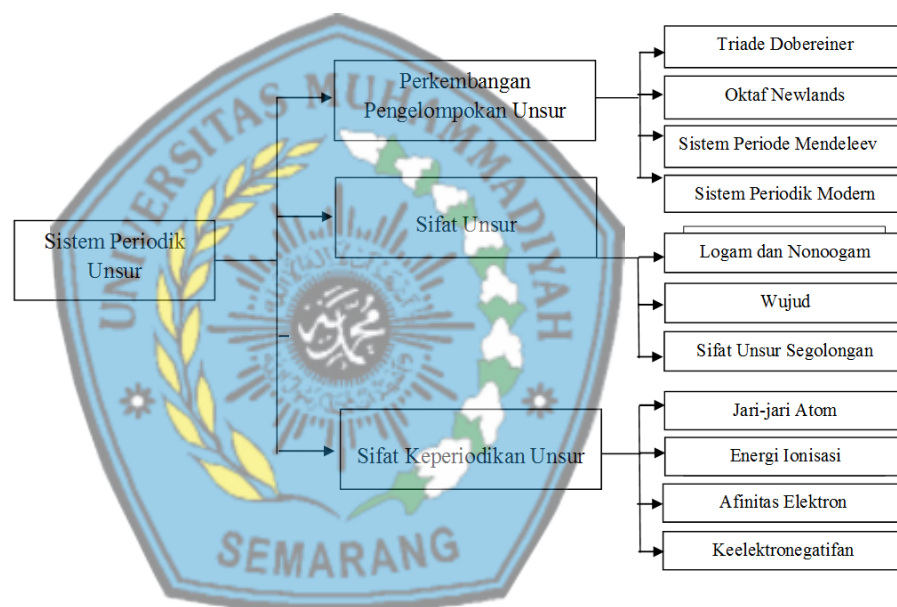
5. Mampu menganimasi grafis yang rumit dengan sangat cepat, sehingga membuat animasi layar penuh bisa langsung disambungkan ke situs web.
6. Mampu secara otomatis mengerjakan sejumlah *frame* antara awal dan akhir sebuah urutan animasi, sehingga tidak membutuhkan waktu yang lama untuk membuat berbagai animasi.
7. Mudah diintegrasikan dengan program *Macromedia* yang lain, seperti *Dreamweaver*, *Fireworks*, dan *Authorware*, karena tampilan dan *tool* yang digunakan hampir sama.
8. Dapat diintegrasikan dengan skrip sisi server (*server side scripting*) seperti CGI, ASP dan PHP untuk membuat aplikasi pangkalan data web.
9. Lingkup pemanfaatan luas. Selain tersebut diatas, dapat juga *Macromedia Flash* dipakai untuk membuat film pendek atau kartun, presentasi, iklan atau web *banner*, animasi logo, kontrol navigasi dan lain-lain

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat media *macromedia flash* bermanfaat dalam proses pembelajaran kimia yakni membantu guru dalam menyampaikan materi.

2.1.3 Pembelajaran Materi Sistem Periodik Unsur

Sistem periodik unsur adalah susunan unsur-unsur berdasarkan kenaikan nomor atom dan kemiripan sifat-sifat yang dimiliki oleh masing-masing unsur. Untuk mempelajari unsur-unsur yang begitu

banyak diperlukan suatu cara agar mudah untuk mengenali sifat-sifatnya. Sistem periodik unsur-unsur merupakan suatu sistem yang sangat baik untuk mempelajari kecenderungan sifat unsur dan beberapa sifat yang lainnya. Bahkan dapat digunakan untuk meramalkan sifat-sifat unsur yang belum ditemukan tetapi diyakini ada (Hendriyana, 2013). Materi sistem periodik unsur dalam pembelajaran disajikan dalam gambar 2.2 berikut.



Gambar 2.1 Materi Sistem Periodik Unsur

Materi Sistem Periodik Unsur (SPU) merupakan materi yang abstrak dan paling mendasar dalam ilmu kimia. Unsur kimia yang terdiri dari banyak unsur sering membuat siswa malas dengan mata pelajaran kimia, selain itu terdapat bagian materi yang membutuhkan pemahaman yang lebih tinggi sehingga dapat ditempuh dengan strategi dan media pembelajaran yang sesuai.

2.2 Hasil Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis personal komputer telah banyak dilakukan untuk tujuan tertentu sesuai dengan spesifikasi dari media pembelajaran berbasis komputer yang dikembangkan. Data penelitian terkait dengan pengembangan dan pengaplikasian media pembelajaran berbasis komputer dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2. Penelitian Yang Relevan Terkait Media

Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Tiwi Desrina	2015	Pengembangan Media Pembelajaran Flash Berorientasi Pendekatan Kontekstual Komponen Learning Community Pada Materi Koloid	Dari angket respon siswa dimana kandungan memiliki tertinggi kedalam kategori baik dengan persentase 80,77%.
Fitriani	2010	Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Komputer Sebagai Sumber Belajar Kimia Siswa Pada Materi Pokok Kesetimbangan Kimia	Berdasarkan hasil penilaian 5 orang guru kimia, multimedia interaktif berbasis komputer yang dikembangkan mempunyai kualitas sangat baik (SB) dengan skor 129,6 dari skor maksimal 150 dan persentase keidealan 86,4%. Dengan demikian layak digunakan sebagai sumber belajar alternatif siswa.
Yuliana Epinur, Aulia Sanova	2014	Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan <i>Software Adobe Flash CS5</i> Pada Materi Ikatan Kimia untuk Siswa Kelas X SMA	Berdasarkan hasil uji coba produk terhadap peserta didik dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran dengan menggunakan <i>Adobe Flash CS5</i> pada materi ikatan kimia ini layak dan menarik untuk digunakan.

Lanjutan tabel 2.2

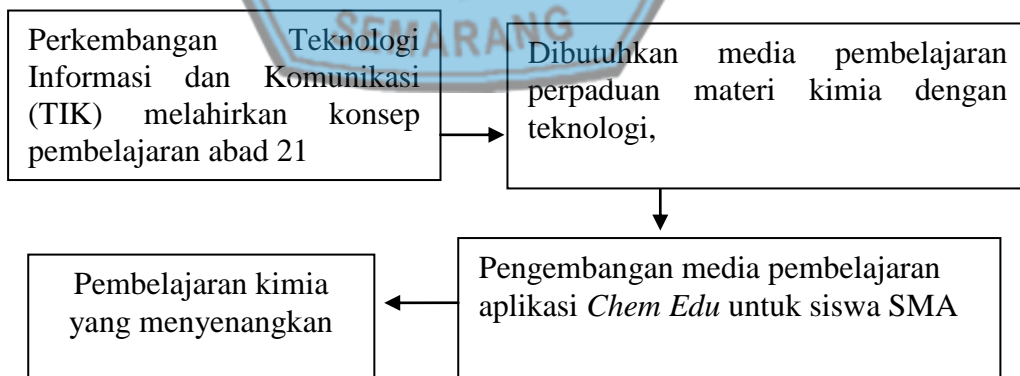
Peneliti	Tahun	Judul	Hasil Penelitian
Agung Tri Prasetya, Sigit Priatmoko, Miftakhudin	2008	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Pendekatan <i>Chemo-Edutainment</i> Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa	Analisis pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan pendekatan CET menghasilkan harga koefisien korelasi biseru sebesar 0,676 dengan pengaruh positif terhadap hasil belajar sebesar 45,70%.
Ade Kurniawan	2018	Pengembangan Media Pembelajaran Program Aplikasi <i>Chemistry Laboratory</i> Berbasis <i>Macromedia Flash</i> Pada Teknik Dasar Laboratorium	Penilaian terhadap aspek kepraktisan dan keterlaksanaan pada penilaian guru atau dosen media tergolong dalam media yang “baik” dengan nilai rata-rata sebesar 3,8 dengan total nilai 61,5 masuk kategori “layak” untuk dijadikan media penunjang pembelajaran.
Ade Ulfa Lahanda	2018	Pengembangan Media Animasi Berbasis <i>Macromedia Flash</i> Pada Pembelajaran Ikatan Kimia di SMA Negeri 1 Meulaboh	Rata-rata skor yang diperoleh dari validasi media animasi <i>macromedia flash</i> yaitu 87,49% dengan kriteria sangat layak digunakan pada materi ikatan kimia.
Elferida Sormia, Rosmelia Daeli	2018	Pengembangan <i>Macromedia Flash</i> Dalam Pembelajaran Kimia Pada Materi Ikatan Kimia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa	Dengan adanya proses pembelajaran menggunakan <i>macromedia flash</i> , maka persentase minat belajar siswa pada materi ikatan kimia meningkat sebesar 18%.
Jumrotun Laili Mukaromah dan Achmad Lutfi	2016	Pengembangan Permainan <i>Chem Get Rich</i> Berbasis Komputer Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Sistem Periodik Unsur Kelas X SMA	Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan

Berdasarkan penelitian-penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis komputer di atas dapat disimpulkan, bahwa hasil penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis komputer dengan pemrograman *macromedia flash* yang telah dikembangkan telah memenuhi kriteria valid serta layak untuk digunakan dan berpengaruh terhadap prestasi belajar dan pemahaman konsep siswa.

2.3 Kerangka Berpikir

Menurut teori Gestalt pada (Inamasari, 2015), seseorang dapat dikatakan berhasil dalam proses belajar jika seseorang tersebut mendapatkan *insight*. *Insight* adalah pemahaman terhadap hubungan antar bagian di dalam suatu situasi permasalahan. Dengan demikian belajar akan terjadi jika dihadapkan pada persoalan yang harus dipecahkan.

Kerangka berpikir dari penelitian ini dirangkum dalam sketsa pada gambar 2.2 berikut.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

2.4 Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Pengembangan Aplikasi *Chem Edu* sebagai Media Pembelajaran Kimia Materi SPU kelas X SMA sebagai media pembelajaran. *Chem Edu* yang artinya kimia itu menyenangkan. Aplikasi *Chem Edu* merupakan aplikasi yang dibuat sebagai media untuk mempermudah proses pembelajaran kimia siswa menjadi lebih menyenangkan dan dapat digunakan sebagai media evaluasi bagi guru untuk siswa melalui latihan-latihan soal yang ada. Aplikasi *Chem Edu* diakses melalui hp menggunakan *software flash*.

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah konten aplikasi yang terdiri dari:

Nama Aplikasi: *Chem Edu*

Menu Tampilan:

1. Materi

Menu materi berisikan materi pembelajaran yang di muat pada aplikasi. Materi-materi yang tersedia adalah perkembangan pengelompokan unsur-unsur, sifat keperiodikan unsur, sifat unsur dalam SPU, dan tabel SPU. Dalam menu materi didukung oleh video praktikum dan lagu. Video praktikum bisa menjadi panduan dan menambah pengetahuan siswa. Video lagu sebagai konsep jembatan keledai membantu siswa menghafal unsur-unsur yang dinyanyikan.

2. Permainan

Menu permainan berisikan 3 level permainan. Level 1 permainan cepat tepat dengan menjawab soal kemudian memilih opsi jawaban yang benar. Level 2 permainan periodik ceria, melengkapi tabel SPU yang kosong dengan mengisi soal yang berhubungan dengan unsur yang kosong pada tabel SPU. Level 3 permainan *super star*, memecahkan beberapa kasus yang berada didalam bintang-bintang. Permainan di aplikasi ini berisikan soal-soal sebagai evaluasi pembelajaran.

3. Tentang Aplikasi

Menu tentang aplikasi terdapat daftar pustaka dan profil. Daftar pustaka berisi referensi- referensi dalam penyusunan konten aplikasi, dan profil berisi profil pembuat aplikasi.

