

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran matematika berbasis multimedia interaktif yang disusun melalui *adobe flash CS6*. Hasil akhir dari pengembangan media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat diakses melalui *android*. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang terdiri dari 5 tahap, diantaranya *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

Rincian kegiatan yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *adobe flash CS6* dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial diantaranya:

1. *Analysis*

Tahapan mula ini penting dilakukan, karena pada tahap ini peneliti akan mendapatkan informasi terkait persoalan yang muncul saat kegiatan pembelajaran matematika. Data yang diperoleh akan menjadi pedoman untuk melakukan analisis terkait kebutuhan dalam kegiatan pembelajaran dan berguna untuk penyusunan konsep media pembelajaran yang dikembangkan. Informasi yang didapatkan melalui tahap analisis ini yaitu media pembelajaran yang digunakan di kelas hanya berbasis visual. Hal ini dikarenakan keterbatasan guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Dengan meninjau kompetensi dasar dan indikator diperoleh satu materi matematika kelas VII tentang aritmetika sosial.

2. *Design*

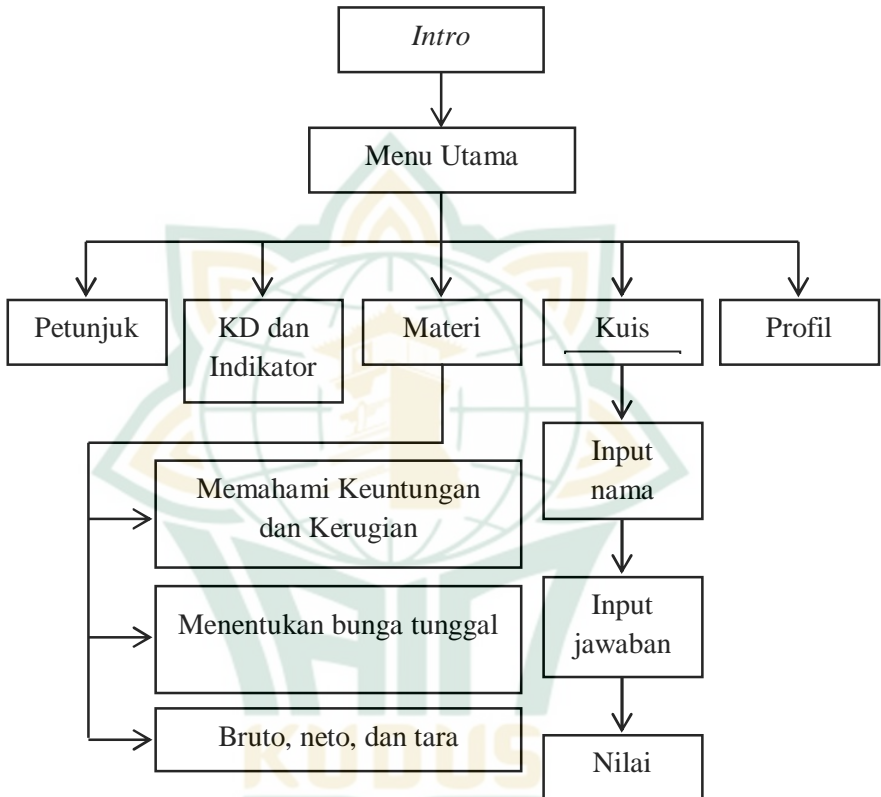
Proses desain terdiri dari pembuatan *flowchart* dan *storyboard*. Tampilan *flowchart* dan *storyboard* dapat dilihat sebagai berikut:

a. *Flowchart* media pembelajaran

Flowchart berfungsi sebagai gambaran alur kerja media pembelajaran. Hal ini sangat berguna untuk meringankan peneliti dalam proses penyusunan media

pembelajaran. Tampilan *flowchart* terdapat pada Gambar 4.1 berikut:

Gambar 4.1
***Flowchart* Media Pembelajaran**



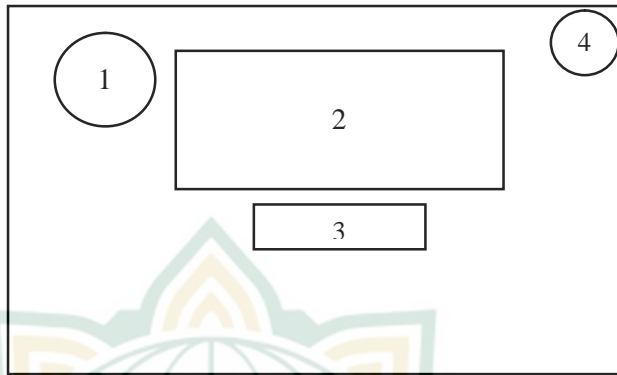
b. *Storyboard* media pembelajaran

Storyboard berfungsi sebagai rancangan awal sebelum media pembelajaran diwujudkan dalam bentuk nyata. Pembuatan *storyboard* didasarkan pada *flowchart* yang telah disusun sebelumnya. Berikut merupakan tampilan *storyboard* media pembelajaran:

1) Tampilan Pembuka Judul

Storyboard tampilan pembuka judul terdapat pada Gambar 4.2 berikut:

Gambar 4.2
Storyboard Tampilan Pembuka Judul



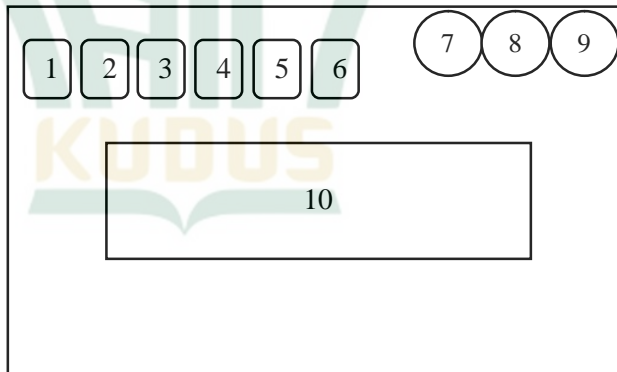
Keterangan:

1 = Logo instansi, 2 = Judul media pembelajaran, 3 = Tombol masuk, 4 = Tombol keluar

2) Tampilan Menu Utama

Storyboard tampilan menu utama terdapat pada Gambar 4.3 berikut:

Gambar 4.3
Storyboard Tampilan Menu Utama

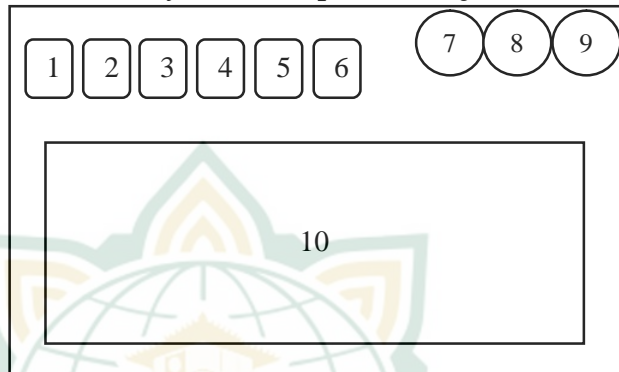


Keterangan:

1 = Tombol *home*, 2 = Tombol Petunjuk, 3 = Tombol KD dan Indikator, 4 = Tombol materi, 5 = Tombol kuis, 6 = Tombol profil, 7 = Tombol *sound on*, 8 = Tombol *sound off*, 9 = Tombol keluar, 10 = Ucapan selamat datang di media pembelajaran

- 3) Tampilan Petunjuk
Storyboard tampilan petunjuk terdapat pada Gambar 4.4 berikut:

Gambar 4.4
Storyboard Tampilan Petunjuk

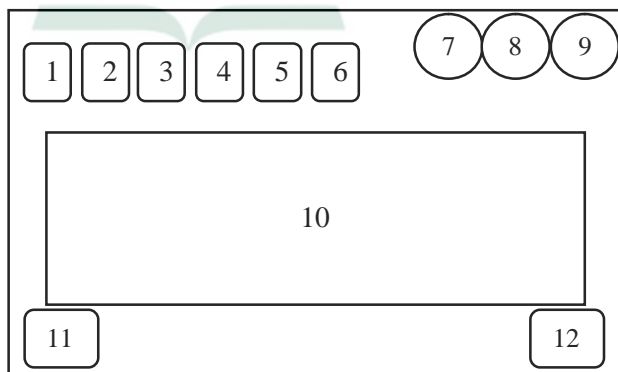


Keterangan:

1 = Tombol *home*, 2 = Tombol Petunjuk, 3 = Tombol KD dan Indikator, 4 = Tombol materi, 5 = Tombol kuis, 6 = Tombol profil, 7 = Tombol *sound on*, 8 = Tombol *sound off*, 9 = Tombol keluar, 10 = Petunjuk penggunaan media pembelajaran

- 4) Tampilan KD dan Indikator
Storyboard tampilan KD dan indikator terdapat pada Gambar 4.5 berikut:

Gambar 4.5
Storyboard Tampilan KD dan Indikator



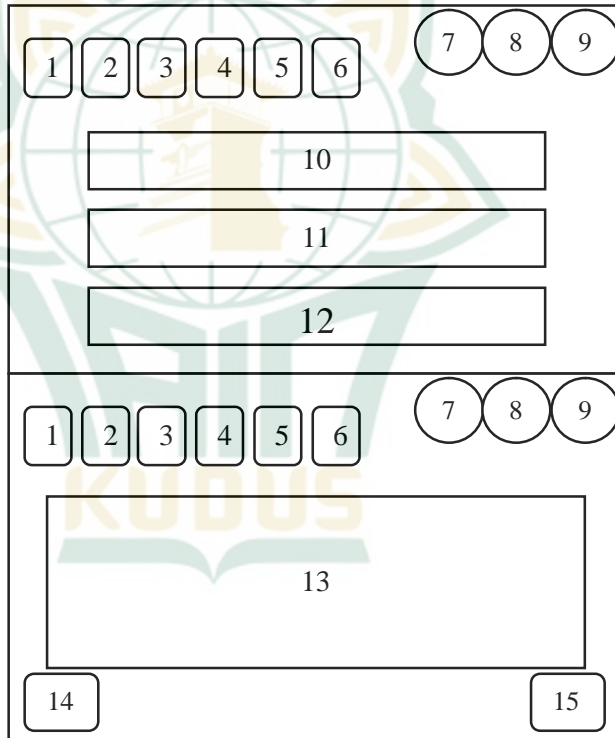
Keterangan:

1 = Tombol *home*, 2 = Tombol Petunjuk, 3 = Tombol KD dan Indikator, 4 = Tombol materi, 5 = Tombol kuis, 6 = Tombol profil, 7 = Tombol *sound on*, 8 = Tombol *sound off*, 9 = Tombol keluar, 10 = KD dan indikator materi dalam media pembelajaran, 11 = Tombol *preview*, 12 = Tombol *next*

5) Tampilan Materi

Storyboard tampilan materi terdapat pada Gambar 4.6 berikut:

Gambar 4.6
***Storyboard* Tampilan Materi**



Keterangan:

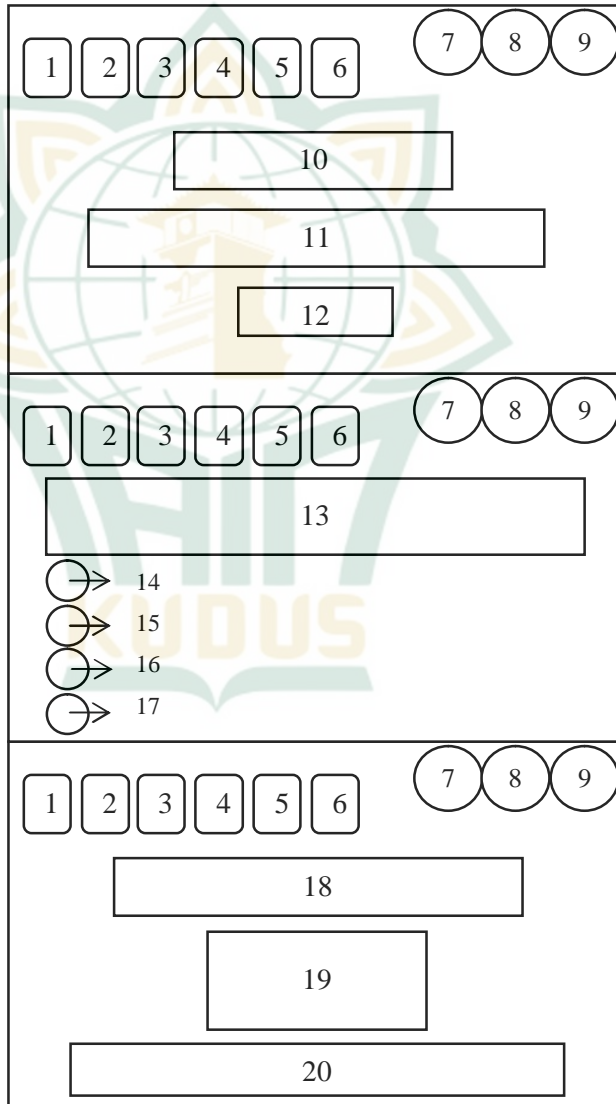
1 = Tombol *home*, 2 = Tombol Petunjuk, 3 = Tombol KD dan Indikator, 4 = Tombol materi, 5 = Tombol kuis, 6 = Tombol profil, 7 = Tombol *sound on*, 8 = Tombol *sound off*, 9 = Tombol keluar, 10 = Memahami

keuntungan dan kerugian, 11 = Menentukan bunga tunggal, 12 = Bruto, neto, dan tara, 13 = Penjelasan materi yang dipilih, 14 = Tombol *preview*, 15 = Tombol *next*

6) Tampilan Kuis

Storyboard tampilan materi terdapat pada Gambar 4.7 berikut:

Gambar 4.7
Storyboard Tampilan Kuis



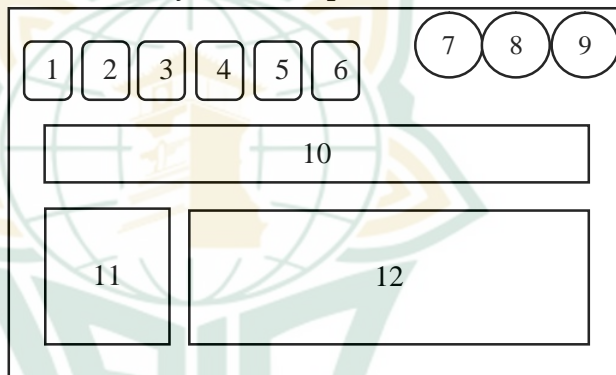
Keterangan:

1 = Tombol *home*, 2 = Tombol Petunjuk, 3 = Tombol KD dan Indikator, 4 = Tombol materi, 5 = Tombol kuis, 6 = Tombol profil, 7 = Tombol *sound on*, 8 = Tombol *sound off*, 9 = Tombol keluar, 10 = Petunjuk, 11 = *Input* nama, 12 = Tombol masuk ke soal, 13 = Soal, 14; 15; 16; 17 = Tombol jawaban, 18 = Nama, 19 = Nilai, 20 = Komentar

7) Tampilan Profil

Storyboard tampilan profil terdapat pada Gambar 4.8 berikut:

Gambar 4.8
***Storyboard* Tampilan Profil**



Keterangan:

1 = Tombol *home*, 2 = Tombol Petunjuk, 3 = Tombol KD dan Indikator, 4 = Tombol materi, 5 = Tombol kuis, 6 = Tombol profil, 7 = Tombol *sound on*, 8 = Tombol *sound off*, 9 = Tombol keluar, 10 = Sapaan, 11 = Foto pembuat media pembelajaran, 12 = Keterangan pembuat media pembelajaran

3. *Development*

Tahapan selanjutnya merupakan kegiatan perwujudan rancangan produk menggunakan *software* yang bernama *adobe flash cs6*. Perwujudan ini berdasarkan kerangka konseptual yang sudah dirancang pada tahap desain. Berikut ini adalah hasil perwujudan masing-masing desain pada media pembelajaran:

a. Tampilan Pembuka dan Judul

Tampilan pembuka dan judul terdiri dari pembuka media, lambang IAIN Kudus, dan judul media pembelajaran. Terdapat tombol masuk untuk melanjutkan kebagian berikutnya dan tombol keluar guna keluar dari aplikasi. Tampilan pembuka terdapat pada Gambar 4.9 berikut:

Gambar 4.9
Tampilan Pembuka dan Judul



b. Tampilan Menu Utama

Dalam menu ada 9 tombol pilihan diantaranya *home*, petunjuk, KD & indikator, materi, kuis, profil, *sound on*, *sound off*, dan keluar. Tombol *home* berisi ucapan selamat datang dan arahan selanjutnya. Tombol petunjuk berisi tentang cara penggunaan aplikasi media pembelajaran. Tombol KD & Indikator berisi apa saja kompetensi dasar dan indikator dari materi yang ada di dalam media pembelajaran. Tombol materi berfungsi untuk mengarahkan pengguna ke materi yang ada dalam media pembelajaran. Tombol kuis berisi tentang soal-soal yang dapat dikerjakan oleh pengguna. Tombol profil berisi tentang data pembuat aplikasi media pembelajaran. Tombol *sound on* digunakan untuk memainkan musik yang ada dalam media pembelajaran. Tombol *sound off* digunakan untuk mematikan musik. Tombol keluar digunakan ketika pengguna ingin mengakhiri media pembelajaran. Tampilan menu utama terdapat pada Gambar 4.10 berikut ini:

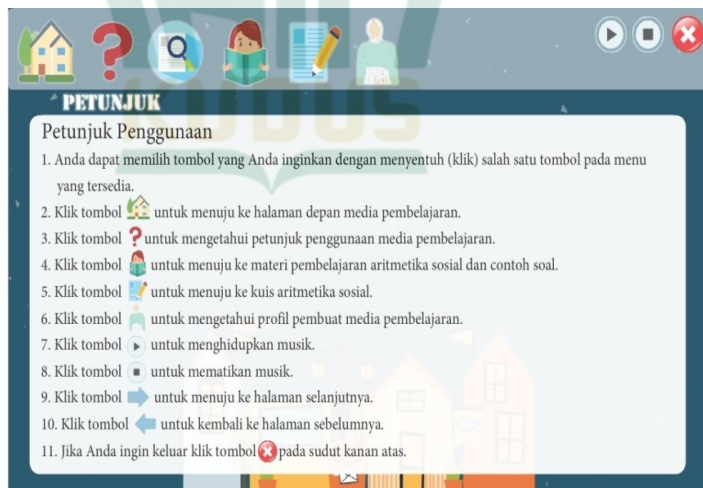
Gambar 4.10
Tampilan Menu Utama



c. Tampilan Petunjuk

Tampilan petunjuk berisi tentang cara penggunaan aplikasi media pembelajaran. Dalam bagian petunjuk penggunaan dijelaskan secara rinci fungsi pada setiap tombol yang ada dalam aplikasi media pembelajaran. Tampilan petunjuk terdapat pada Gambar 4.11 berikut:

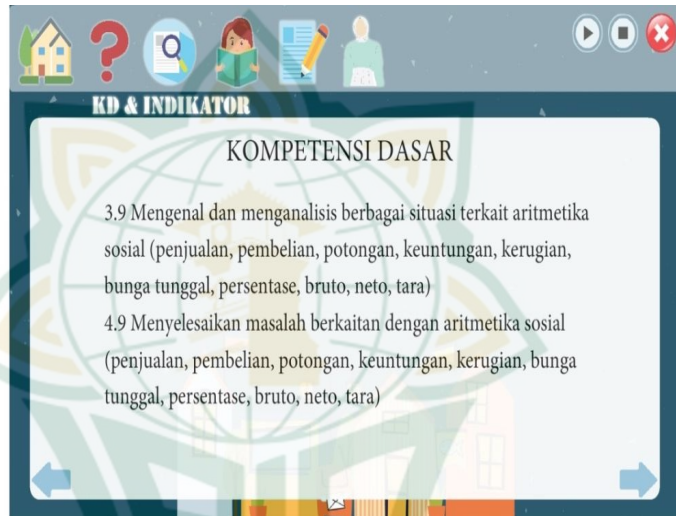
Gambar 4.11
Tampilan Petunjuk



d. Tampilan KD & Indikator

Menu KD & Indikator berisi tentang kompetensi dasar dan indikator materi aritmetika sosial dalam aplikasi media pembelajaran. Tampilan KD & Indikator terdapat pada Gambar 4.12 berikut ini:

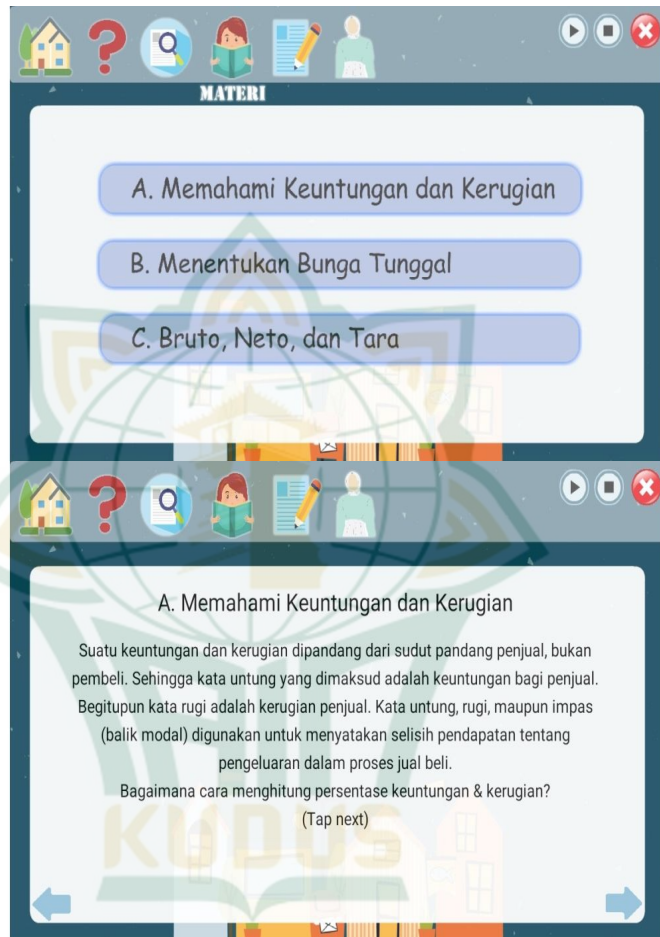
Gambar 4.12
Tampilan KD & Indikator



e. Tampilan Materi

Menu materi merupakan bagian yang menampilkan tombol-tombol pilihan materi aritmetika sosial yang tersusun dari memahami keuntungan dan kerugian, menentukan bunga tunggal, serta bruto, neto, dan tara. Jika pengguna memilih materi yang diinginkan maka akan muncul isi materi yang dipilih. Tampilan materi dapat terdapat Gambar 4.13 berikut ini:

Gambar 4.13
Tampilan Materi

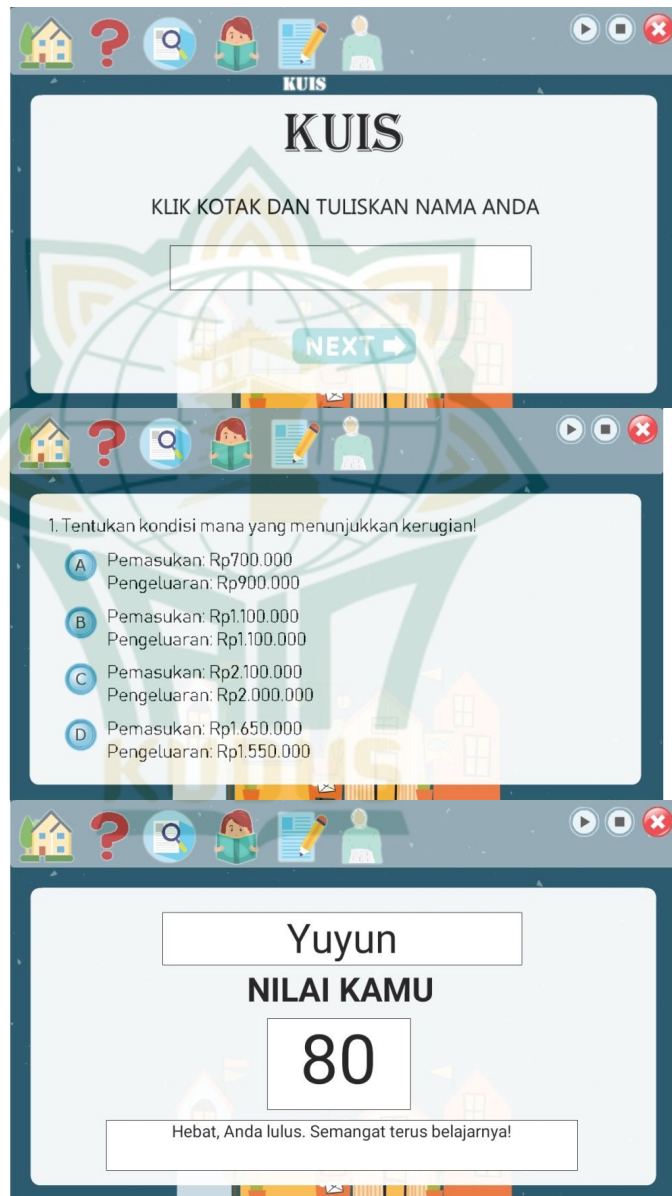


f. Tampilan Kuis

Menu kuis merupakan bagian evaluasi yang dapat diakses oleh pengguna untuk melihat sejauh mana pengguna memahami materi dalam aplikasi tersebut. Pada tampilan awal menu kuis terdapat kolom nama untuk diisi pengguna aplikasi media pembelajaran. Selanjutnya pengguna dapat mengklik tombol *next* untuk menuju ke bagian selanjutnya. Dalam menu kuis berisi soal pilihan ganda yang dijawab dengan mengklik pada salah satu pilihan jawaban. Setelah selesai mengerjakan, maka

otomatis nilainya akan keluar. Tampilan kuis terdapat pada Gambar 4.14 berikut:

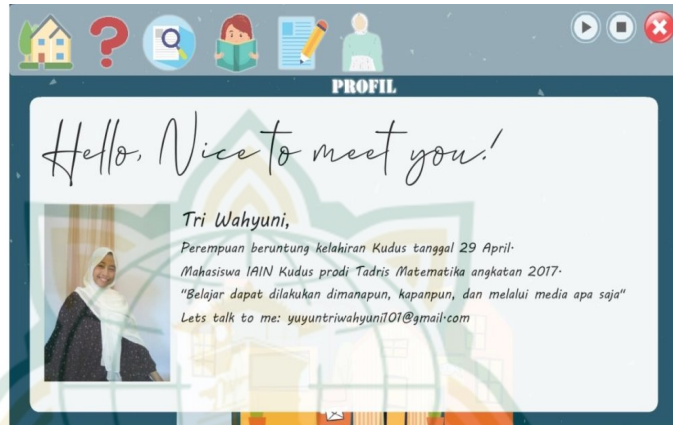
Gambar 4.14
Tampilan Kuis



g. Tampilan Profil

Tampilan profil berisi tentang data pembuat aplikasi yang terdapat pada Gambar 4.15 berikut:

Gambar 4.15
Tampilan Profil



Pada tahap *development*, setelah selesai perwujudan media pembelajaran lalu dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk dinyatakan valid ataupun tidak. Apabila media pembelajaran kurang sesuai, maka para ahli memberikan kritik dan saran bagi peneliti agar media pembelajaran dapat direvisi menjadi lebih baik.

4. *Implementation*

Pada tahap ini media pembelajaran yang sudah dikembangkan diterapkan dalam keadaan yang sesungguhnya. Uji coba terbatas dilakukan di SMP N 1 Bae. Uji coba terbatas dilakukan sebanyak 2 tahap yaitu pada uji coba I dan uji coba II. Subjek uji coba terbatas ini diambil dengan pertimbangan tertentu, yaitu peserta didik kelas VII pengguna *android* yang memadai sehingga dapat mengakses aplikasi pembelajaran. Uji coba I dilakukan pada 5 peserta didik dan pada uji coba II dilakukan pada 27 peserta didik selain peserta didik pada uji coba I.

Penelitian dilakukan secara daring, hal ini dilakukan karena pada saat ini sedang terjadi pandemi covid-19 sehingga tidak diperbolehkan pembelajaran tatap muka. Peneliti melakukan pendistribusian media pembelajaran melalui *link drive* yang nantinya dapat diakses peserta didik untuk

mengunduh media pembelajaran dan dapat digunakan. Setelah peserta didik menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, selanjutnya peserta didik mengisi angket pada *google form* yang telah disediakan oleh peneliti.

5. *Evaluation*

Tahapan terakhir dari model pengembangan ADDIE adalah evaluasi. Hasil evaluasi diperoleh melalui validasi produk dan uji coba terbatas. Validasi produk dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Dalam penelitian ini dilibatkan dua ahli media dan dua ahli materi diantaranya, Bapak Nanang Nabhar Fakhri Auliya, M.Pd. selaku dosen tadaris matematika di IAIN Kudus dan Ibu Putri Nur Malasari, M.Pd. selaku dosen di IAIN Kudus Total skor yang didapatkan dari ahli media 1 sebanyak 88, sedangkan dari ahli media 2 sebanyak 73. Lembar hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada lampiran 1 dan lampiran 2.

Ahli materi 1 dalam penelitian ini adalah Ibu Wahyuning Widiyastuti, M.Si. selaku dosen tadaris matematika di IAIN Kudus. Sedangkan ahli materi 2 adalah Ibu Dyah Eka Anugrahani, S.Pd selaku guru matematika di SMP N 1 Bae. Total skor yang didapatkan dari ahli materi 1 sebanyak 81, sedangkan dari ahli materi 2 sebanyak 99. Lembar hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada lampiran 3 dan lampiran 4.

Uji coba terbatas dilakukan setelah kegiatan validasi selesai. Uji coba ini dilakukan selama 2 tahap. Uji coba I dilakukan pada 5 peserta didik kelas VII SMP N 1 Bae, dan uji coba II dilakukan pada 27 peserta didik kelas VII SMP N 1 Bae. Daftar nama peserta didik pada uji coba I dan II dapat dilihat pada lampiran 5 dan hasil angket peserta didik pada uji coba I dan II dapat dilihat pada lampiran 6.

B. Kelayakan Media Pembelajaran

Data kelayakan media pembelajaran diperoleh dari ahli media dan ahli materi melalui lembar validasi serta respon peserta didik melalui lembar angket yang telah disediakan. Adapun aspek yang dievaluasi oleh ahli media meliputi aspek kemudahan, tulisan, tampilan, suara, keterpaduan. Aspek yang dievaluasi oleh ahli materi meliputi aspek materi, isi, dan bahasa. Sedangkan aspek yang dievaluasi oleh peserta didik meliputi aspek kemudahan, materi, tampilan, suara, bahasa, dan motivasi.

Teknis analisis data yang dipakai adalah dengan menghitung jumlah skor masing-masing butir pertanyaan. Dari perhitungan skor rata-rata yang telah didapatkan kemudian diubah menjadi kalimat yang bersifat kualitatif dengan interval nilai, ditampilkan pada Tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1
Kriteria Penilaian Ideal

No.	Rentang Skor	Kategori
1.	$X > 80$	Sangat Layak
2.	$66,667 < X \leq 80$	Layak
3.	$53,333 < X \leq 66,667$	Cukup
4.	$40 < X \leq 53,333$	Kurang
5.	$X \leq 40$	Sangat Kurang

1. Hasil Perhitungan Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media

Data kelayakan media pembelajaran ini diperoleh melalui lembar validasi yang sudah terisi oleh ahli media berdasar dengan penilaian masing-masing. Hasil perhitungan kelayakan media pembelajaran oleh ahli media dapat dilihat pada Tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2
Hasil Perhitungan Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Media

Ahli Media	Aspek Penilaian																				Σ
	Kemudahan			Tulisan					Tampilan							Suara			Ket-erpa-duan		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	5	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	4	3	3	5	5	88
2	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	73
Σ	25			43					55							20			18		161
\bar{X}	12,5			21,5					27,5							10			9		80,5
%	83,333			86					78,571							66,667			90		80,5

Dari Tabel 4.2 terlihat bahwa skor rata-rata oleh kedua ahli media sebesar 80,5. Jika dimasukkan ke dalam tabel kriteria penilaian ideal pada Tabel 4.1 maka media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial termasuk ke dalam kategori sangat layak dengan persentase 80,5%.

2. Hasil Perhitungan Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

Data kelayakan media pembelajaran ini diperoleh melalui lembar validasi yang sudah terisi oleh ahli materi sesuai dengan penilaian masing-masing. Hasil perhitungan kelayakan media pembelajaran oleh ahli materi dapat dilihat pada Tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3
Hasil Perhitungan Kelayakan Media Pembelajaran oleh Ahli Materi

Ahli Materi	Aspek Penilaian																				Σ
	Materi				Isi											Bahasa					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	81
2	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	99
Σ	37				99											44					180
\bar{X}	18,5				49,5											22					90
%	92,5				90											88					90

Dari Tabel 4.3 terlihat bahwa skor rata-rata oleh kedua ahli materi sebesar 90. Jika dimasukkan ke dalam tabel kriteria penilaian ideal pada Tabel 4.1 maka media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial termasuk ke dalam kategori sangat layak dengan persentase 90%.

3. Hasil Perhitungan Kelayakan Media Pembelajaran oleh Peserta Didik

Data kelayakan media pembelajaran ini diperoleh melalui lembar angket yang sudah terisi oleh peserta didik pada uji coba I (kelompok kecil) dan uji coba II (kelompok besar) sesuai dengan penilaian masing-masing. Hasil perhitungan kelayakan media pembelajaran oleh peserta didik dapat dilihat pada Tabel 4.4 dan Tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.4
Hasil Perhitungan Kelayakan Media Pembelajaran oleh Peserta Didik Pada Uji Coba I

Peserta Didik	Aspek Penilaian																				Σ
	Kemudahan			Materi				Tampilan			Sua-ra		Bahasa			Motivasi					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Σ	65			78				66			43		64			97					413
\bar{X}	13			15,6				13,2			8,6		12,8			19,4					82,6
%	86,667			78				88			86		85,333			77,6					82,6

Dari Tabel 4.4 terlihat bahwa skor rata-rata oleh ke-5 peserta didik pada uji coba I sebesar 82,6. Jika dimasukkan ke dalam tabel kriteria penilaian ideal pada Tabel 4.1 maka media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial termasuk ke dalam kategori sangat layak dengan persentase 82,6%.

Tabel 4.5
Hasil Perhitungan Kelayakan Media Pembelajaran oleh Peserta Didik Pada Uji Coba II

Peserta Didik	Aspek Penilaian																				Σ
	Kemudahan			Materi				Tampilan			Sua-ra		Bahasa			Motivasi					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
Σ	333			430				340			235		347			551					2236
\bar{X}	12,333			15,926				12,593			8,704		12,852			20,407					82,815
%	82,222			79,629				83,951			87,037		85,679			81,629					82,815

Dari Tabel 4.5 terlihat bahwa skor rata-rata oleh ke-27 peserta didik pada uji coba II sebesar 82,815. Jika dimasukkan ke dalam tabel kriteria penilaian ideal pada Tabel 4.1 maka media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial termasuk ke dalam kategori sangat layak dengan persentase 82,815%.

C. Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *adobe flash CS6* berpotensi menyajikan pembelajaran yang memikat dan kreatif. Produk hasil pengembangan dapat digunakan untuk pembelajaran individu, sebab menggunakan navigasi yang mudah dan dikemas dalam wujud aplikasi yang dapat diakses melalui *android*. Sehingga pengguna dapat mengakses media pembelajaran tanpa terikat waktu dan tempat.

Produk memiliki topik yang jelas, yaitu pembelajaran matematika materi aritmetika sosial. Dalam aplikasi tersebut, pengguna dapat mengetahui kompetensi dasar dan indikator materi, mempelajari materi, serta mengasah kemampuan dengan berlatih mengerjakan kuis.

Berdasarkan hasil penelitian, kelayakan media pembelajaran dari penilaian ahli media termasuk ke dalam kategori sangat layak dengan persentase 80,5%. Selain itu, terdapat kritik dan saran dari ahli media sebagai perbaikan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Menurut ahli media 1, kritik dan saran yang diberikan adalah 1) Background putih logo IAIN Kudus alangkah baiknya mengikuti lekukan logo IAIN Kudus, 2) Ketika tombol materi ditekan, alangkah baiknya ada pilihan materi dahulu yaitu a. keuntungan dan rugi b. penentuan bunga tunggal, 3) Tidak ada sound effect pada button, 4) Sound effect pada animasi.

Menurut ahli media 2, akan lebih baik jika penjelasan materi tidak hanya berupa tulisan, tetapi dilengkapi animasi atau gambar bergerak (agar peserta didik tidak bosan). Untuk penyampaian materi akan lebih baik jika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, agar peserta didik tahu bahwa matematika itu dekat dengan mereka. Dan sertakan nilai-nilai keislaman pada bagian pembahasan atau soal, agar segi afektif peserta didik juga dapat berkembang.

Kelayakan media pembelajaran dari penilaian ahli materi termasuk kedalam kategori sangat layak dengan persentase 90%. Terdapat juga kritik dan saran dari ahli materi sebagai perbaikan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Menurut ahli materi 1, saran yang diberikan ialah bisa ditingkatkan dan diperluas untuk materi yang lain. Menurut ahli materi 2, lebih diperbanyak lagi pembuatan media pembelajaran yang kreatif seperti ini dengan materi-materi yang berbeda.

Dalam produk tersedia berbagai macam pilihan tombol menu, diantaranya tombol *home*, tombol petunjuk, tombol KD dan indikator, tombol materi, tombol kuis, dan tombol profil dengan menggunakan ikon yang menarik. Tersedia juga tombol navigasi, diantaranya tombol kembali, tombol selanjutnya, tombol keluar, tombol *sound on*, dan tombol *sound off*. Sehingga pengguna dapat lebih mudah dalam menggunakan aplikasi tersebut.

Produk yang dihasilkan dikemas berwujud aplikasi yang dapat digunakan dengan handphone *android*. Hal ini sangat memudahkan pengguna untuk mempelajari materi tanpa terikat waktu dan tempat. Berikut merupakan kelebihan dan kekurangan dari produk yang telah dikembangkan:

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan *adobe flash CS6* dalam pembelajaran matematika materi aritmetika sosial diciptakan untuk menjadikan hal-hal yang rumit menjadi mudah. Sehingga produk yang telah dikembangkan dapat mempermudah pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi aritmetika sosial. Konsep materi pada aritmetika sosial disajikan dalam bentuk tulisan, gambar, video, dan musik. Gabungan dari beberapa media tersebut menjadikan tampilan program lebih menarik. Selain itu, produk yang dihasilkan dalam bentuk aplikasi menjadikan pengguna selalu dapat mengaksesnya.

Akan tetapi karena keterbatasan peneliti, untuk pengunduhan aplikasi hanya dapat dilakukan ketika pengguna sudah memiliki *link* untuk mengakses media tersebut dan juga hanya dapat diakses melalui *android*. Selain itu, produk ini hanya terbatas untuk satu materi yaitu materi aritmetika sosial.