

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBENTUK *ANDROID PACKAGING KIT* (APK )TENTANG  
MATERI SISTEM SIRKULASIKELAS XI SMA/MA**

**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

**NEFRISA RASYID  
NIM. 17031169**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI  
JURUSAN BIOLOGI  
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM  
UNIVERSITAS NEGERI PADANG  
2022**

**PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI**

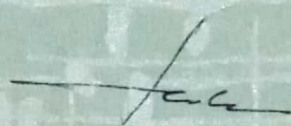
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBENTUK *ANDROID PACKAGIN KIT* (APK) TENTANG  
MATERI SISTEM SIRKULASI KELAS XI SMA/MA**

Nama : Nefrisa Rasyid  
NIM : 17031169  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Jurusan : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

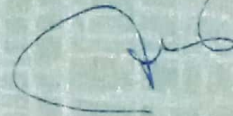
Padang, 31 Januari 2022

Mengetahui:  
Ketua Jurusan

Disetujui oleh:  
Dosen Pembimbing



Dr. Dwi Hilda Putri, S. Si, M. Biomed  
NIP. 197508152006042001



Relsas Yogica, M.Pd  
NIP. 199006022015041004

## PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

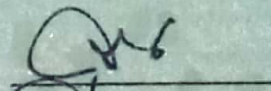
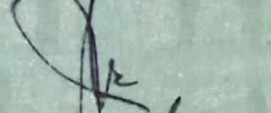
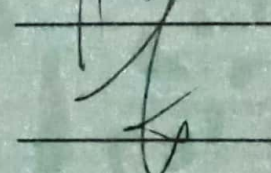
Nama : Nefrisa Rasyid  
NIM : 17031169  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Jurusan : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBENTUK *ANDROID PACKAGING KIT* (APK) TENTANG MATERI SISTEM SIRKULASI KELAS XI SMA/MA

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi  
Jurusan Biologi Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Universitas Negeri Padang

Padang, 31 Januari 2022

#### Tim Penguji

Nama	Tanda tangan
Ketua : Relsas Yogica, M.Pd.	
Anggota : Drs. Ardi, M.Si.	
Anggota : Dr. Zulyusri, M.P.	

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

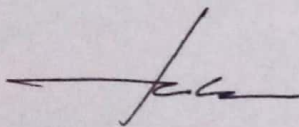
Nama : Nefrisa Rasyid  
NIM/TM : 17031169/2017  
Program Studi : Pendidikan Biologi  
Jurusan : Biologi  
Fakultas : Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk *Android Packaging Kit* (APK) Tentang Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI SMA/MA”** adalah benar merupakan hasil karya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2022

Diketahui oleh,  
Ketua Jurusan biologi



Dr. Dwi Hilda Putri, S. Si, M. Biomed  
NIP. 197508152006042001

Saya yang menyatakan,



Nefrisa Rasyid  
NIM. 17031169

## ABSTRAK

### **Nefrisa Rasyid : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk *Android Packaging Kit (APK)* tentang Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI SMA/MA**

Media pembelajaran adalah alat bantu bagi guru sebagai pengirim pesan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik yang merupakan penerima pesan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi di sekolah, media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, hanya berupa teks dan gambar, serta tampilannya tidak menarik, sehingga tidak dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keinginan dan minat peserta didik dalam belajar karena terdapat fitur-fitur yang membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik. Salah satu perkembangan teknologi yang banyak digunakan dalam belajar saat ini yaitu android. Sehingga dikembangkanlah media pembelajaran berbentuk APK yang dapat diakses di android oleh peserta didik.

Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan *Instructional Development Institute (IDI)*, meliputi tahapan *define*, *develop*, dan *evaluate*. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbentuk *Android Packaging Kit (APK)* tentang materi sistem sirkulasi kelas XI SMA/MA. Media pembelajaran interaktif berbentuk APK ini divalidasi oleh 2 orang dosen Jurusan Biologi FMIPA UNP dan 1 orang guru biologi di SMAN 3 Pariaman. Selanjutnya, dilakukan uji untuk mengetahui tingkat kepraktisan media oleh 1 orang guru biologi dan 32 orang peserta didik kelas XI di SMAN 3 Pariaman.

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbentuk *Android Packaging Kit (APK)* tentang materi sistem sirkulasi kelas XI SMA/MA yang sangat valid berdasarkan aspek kelayakan isi, bahasa, penyajian dan kegrafisan, serta sangat praktis berdasarkan aspek kemudahan penggunaan dan aktivitas pembelajaran.

Kata kunci : Media pembelajaran, APK, IDI

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk *Android Packaging Kit* (APK) tentang Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI SMA/MA”. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Biologi, Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Padang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapatkan sumbangan pikiran, pendapat, ide, bimbingan, dorongan, dan motivasi. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut ini.

1. Bapak Relsas Yogica, M.Pd. sebagai Penasihat Akademik dan dosen pembimbing yang telah banyak menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis selama perkuliahan hingga menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Dr. Zulyusri, M.P. dan Bapak Drs. Ardi, M.Si. sebagai Dosen Validator dan Dosen Penguji yang telah memberikan saran untuk penyempurnaan produk dan penulisan skripsi.
3. Ketua Jurusan Biologi, Sekretaris Jurusan Biologi, Ketua Program Studi Pendidikan Biologi, Bapak dan Ibu staf pengajar, Karyawan serta Laboran di Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,

Universitas Negeri Padang yang telah memberikan bantuan dalam setiap tahapan yang penulis tempuh selama perkuliahan.

4. Kepala SMAN 3 Pariaman, Wakil Kepala SMAN 3 Pariaman, Majelis Guru dan Peserta Didik di SMAN 3 Pariaman yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun jika terdapat kekurangan yang masih luput dari koreksi, maka penulis menyampaikan maaf serta diharapkan kritik dan saran membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Padang, November 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL .....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
G. Spesifikasi Produk .....	7
BAB II. KERANGKA TEORITIS.....	10
A. Kajian Teori .....	10
B. Penelitian Relevan .....	18
C. Kerangka Konseptual .....	21
BAB III METODE PENELITIAN .....	22
A. Jenis Penelitian .....	22
B. Definisi Istilah .....	22
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	23
D. Subjek dan Objek Penelitian .....	23
E. Data Penelitian .....	24
F. Instrumen Pengumpulan Data .....	24
G. Prosedur Penelitian .....	25
H. Teknik Analisis Data .....	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	31



A. Hasil Penelitian.....	31
B. Pembahasan .....	43
BAB V PENUTUP.....	48
A. Kesimpulan.....	48
B. Saran.....	49
DAFTAR PUSTAKA .....	49
LAMPIRAN .....	52

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian Peserta Didik Kelas XI IPA tentang Materi Sistem Sirkulasi Tahun Pelajaran 2020/2021 di SMAN 3 Pariaman.....	5
2. Saran Validator Terhadap Media Pembelajaran Berbentuk APK.....	36
3. Hasil Validasi Media Pembelajaran Berbentuk APK.....	42
4. Hasil Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk APK oleh Guru dan Peserta Didik.....	43

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1. Bagan Materi Sistem Sirkulasi.....	16
2. Tahapan Model Pengembangan IDI.....	18
3. Kerangka Konseptual.....	21
4. Prosedur Pengembangan Menggunakan Model IDI.....	28
5. Tampilan Halaman Utama.....	37
6. Tampilan Halaman Menu.....	37
7. Tampilan Halaman Kompetensi.....	38
8. Tampilan Halaman Materi Plasma Darah.....	38
9. Tampilan Halaman Materi Trombosit.....	39
10. Tampilan Halaman Materi Leukosit.....	39
11. Tampilan Halaman Materi Jantung.....	40
12. Tampilan Halaman Materi Pmbuluh Darah.....	40
13. Tampilan Halaman Materi Sistem Limfatik.....	41
14. Tampilan Halaman Materi Gangguan Sistem Sirkulasi.....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Angket guru biologi.....	50
2. Hasil Angket Guru Biologi.....	53
3. Angket Peserta Didik.....	56
4. Hasil Angket Peserta Didik.....	59
5. Kisi-kisi Angket Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk APK tentang Materi Sistem Sirkulasi .....	62
6. Angket Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk APK tentang Materi Sistem Sirkulasi.....	63
7. Hasil Angket Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk APK tentang Materi Sistem Sirkulasi.....	66
8. Analisis Data Hasil Angket Validasi Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk APK tentang Materi Sistem Sirkulasi.....	72
9. Kisi-kisi Angket Uji Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk APK tentang Materi Sistem Sirkulasi.....	73
10. Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk APK tentang Materi Sistem Sirkulasi.....	74
11. Hasil Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk APK tentang Materi Sistem Sirkulasi.....	80
12. Analisis Data Hasil Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk APK tentang Materi Sistem Sirkulasi.....	84
13. Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk APK tentang Materi Sistem Sirkulasi.....	87
14. Surat Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	99
15. Surat Keterangan Telah Melaksanakan penelitian di SMA.....	100
16. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Praktikalitas Produk oleh Peserta Didik Kelas XI IPA di SMAN 3 Pariaman pada Tanggal 4 November 2021.....	101

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Belajar dan pembelajaran adalah dua hal yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan. Nurdyansyah dan Fahyuni (2016) menyatakan bahwa belajar merupakan peristiwa yang bersifat individual yakni peristiwa terjadinya perubahan tingkah laku sebagai dampak dari pengalaman individu, sedangkan pembelajaran adalah upaya guru untuk memberikan stimulus, arahan dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran adalah proses interaksi pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pane dan Dasopang (2017) menyatakan bahwa kegiatan belajar juga dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. Proses pembelajaran terdiri dari beberapa komponen yang saling berinteraksi satu sama lain, yang terdiri dari guru, siswa, tujuan, materi, media, metode, dan evaluasi.

Media pembelajaran adalah salah satu komponen dari sistem lingkungan belajar yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran berperan membantu kegiatan pembelajaran agar lebih efektif mencapai tujuan dan efisien dalam hal tenaga, waktu, dan biaya (Falahudin, 2014). Media pembelajaran adalah alat bantu bagi guru sebagai pengirim pesan untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik yang merupakan penerima pesan dalam proses pembelajaran. Tafonao

(2018) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar.

Media pembelajaran tidak dapat lepas dari perkembangan teknologi yang semakin pesat. Revolusi Industri 4.0. menuntut guru dan calon guru untuk mengikuti perkembangan teknologi. Berdasarkan hasil penelitian Adam (2015), media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keinginan dan minat peserta didik dalam belajar. Teknologi dapat memberikan fitur-fitur yang membuat media pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik.

Salah satu perkembangan teknologi yang banyak digunakan untuk belajar saat ini adalah *smartphone* (telepon pintar). Zulfadhilah dan Hidayah (2020) menyatakan bahwa *smartphone* merupakan perangkat seluler yang dilengkapi dengan sistem operasi layaknya komputer. *Smartphone* dapat mengimplementasikan berbagai bentuk multimedia dengan kemampuan mobilitas yang tinggi dan dapat dioperasikan secara lebih efektif. Sistem operasi *smartphone* yang paling banyak digunakan saat ini di Indonesia adalah android. Hal ini terlihat pada hasil survei yang dilakukan oleh *Statcounter GlobalStats* tentang pasar sistem operasi seluler di Indonesia dari Januari 2020-Februari 2021, dimana pasar sistem operasi android di Indonesia adalah 92,03%, disusul oleh IOS 7,75%, Windows 0,07%, Nokia, 0,01%, dan sistem operasi lain 0,10%.

Android telah menjadi bagian dalam kehidupan masyarakat. Banyak hal yang dapat dilakukan dengan android, seperti belajar, hiburan, media sosial, belanja, berjualan, dan juga untuk berkomunikasi melalui *chat* atau panggilan. Pada kalangan pelajar, android sangat bermanfaat sebagai sarana yang dapat membantu peserta didik dalam belajar. Salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran yang dapat diakses di android. Media tersebut dapat memvisualisasikan materi-materi yang abstrak, dapat mengimplementasikan berbagai bentuk multimedia yang menarik bagi peserta didik, serta dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Berdasarkan hasil angket observasi peserta didik di kelas XI IPA SMAN 3 Pariaman yang dilakukan pada Tanggal 23 Januari 2021, diketahui bahwa 100% peserta didik bisa menggunakan dan memiliki android (Lampiran 4). Pihak sekolah juga mengizinkan peserta didik membawa android ke sekolah dan diperbolehkan menggunakannya saat proses pembelajaran untuk membuka media atau sumber belajar setelah mendapatkan izin dari guru yang bersangkutan.

Penggunaan android sangat efisien dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu, sehingga peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun mereka inginkan dengan android yang dimiliki. Hal ini didukung oleh penelitian Nur, dkk. (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan media android dalam pembelajaran dapat menarik minat dan perhatian peserta didik, meningkatkan pemahaman, dan dapat digunakan secara berulang-ulang oleh peserta didik untuk mengulang materi pembelajaran. Penelitian

Handayani dan Rahayu (2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android sangat layak digunakan, serta dapat membantu peserta didik dalam memahami materi, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, serta penelitian Zakiyah dan Wibowo (2018) menunjukkan bahwa media pembelajaran Biologi berbasis android dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru mata pelajaran Biologi kelas XI dan peserta didik kelas XI IPA di SMAN 3 Pariaman pada Tanggal 23 Januari 2021, diketahui bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa modul, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), buku teks, dan *Microsoft PowerPoint*. Akan tetapi, pada media yang digunakan oleh guru hanya berupa teks dan gambar, tidak interaktif, dan tidak terdapat video pembelajaran, sehingga media tersebut tidak menarik dan tidak memotivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini sesuai dengan hasil angket peserta didik dimana 88,9% peserta didik menyatakan bahwa media yang digunakan guru tidak menarik dan tidak dapat memotivasi peserta didik dalam belajar (Lampiran 4).

Berdasarkan hasil angket observasi peserta didik yang diberikan pada Tanggal 23 Januari 2021, diketahui bahwa kriteria media pembelajaran yang menarik menurut peserta didik adalah media yang memiliki warna yang menarik (warna biru, hijau, dan hitam), materi yang ada pada media singkat dan jelas, praktis dan dapat diakses kapanpun, dapat diakses di android, serta terdapat video pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik



dalam memahami materi (Lampiran 4). Jayawardana (2017) menyatakan bahwa Biologi akan lebih menarik dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik apabila materi disajikan dengan dukungan gambar, video, animasi, praktikum di laboratorium, maupun praktikum secara langsung di lapangan. Menurut Maimunah (2016), penggunaan media yang tepat akan meningkatkan perhatian peserta didik terhadap materi yang akan disampaikan, dan juga akan meningkatkan minat dan motivasi peserta didik, sehingga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Hasil angket peserta didik kelas XI IPA yang diberikan pada Tanggal 23 Januari 2021, menunjukkan bahwa materi yang sulit dipahami oleh peserta didik adalah materi sistem sirkulasi (Lampiran 4). Hal ini didukung oleh data nilai UH peserta didik kelas XI IPA di SMAN 3 Pariaman pada materi sistem sirkulasi, dimana > 50% peserta didik masih memiliki nilai UH dibawah KKM sebagaimana terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rata-rata Nilai Ulangan Harian Materi Sistem Sirkulasi Peserta Didik Kelas XI IPA Tahun Pelajaran 2020/2021 di SMAN 3 Pariaman.

No	Kelas	Rata-rata Kelas	Kriteria Nilai (%)		KKM
			< KKM	≥ KKM	
1.	XI IPA 1	73	52.8	47.2	75
2.	XI IPA 2	67	55.6	44.4	75
3.	XI IPA 3	69.9	55.6	44.4	75
4.	XI IPA 4	62.9	66.7	33.3	75
5.	XI IPA 5	64.5	75	25	75
Rata-rata			61.14	38.86	

Ariwibowo dan Parmin (2015) menyatakan bahwa materi sistem sirkulasi adalah materi yang bersifat abstrak yang menjelaskan tentang sistem transportasi pada tubuh manusia, sehingga tidak memungkinkan

dilakukan praktikum atau pengamatan secara langsung. Namun materi-materi yang abstrak ini dapat divisualisasikan dengan bantuan teknologi, sehingga peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami materi tersebut. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka telah dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk *Android Packaging Kit* (APK) tentang materi sistem sirkulasi Kelas XI SMA/MA.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru tidak menarik dan tidak memotivasi peserta didik dalam belajar.
2. Materi sistem sirkulasi merupakan materi yang sulit dipahami oleh peserta didik.
3. Belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbentuk APK tentang materi sistem sirkulasi kelas XI SMA/MA yang valid dan praktis.

## **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, maka penelitian dibatasi pada masalah belum tersedianya media pembelajaran interaktif berbentuk APK tentang materi sistem sirkulasi kelas XI SMA/MA yang valid dan praktis.

#### **D. Rumusan Masalah**

Bagaimanakah proses dan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbentuk APK tentang materi sistem sirkulasi kelas XI SMA/MA yang valid dan praktis?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif berbentuk APK tentang materi sistem sirkulasi kelas XI SMA/MA yang valid dan praktis.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Bagi peserta didik, sebagai media yang dapat menunjang pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar.
2. Bagi guru, sebagai salah satu media pembelajaran pada materi sistem sirkulasi yang diharapkan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.
3. Bagi peneliti, sebagai pengalaman, tambahan wawasan dan mengasah keterampilan dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang valid dan praktis.
4. Bagi peneliti lain, sebagai referensi, sumber rujukan penelitian relevan dan memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan media pembelajaran.

## G. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah berupa media pembelajaran interaktif berbentuk APK tentang materi sistem sirkulasi kelas XI SMA/MA dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Media dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft PowerPoint*, *iSpring Suite 10*, dan *Website 2 APK Builder Pro*.
2. Media ini dapat dipasang pada android dan dapat digunakan tanpa koneksi internet (*offline*).
3. Media ini merupakan media interaktif karena adanya interaksi antara peserta didik dengan media, dimana peserta didik memberikan aksi terhadap media dan media memberikan reaksi. Peserta didik dapat memberikan aksi terhadap media dengan menekan menu-menu navigasi yang tersedia dan media memberikan reaksi dengan menampilkan sesuai apa yang ditekan peserta didik. Selain itu juga ada interaksi pada kuis, dimana setelah peserta didik menjawab soal kuis yang disediakan, peserta didik dapat mengetahui jawaban mana yang salah dan benar. Jika jawabannya salah, peserta didik dapat mengetahui jawaban yang benar.
4. Media ini memuat 6 tombol navigasi, yaitu tombol untuk beralih ke halaman menu, tombol untuk beralih ke halaman materi, tombol untuk beralih ke halaman sebelumnya, tombol untuk beralih ke halaman berikutnya, tombol untuk mengaktifkan audio penjelasan, dan tombol untuk non aktifkan audio penjelasan.

5. Media ini memuat gambar, audio, serta video penjelasan materi.
6. Media ini memuat kuis dengan jumlah 15 soal dan waktu pengerjaannya diatur selama 30 menit. Setelah menjawab seluruh soal kuis, pengguna media langsung bisa melihat nilai yang didapatkan serta bisa melihat kembali jawabannya dan dapat melihat jawaban yang benar.
7. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan Bahasa Indonesia yang mudah dipahami peserta didik.
8. Tampilan pada media ini dibuat dengan didominasi warna biru, hijau, dan hitam.