

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 : EC00202217588, 14 Maret 2022

## Pencipta

Nama : **Anggreiny Jayanti, S.Pd, Dr. Suryo Hartanto, M.Pd.T dkk**  
Alamat : Tanjung Uma No.2 RT. 003/RW.011 Kel. Tanjung Uma, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam, Batam, KEPULAUAN RIAU, 29445  
Kewarganegaraan : Indonesia

## Pemegang Hak Cipta

Nama : **Anggreiny Jayanti, S.Pd, Dr. Suryo Hartanto, M.Pd.T dkk**  
Alamat : Tanjung Uma No.2 RT. 003/RW.011 Kel. Tanjung Uma, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam, Batam, KEPULAUAN RIAU, 29445  
Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Program Komputer**

Judul Ciptaan : **So-MathEc**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia : 14 Maret 2022, di Batam, Kepulauan Riau

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

Nomor pencatatan : 000332965

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

Anggoro Dasananto  
NIP.196412081991031002

## Disclaimer:

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

**LAMPIRAN PENCIPTA**

No	Nama	Alamat
1	Anggreiny Jayanti, S.Pd	Tanjung Uma No.2 RT. 003/RW.011 Kel. Tanjung Uma, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam
2	Dr. Suryo Hartanto, M.Pd.T	Kavling Lama Vihara Jl. Kelapa Gg.Manggar Blok A No.64. RT.004/RW.010, Kel.Sagulung Kota, Kec. Sagulung. Batam
3	Asmaul Husna, M.Pd	Perum Sentosa Perdana Blok H No. 2A, RT.001/RW.012, Kel Tembesi, Kec. Sagulung, Kota Batam

**LAMPIRAN PEMEGANG**

No	Nama	Alamat
1	Anggreiny Jayanti, S.Pd	Tanjung Uma No.2 RT. 003/RW.011 Kel. Tanjung Uma, Kec. Lubuk Baja, Kota Batam
2	Dr. Suryo Hartanto, M.Pd.T	Kavling Lama Vihara Jl. Kelapa Gg.Manggar Blok A No.64. RT.004/RW.010, Kel.Sagulung Kota, Kec. Sagulung. Batam
3	Asmaul Husna, M.Pd	Perum Sentosa Perdana Blok H No. 2A, RT.001/RW.012, Kel Tembesi, Kec. Sagulung, Kota Batam





**BUKU PANDUAN**  
PENGUNAAN APLIKASI

**So-MathEc**

**Aggreiny Jayanti, S.Pd**  
**Dr. Suryo Hartanto, M.Pd.T**  
**Asmaul Husna, M.Pd**



## KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, penulis panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan buku panduan untuk Media Pembelajaran *Mobile Learning* berbasis *Android Studio* yang kami namakan dengan So-MathEc ( Solusi Masalah Matematika Elektronik) untuk Pembelajaran Matematika SMP/MTs. Sholawat dan salam semoga tercurah pada Rasulullah SAW, keluarga, sahabat-sahabat dan para pengikutnya yang istiqomah

So-MathEc, merupakan rancangan program computer berbasis android studio, yang disusun dan dirancang untuk memudahkan proses belajar mengajar pada pelajaran matematika khususnya pada materi di tingkat Sekolah Menengah Pertama. Program computer ini dirancang sebagai media pembelajaran siswa dan guru dengan tema interaktif dan kontekstual, ringan dan mudah dipahami, sebagai upaya meningkatkan pemahaman dan pengetahuan kepada siswa agar lebih tertarik untuk belajar matematika sehingga meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi. Program computer ini juga berperan sebagai salah satu media pendukung dalam pembelajaran daring di era digital dan mengatasi masalah pada pembelajaran pada kondisi pandemic covid-19.

Buku ini disusun sebagai pedoman operasional dalam menggunakan So-MathEc, agar memudahkan penggunaan dan aplikasinya kepada siswa dan guru dalam proses belajar mengajar di sekolah. Buku ini berisi petunjuk penggunaan untuk guru dan siswa, mulai dari instalasi aplikasi sampai dengan isi atau menu yang terdapat dalam aplikasi tersebut. Aplikasi So-MathEc merupakan produk hasil penelitian yang didanai secara kolaborasi antara Kemendikbud Ristek dan Internal Kampus Universitas Riau Kepulauan.

Tim perancang menyadari bahwa aplikasi So-MathEc dalam buku panduan yang disusun ini masih terdapat banyak kekurangan. Karena itu saran dan masukan yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan program computer ini di masa yang akan datang.

Batam, 11 Maret 2022

Tim Pengembang So-MathEc



# DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>Halaman Sampul</b> .....	1
<b>Kata Pengantar</b> .....	2
<b>Daftar Isi</b> .....	3
<b>Daftar Gambar</b> .....	4
Bab I.    Pendahuluan .....	5
Bab II.   Panduan Instalasi .....	7
Bab III.  Panduan Cara Penggunaan .....	9
Bab V.    Penutup.....	20



# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Instalasi Aplikasi So-MathEc.....	7
Gambar 2. Tampilan Ikon Aplikasi So-MathEc.....	8
Gambar 3. Tampilan Aplikasi pada gawai.....	8
Gambar 4. Tampilan Muka Aplikasi .....	9
Gambar 5. Daftar Ikon Aplikasi .....	10
Gambar 6. Ikon Materi matematika 1 .....	11
Gambar 7. Isi Materi Matematika 1 .....	11
Gambar 8. Isi Materi Matematika 2 .....	12
Gambar 9. Isi Materi Matematika 3 .....	13
Gambar 10. Ikon Materi Matematika 2.....	14
Gambar 11. Video Materi Matematika .....	14
Gambar 12. Ikon Contoh Soal Matematika .....	15
Gambar 13. Isi Soal Materi Matematika 1 .....	16
Gambar 14. Ikon Latiha Soal Matematika .....	16
Gambar 15. Contoh Latiha Soal Matematika .....	17
Gambar 16. Skor Latiha Soal Matematika .....	18
Gambar 17. Kunci Jawaban Latiha Soal Matematika .....	18
Gambar 18. Ikon Rangkuman Materi Matematika.....	19
Gambar 19. Identitas Pengembang .....	20
Gambar 20. Daftar Pustaka .....	20



# 1. PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Memasuki tahun pelajaran 2020-2021, sistem pendidikan di Indonesia mengalami banyak perubahan, bukan perubahan dari segi kurikulum



namun karena ada kondisi mendesak lainnya yaitu, menyebarnya wabah penyakit COVID-19 hingga ke Indonesia. Terkait dengan keadaan tersebut, maka sistem pembelajaran di Indonesia banyak berubah dari belajar di dalam kelas menjadi kegiatan belajar dari rumah secara *online*. Perubahan sistem belajar di atas juga terjadi pada pembelajaran Matematika di seluruh Sekolah Menengah Pertama/Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTs) di Batam. Perubahan sistem belajar di masa pandemi tersebut menimbulkan permasalahan lain bagi proses pembelajaran, yaitu turunnya keaktifan dan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran dengan sistem online menyebabkan komunikasi dan interaksi dalam belajar menjadi semu, karena semua komunikasi dan interaksi dilakukan secara jarak jauh. Ketidakhadiran media pembelajaran juga menjadi salah satu permasalahan dalam proses belajar Matematika secara online. Tidak adanya media pembelajaran dalam sistem belajar mengajar yang baru membuat minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar online

menurun hingga juga membuat hasil belajar Matematika mereka turun drastis. Pembelajaran matematika yang biasanya bisa didukung dengan media dalam prosesnya, namun dengan kondisi belajar online membuat penggunaan media sulit untuk dilakukan.

Hadirnya media pembelajaran akan memberikan banyak manfaat dalam proses pembelajaran, yaitu dapat menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran serta dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. Minat dan perhatian peserta didik juga dapat meningkat sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan dapat mengatasi sikap pasif anak didik dengan memungkinkan peserta didik melakukan pembelajaran mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.

Smartphone berpotensi menjadi salah satu media pembelajaran yang efektif, dalam pembelajaran offline maupun online. Menurut Sadiman et al., (2014), salah satu kriteria media pembelajaran yang baik adalah media tersebut dirasa sangat akrab dengan penggunanya, memberikan kesan yang lebih konkret tentang pembelajaran serta dirasa dapat berbuat lebih dari yang diharapkan. Berdasarkan hasil observasi terhadap kepemilikan smartphone peserta didik salah satunya pada sekolah di MTs Al-Muttaqin, 94% peserta sudah memiliki smartphone sendiri, sejak diberlakukan sistem belajar dari rumah. Fakta tersebut menunjukkan bahwa smartphone sangat erat kaitannya dengan



## MATEMATIKA DAN TEKNOLOGI

Gaptek (gagap teknologi) dan gapam (gagap matematika) dapat diatasi jika matematika dikombinasikan bersama teknologi.

pembelajaran online.

Adanya kemampuan smartphone sebagai media pembelajaran dan dekatnya peserta didik dengan smartphone tersebut seharusnya menjadi peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis telepon genggam, atau disebut dengan aplikasi mobile learning. Menurut Garcia-Cabot et al., (2015) mobile learning merupakan salah satu jenis dari pembelajaran elektronik (e-learning). Mobile learning merupakan gabungan dari komputasi awan dengan e-learning yang kemudian terbentuk menjadi sumber yang dapat diakses dimana saja, sehingga dapat digunakan pada pembelajaran yang efektif tanpa batas ruang dan waktu.

Media pembelajaran berbasis smartphone belum banyak digunakan sebagai pilihan media pembelajaran Matematika. Kelebihan media mobile learning berbasis android studio adalah lebih interaktif, efektif dalam penggunaan, dapat diimplementasikan secara luas dalam berbagai media, modeling objek yang sederhana, pembuatan yang hemat biaya dan mudah untuk dioperasikan (Mustaqim & Kurniawan, 2017). Hadirnya media ini diharapkan dapat menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan, fleksibel secara tempat dan waktu dan efektif meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, baik dalam pembelajaran offline di sekolah maupun online dari rumah.

digunakan sebagai contoh dalam pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android studio adalah materi pada tingkat Sekolah Menengah Pertama, pada materi geometri khususnya untuk tema bangun ruang sisi lengkung.

### B. Keunggulan Aplikasi So-MathEc

So-MathEc adalah aplikasi yang disusun berbasis android studio, dengan mengedepankan aspek kemudahan dan tepat guna, hal ini sesuai dengan rujukan pakar yang sesuai dengan kondisi aplikasi tersebut dirancang, sehingga berbeda dengan aplikasi yang mungkin telah ada. Menurut McQuiggan et al., (2015:10) sebuah mobile learning dalam penggunaannya perlu memiliki aspek sebagai berikut:

- Kemampuan belajar dimana saja, bahkan saat perjalanan
- Menjangkau seluruh sekolah dan peserta didik yang kurang terlayani
- Meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi
- Mendukung lingkungan belajar alternative
- Memotivasi siswa

Kelebihan yang dipaparkan di atas telah dimiliki oleh So-MathEc, pendapat tersebut dikuatkan kembali oleh produk penelitian yang dilakukan oleh Gagese et al., (2018:48), yaitu:

- Mudah dalam pengoperasiannya
- Memiliki ukuran yang tidak terlalu besar



c. Terdapat konten video dan gambar bergerak yang dapat mendukung atau menguatkan konsep yang disajikan.

d. Dapat digunakan dimana saja dan kapan saja karena bersifat offline atau tidak perlu memerlukan koneksi internet.

## 2. PANDUAN INSTALASI

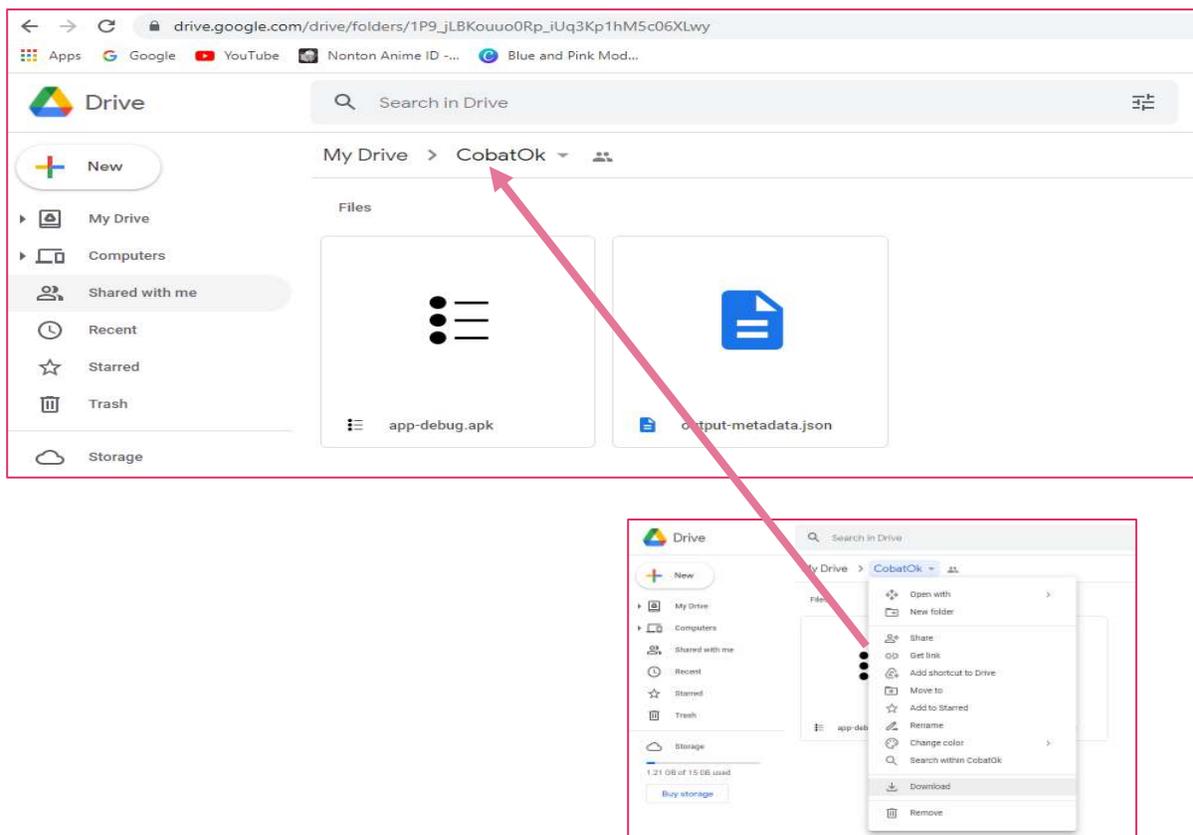
### 2.1. Download File Aplikasi

Pengguna bisa menggunakan aplikasi dengan cara mengunduh aplikasi melalui *google drive* perancang dengan *link* sebagai berikut:

[https://drive.google.com/drive/folders/1P9\\_jLBKouuo0Rp\\_iUq3Kp1hM5c06XLwy?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1P9_jLBKouuo0Rp_iUq3Kp1hM5c06XLwy?usp=sharing)

### INOVASI

Inovasi membuat sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin, yang tidak bisa menjadi bisa, yang lama menjadi baru, yang biasa biasa menjadi luar biasa, yang menjemukan menjadi menyenangkan.



Gambar 1. Intalasi Aplikasi So-MathEc



Klik download, kemudian tunggu hingga kedua file aplikasi tersimpan pada *smartphone* Anda.

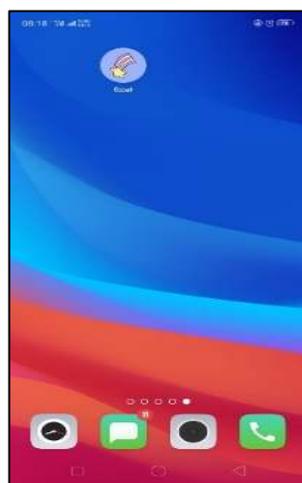
## 2.2. Install Aplikasi pada *Smartphone*

Setelah file berhasil diunduh, silakan buka tempat dimana file tersebut disimpan. Lalu klik file yang bernama “app-debug.apk”, maka proses pemasangan aplikasi akan dimulai.



Gambar 2. Tampilan Ikon Aplikasi So-MathEc

Setelah beberapa saat, maka aplikasi akan berhasil terpasang pada *smartphone*. Namun, mungkin ada beberapa *smartphone* yang membutuhkan izin ekstra untuk memasang aplikasi ini, karena aplikasi ini dari sumber pribadi, bukan dari sumber terpercaya seperti *google store* atau *app store*. Berikut adalah contoh aplikasi yang sudah berhasil terpasang pada *smartphone* pengguna. Logo aplikasi So-MathEc akan tampak pada layer *home screen smartphone* pengguna.



Gambar 3. Tampilan Aplikasi pada gawai



# 3. PANDUAN CARA PENGGUNAAN

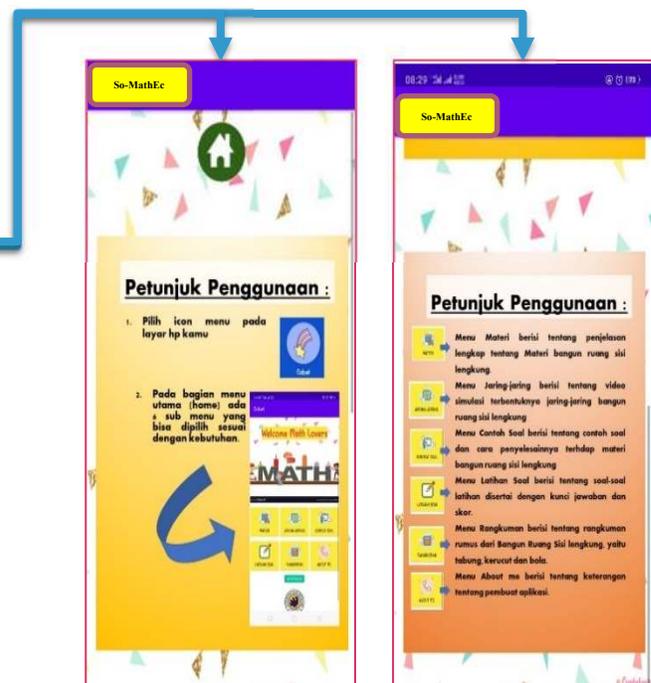
## A. Membuka Halaman Awal Aplikasi

Klik logo aplikasi yang sudah terpasang pada *smartphone* Anda, kemudian akan tampil halaman awal aplikasi sebagai berikut. Halaman awal terdiri dari logo aplikasi, menu petunjuk penggunaan dan menu *start* untuk masuk pada halaman menu utama aplikasi



### 1. Petunjuk penggunaan

Berisi tentang petunjuk singkat tentang cara penggunaan aplikasi dan penjelasan tentang menu-menu yang ada pada aplikasi So-MathEc ini. Tampilan dari menu petunjuk penggunaan adalah sebagai berikut:



Gambar 4. Tampilan Muka Aplikasi

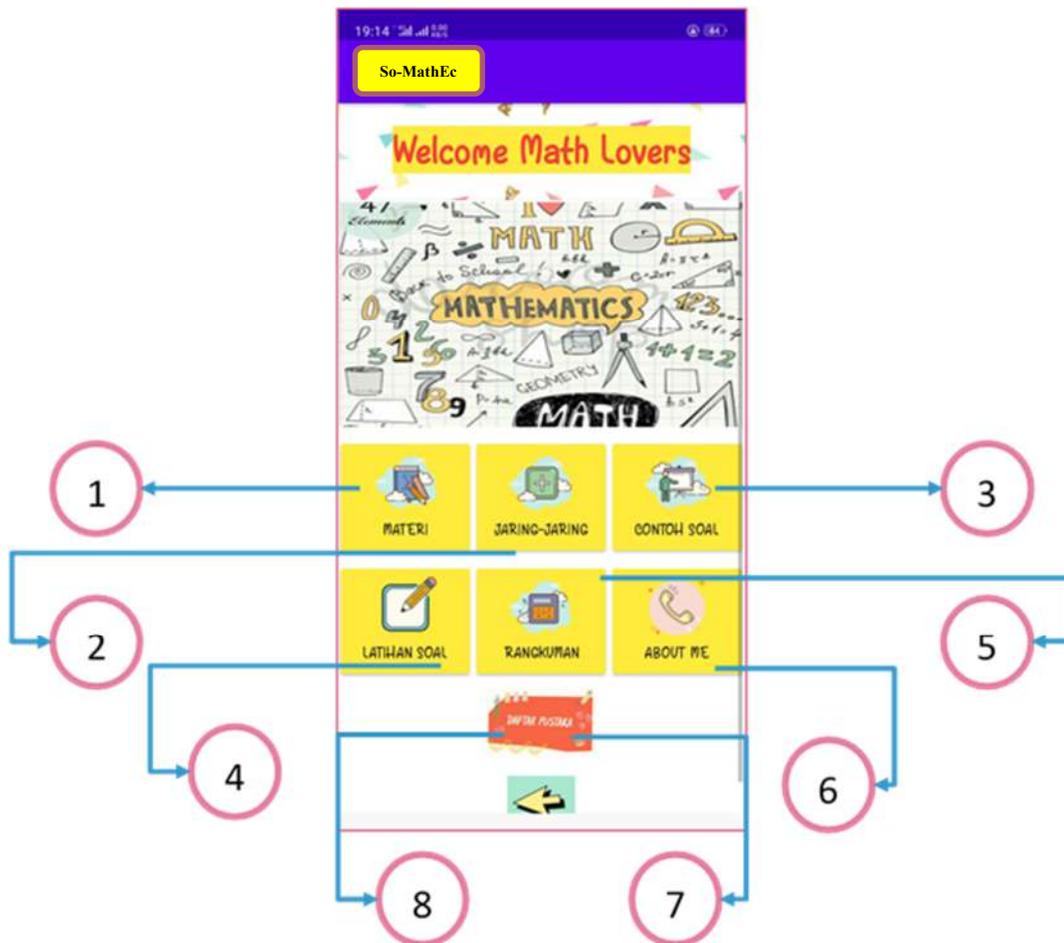
### 2. Start

Ketika pengguna klik tombol Start, maka aplikasi akan beralih ke halaman menu utama. Pengguna dapat memilih salah satu fitur yang ada pada halaman menu utama yang merupakan



inti dari aplikasi ini. Adapun halaman menu utama terdiri dari 6 fitur utama, yaitu menu materi, menu jaring-jaring, menu contoh soal, menu latihan soal, menu rangkuman dan menu *about me*.

## B. Menu Utama



Gambar 5. Daftar Ikon Aplikasi

### 1. Menu Materi

Ketika pengguna menekan tombol menu materi (1), maka akan muncul halamannya penghubung untuk masuk ke dalam sub menu materi dengan tampilan sebagai berikut:





Gambar 6. Ikon Materi Matematika

Ketika pengguna menekan tombol materi tabung, maka akan muncul halaman materi tabung sebanyak 12 gambar materi. Halaman materi tabung dimulai dengan cover, Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai, pengantar materi tabung hingga materi tabung.



Gambar 7. Isi Materi Matematika 1

Ketika pengguna menekan tombol materi kerucut, maka akan muncul halaman materi kerucut sebanyak 12 gambar materi. Halaman materi kerucut dimulai dengan cover, Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai, pengantar materi kerucut hingga materi kerucut.





Gambar 8. Isi Materi Matematika 2

Ketika pengguna menekan tombol materi bola, maka akan muncul halaman materi bola sebanyak 12 gambar materi. Halaman materi kerucut dimulai dengan cover, Kompetensi Dasar (KD) yang akan dicapai, pengantar materi bola hingga materi bola.



So-MathEc

**HELLO**  
**BANGUN RUANG SISI LENGKUNG (TABUNG, KERUCUT BOLA)**

**BANGUN RUANG SISI LENGKUNG**

Kompetensi Dasar:  
 4.7. Mengenal geometri dan permukaan datar dalam berbagai bangun ruang sisi lengkung (tabung, kerucut, bola)

Kemampuan Dasar:  
 4.7. Menjabarkan media kontekstual yang berkaitan dengan luas permukaan dan volume berbagai bangun ruang sisi lengkung (tabung, kerucut, bola)

**BANGUN RUANG SISI LENGKUNG**

Kalian tentu sudah sering bermain atau menonton bola. Banyak sekali olahraga menggunakan bola seperti sepak bola, voli, tenis, dan baseball.

Perhatikan gambar sampingan! Bola-bola tersebut terbuat dari apa? Bagaimana bentuknya? Coba carilah alternatif, kemudian kembangkan kepada gambar di samping!



So-MathEc

**Pertemuan 1 (Satu)**  
 Bangun datar sisi lengkung: Bola dan Jaring-jaring Bola

**A. Bola**

Perhatikan benda-benda di samping!

Adakah ketetapan di antara benda-benda tersebut di samping ini?

Bola merupakan suatu bangun ruang tertutup yang dibatasi oleh suatu permukaan, apapun bentuknya, kecuali pada bagian dalamnya terdapat suatu benda padatan.

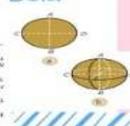


**1. Unsur-unsur Bola**

Perhatikan gambar di samping!

Unsur-unsur bola dapat ditunjukkan sebagai berikut:

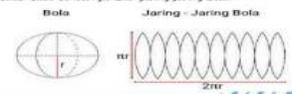
- 1) Titik O ditunjukkan oleh pusat bola.
- 2) Rasio garis OA ditunjukkan jaring-jaring bola. Sebutkan jaring-jaring bola tersebut.
- 3) Rasio garis CD ditunjukkan diameter bola. Jika kamu diukur, apa garis CD yang merupakan diameter bola? Apakah garis tersebut selalu dua kali diameter? Mengapa?
- 4) Titik A dan B menunjukkan titik yang merupakan pada permukaan bola. Apakah garis AB merupakan diameter bola? Mengapa?
- 5) Rasio garis AB ditunjukkan tali busur bola. Sebutkan tali busur bola lainnya.
- 6) Rasio-rasio garis pada permukaan bola yaitu AC, BC, AD, BD ditunjukkan pada gambar bola.



**2. Jaring-jaring Bola**

Jaring-jaring bola merupakan susunan-susunan berbentuk seperti menyangga pada suatu jasad. Di bawah ini merupakan salah satu contoh gambar jaring-jaring bola.

**Bola**      **Jaring-jaring Bola**



So-MathEc

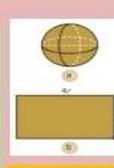
**Pertemuan 2 (Dua)**  
 Bangun datar sisi lengkung: Bola  
 Luas Permukaan Bola

**3. Luas Permukaan Bola**

Gambar a adalah sebuah bola plastik dengan jari-jari r. Gambar b adalah sehelai kertas berbentuk perseg panjang dengan luas daerah  $4\pi r^2$ .

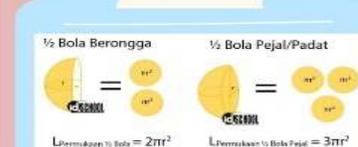
Jika bola plastik dikuliti, kemudian diletakkan pada sehelai kertas pada gambar b, maka kulit bola tersebut akan menutupi seluruh permukaan kertas itu. Hal tersebut menggambarkan bahwa rumus luas permukaan bola adalah:

**$L = 4\pi r^2$**        $\pi = 3,14$  atau  $\pi = \frac{22}{7}$



**3. Luas Permukaan Bola**

**1/2 Bola Berongga**      **1/2 Bola Pejal/Padat**



$L_{\text{Permukaan 1/2 Bola}} = 2\pi r^2$        $L_{\text{Permukaan 1/2 Bola Pejal}} = 3\pi r^2$

So-MathEc

**Pertemuan 3 (Tiga)**  
 Bangun datar sisi lengkung: Bola  
 Volume Bola

**3. Volume Bola**

Amati gambar di samping dengan seksama. Gambar di samping menunjukkan kerucut yang memiliki panjang jari-jari dan tingginya sama dengan jari-jari bola.

Jika kerucut di atas diisi air hingga penuh, kemudian seluruh airnya dituang ke dalam bola, maka akan didapat bahwa volume bola sama dengan empat kali volume kerucut.

**Volume Bola** =  $4 \times$  volume kerucut

$$= 4 \times \frac{1}{3} \times \pi r^2 h$$

$$= \frac{4}{3} \times \pi r^2 \times r$$

$$= \frac{4}{3} \times \pi r^3$$


Gambar 9. Isi Materi Matematika 3



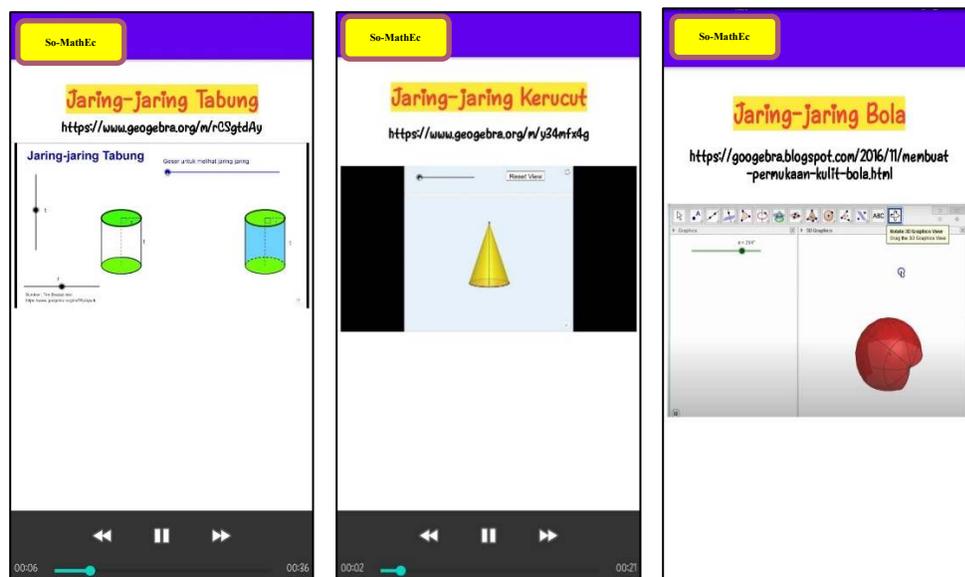
## 2. Menu Jaringan-jaring

Ketika pengguna menekan tombol menu jaring-jaring (2), maka akan muncul halamannya penghubung untuk masuk ke dalam sub menu jaring-jaring dengan pilihan jaring-jaring tabung, jaring-jaring kerucut dan jaring-jaring bola.



Gambar 10. Ikon Materi Matematika 2

Ketika pengguna menekan tombol jaring-jaring tabung, kerucut, atau bola, maka akan muncul halaman jaring-jaring tabung sebagai berikut:



Gambar 11. Video Materi Matematika



### 3. Menu Contoh Soal

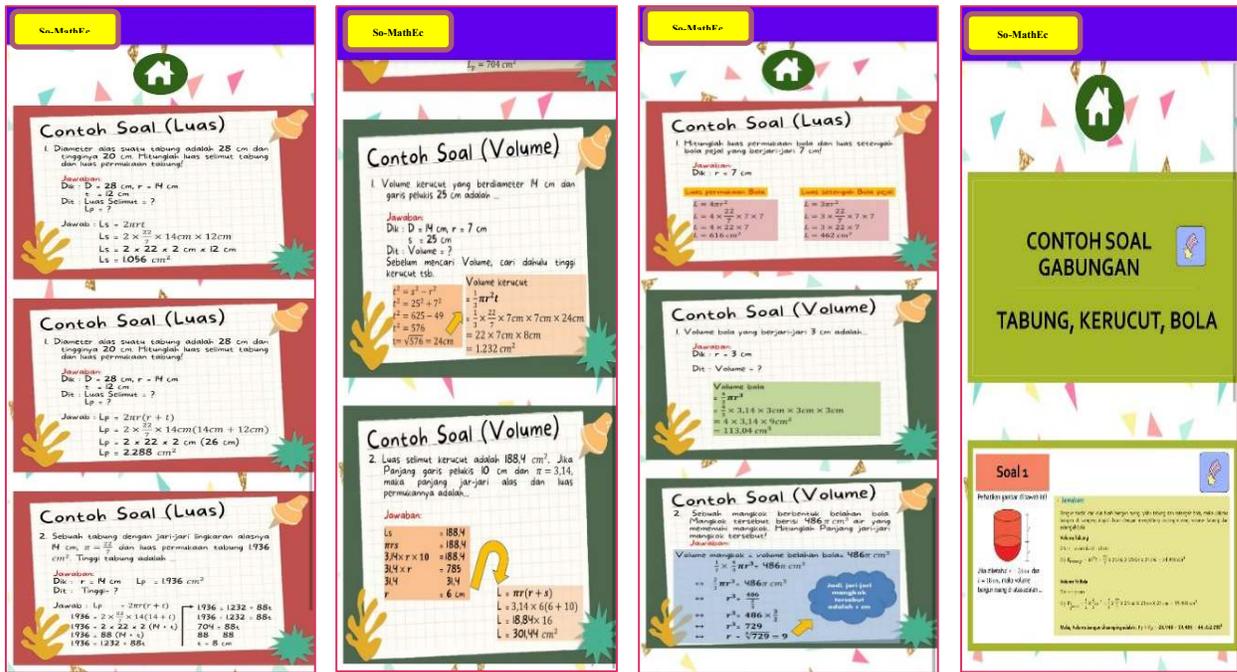
Ketika pengguna menekan tombol menu contoh soal (3), maka akan muncul halamannya penghubung untuk masuk ke dalam sub menu contoh soal dengan pilihan contoh soal tabung, contoh soal kerucut, contoh soal bola dan contoh soal gabungan.



Gambar 12. Ikon Contoh Soal Matematika

Ketika pengguna menekan salah satu tombol pada gambar di atas, maka akan muncul contoh soal untuk masing-masing materi yang dipilih. Berikut adalah beberapa contoh soal untuk tabung, kerucut, bola dan gabungan.





Gambar 13. Isi Soal Materi Matematika 1

#### 4. Menu Latihan Soal

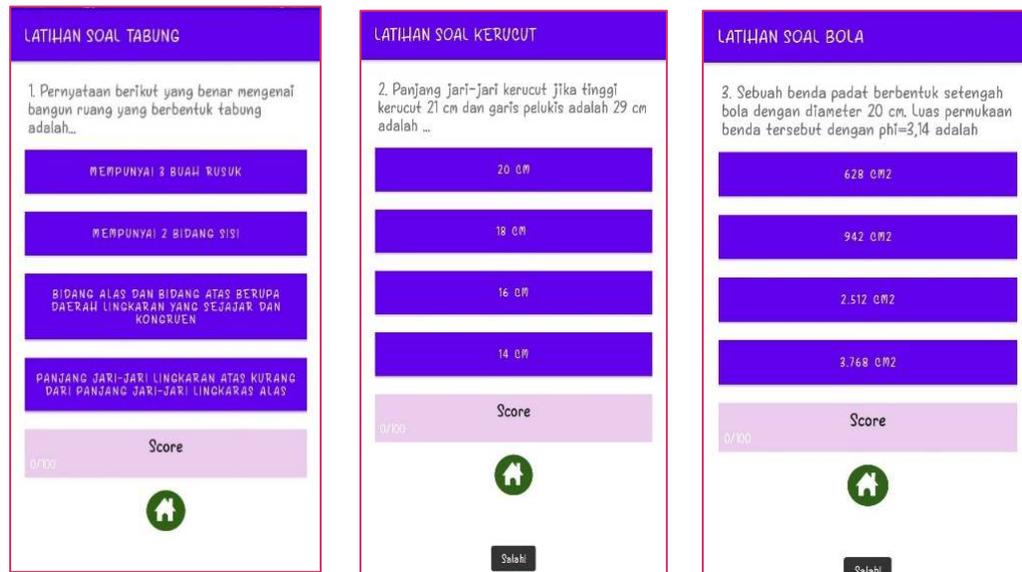
Ketika pengguna menekan tombol menu latihan soal (4), maka akan muncul halamann penghubung untuk masuk ke dalam sub menu latihan soal dengan pilihan latihan soal tabung, latihan soal kerucutm latihan soal bola dan latihan soal gabungan.



Gambar 14. Ikon Latiha Soal Matematika



Ketika pengguna menekan salah satu tombol pada gambar di atas, maka akan muncul latihan soal untuk masing-masing materi yang dipilih. Berikut adalah beberapa contoh tampilan halaman latihan soal untuk tabung, kerucut, dan bola.



Gambar 15. Contoh Latihan Soal Matematika

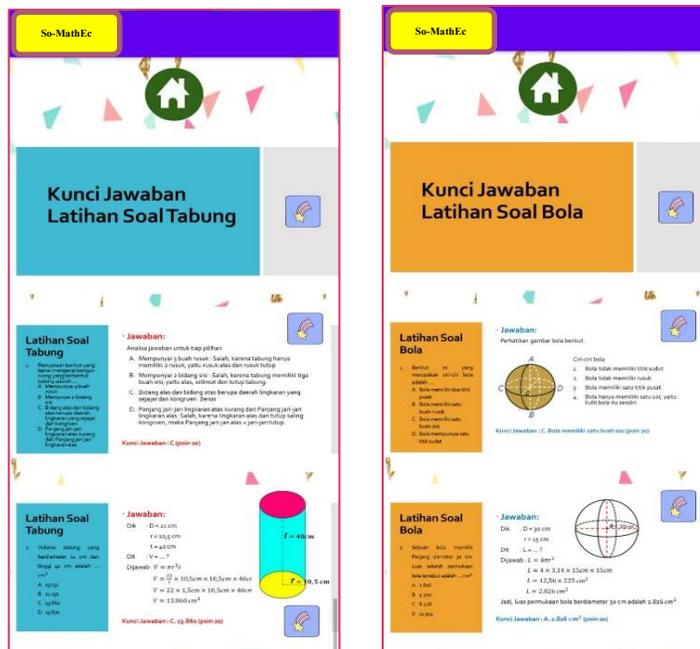
Masing-masing latihan soal terdiri dari 5 halaman soal dengan 4 pilihan jawaban (A, B, C atau D). Pengguna bisa berpindah ke soal berikutnya dengan memilih salah satu jawaban tersedia. Kemudian akan muncul jawaban “benar” atau “salah” pada bagian bawah halaman. Setelah pengguna menjawab butir soal terakhir, maka pengguna akan berpindah ke halaman hasil skor tabung yang akan menampilkan skor akhir, skor tertinggi yang pernah dicoba, tombol try again untuk mencoba lagi, tombol back untuk kembali ke halaman sub menu latihan soal, dan tombol home untuk kembali ke halaman menu utama





Gambar 16. Skor Latihan Soal Matematika

Pengguna bisa melihat kunci jawaban untuk setiap Latihan soal dengan menekan tombol “Lihat Kunci Jawaban”. Contoh halaman kunci jawaban latihan soal adalah sebagai berikut.



Gambar 17. Kunci Jawaban Latihan Soal Matematika

## 5. Manu Rangkuman

Ketika pengguna menekan tombol menu rangkuman (5), maka akan langsung muncul beberapa gambar yang berisi rangkuman rumus luas dan volume tabung, kerucut, dan bola.



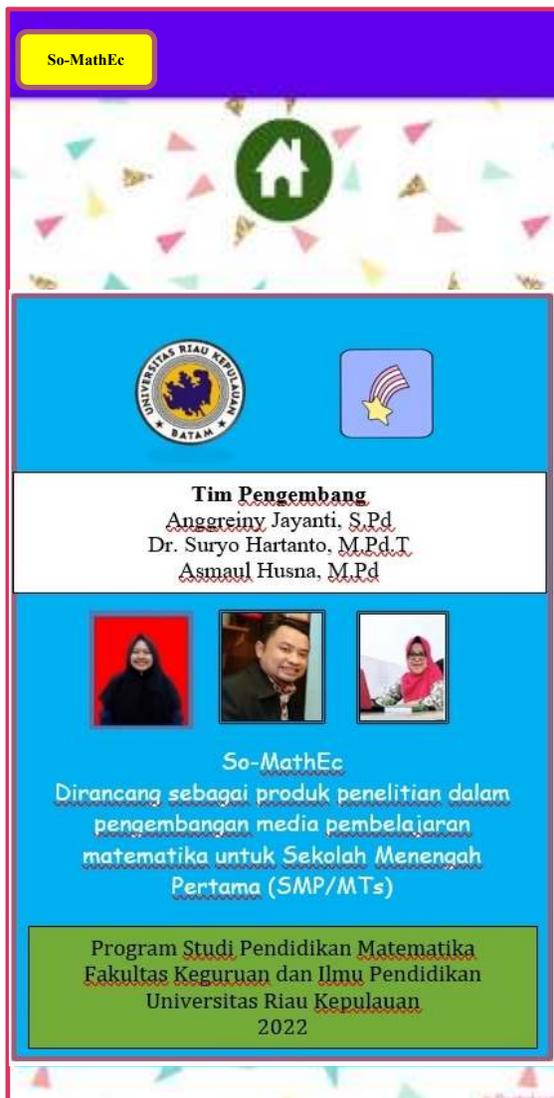


Gambar 18. Ikon Rangkuman Materi Matematika

## 6. Menu *About me*

Ketika pengguna menekan tombol menu *about me* (6), maka akan langsung muncul keterangan tentang aplikasi yang meliputi data identitas pengembang dan tujuan produk.





Gambar 19. Identitas Pengembang

## 7. Daftar Pustaka

Ketika pengguna menekan tombol menu Daftar Pustaka (7), maka akan langsung muncul sumber referensi

yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini sbeagai berikut.



Gambar 20. Daftar Pustaka

## 8. Back

Ketika pengguna menekan tombol menu back (8), maka pengguna akan berpindah pada halaman awal kembali



## 4. PENUTUP

Demikian buku pedoman penggunaan aplikasi ini disusun, semoga dapat memberikan manfaat dan memberikan informasi yang jelas tentang cara mengoperasikan aplikasi So-MathEc. Penggunaan aplikasi dengan spesifikasi perangkat (gawai) sangat dianjurkan untuk memperoleh hasil yang maksimal.

Hal utama yang diharapkan dari penggunaan aplikasi So-MathEc secara maksimal dalam pembelajaran adalah tercapainya peningkatan pengetahuan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran matematika untuk mencapai peningkatan literasi dan numerasi dengan tema interaktif dan kontekstual. Semoga aplikasi yang dikembangkan memberikan nilai manfaat untuk pembelajaran matematika siswa Sekolah Menengah Pertama pada khususnya dan peningkatan kemampuan literasi numerasi siswa pada umumnya.

