

ABSTRAK

Siti Zubaidah, NIM 4172131008 (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* pada Materi Laju Reaksi.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui media pembelajaran berbasis *android* sebelum dikembangkan (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *android* yang telah dikembangkan berdasarkan BSNP (3) mengetahui apakah hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis *android* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *power point* pada materi laju reaksi. Penelitian dilaksanakan pada Semester Ganjil tahun ajaran 2020/2021. Desain penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design*. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian yang diperoleh untuk kelayakan kebahasaan 3,7, rekayasa perangkat lunak 3,5, tampilan visual 3,5, kelayakan isi 3,6, penyajian 3,4, kegrafisan 3,5, dan kelayakan media pembelajaran berbasis *android* pada materi laju reaksi secara keseluruhan 3,6 dengan kategori sangat layak. Selanjutnya media pembelajaran berbasis *android* pada materi laju reaksi digunakan dalam proses pembelajaran, diperoleh data yang kemudian dianalisis menggunakan uji t pihak kanan dengan t_{hitung} berada pada daerah signifikan, $t_{hitung} > t_{tabel} = 2,67 > 1,686$. Sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *android* lebih tinggi dibandingkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media *power point* pada materi laju reaksi.

Kata kunci: Media pembelajaran *android*, Laju reaksi, ADDIE dan Hasil belajar.



ABSTRACT

Siti Zubaidah, NIM 4172131008 (2017). Development of Android-Based Learning Media on Reaction Rate Material.

This study aims to (1) determine Android-based learning media before it is developed (2) determine the feasibility of Android-based learning media that has been developed based on BSNP (3) determine whether student learning outcomes using Android-based learning media are higher than student learning outcomes using media power point on the material reaction rate. The research was conducted in the Odd Semester of the 2020/2021 school year. The design of this study used a pretest-posttest control group design. The research method used was Research and Development using the ADDIE model. The research results obtained for language feasibility 3.7, software engineering 3.5, visual display 3.5. the feasibility of the content 3,6, presentation 3,4, graphics 3,5, and the feasibility of Android-based learning media on the overall reaction rate material 3,6 with very feasible category. Furthermore, Android-based learning media on the reaction rate material used in the learning process, obtained data which was then analyzed using the right side t test with t count in a significant area, $t_{count} > t_{table} = 2.67 > 1.686$. So that H_a is accepted and H_0 is rejected, it can be concluded that student learning outcomes using Android-based learning media are higher than student learning outcomes using power point media on the reaction rate material.

Keywords: Android learning media, reaction rate, ADDIE and learning outcomes.

