

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi android terhadap hasil dan motivasi belajar kimia pada materi Laju Reaksi di SMA Negeri 8 Medan. Desain penelitian yang digunakan adalah pretest-posttest control group design dengan sistem pengambilan sampel menggunakan teknik random sampling. Subjek penelitian adalah dua kelas yang terdiri dari kelas kontrol yaitu XI MIA 4 dan kelas eksperimen yaitu XI MIA 1. Perlakuan pada dua kelas sampel dibedakan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis android pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol tidak. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes pilihan berganda dan non tes berupa angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) Media pembelajaran berbasis android yang dikembangkan pada materi laju reaksi telah memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan BSNP dengan rata-rata kelayakan isi sebesar 3,75, kelayakan bahasa 3,81, kelayakan penyajian 3,63 dan kelayakan kegrafikan 3,76. (2) uji t terhadap hasil belajar diperoleh $t_{hitung} = 8,71$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,68$ sehingga terdapat perbedaan hasil belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan media android dengan siswa yang dibelajarkan tanpa media berbasis android. (3) uji t terhadap motivasi belajar dengan diperoleh $t_{hitung} = 11,54$ lebih besar dari $t_{tabel} = 1,68$ sehingga terdapat perbedaan motivasi belajar kimia siswa yang dibelajarkan dengan media android dengan siswa yang dibelajarkan tanpa media berbasis android.



ABSTACT

*This study aims to find out the influence of the use of android application-based learning media on the results and motivation of learning chemistry on Reaction Rate materials at SMA Negeri 8 Medan. The research design used is pretest-posttest control group design with sampling system using a random sampling technique. The subjects of the study were two classes consisting of the control class XI MIA 4 and the experimental class XI MIA 1. Treatment in the two sample classes is distinguished by the use of android-based learning media in experimental classes whereas in the control class it is not. The instruments used are multiple-choice test instruments and non-tests in the form of student learning motivation questionnaires. The results showed that: (1) Android-based learning media developed on reaction rate materials have met the eligibility criteria based on BSNP with average content feasibility of 3.75, language feasibility of 3.81, the feasibility of presentation of 3.63, and feasibility of graffiti 3.76. (2) *t* test of learning outcomes obtained $t_{hitung} = 8,71$ greater than $t_{tabel} = 1,68$ so that there are differences in students' chemistry learning outcomes that are taught with android media with students who are taught without android-based media. (3) *t* test the motivation of learning by obtaining $t_{hitung} = 11,54$ greater than $t_{tabel} = 1,68$ so that there is a difference in motivation to learn chemistry students who are taught with android media with students who are taught without android-based media.*

