

ABSTRAK

Elmirawanti Sihite, NIM 4183331015 (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Terintegrasi *Scrabble* Berbasis *Android* Pada Materi Senyawa Hidrokarbon Kelas XI.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis kebutuhan peserta didik dengan media yang sudah ada, mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran terintegrasi *scrabble* berbasis *android* pada materi senyawa hidrokarbon berdasarkan standar BSNP, serta untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa terhadap penggunaan media dengan nilai rata-rata siswa lebih besar dari nilai KKM. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mengacu pada metode (R&D) dengan model 4-D (*define, design, develop, and dissemination*). Dari hasil analisis kelayakan media yang sudah divalidasi kepada ahli media dan materi pada aspek kelayakan isi memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,62; kelayakan bahasa sebesar 4,7; kelayakan penyajian sebesar 4,51 dan kelayakan kegrafikan sebesar 4,79, penilaian keseluruhan validasi media memperoleh nilai rata-rata sebesar 4,63. Dengan menggunakan media *mobile learning* pada materi senyawa hidrokarbon, diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 73%. Dengan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah 70, dimana nilai rata-rata post-test 84,50 lebih besar dari nilai KKM 75. Pengujian hipotesis yang dilakukan menghasilkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu sebesar $10,79 > 2,045$. Dapat disimpulkan bahwa melalui pengembangan media pembelajaran ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: *Android, scrabble*, senyawa hidrokarbon, 4-D



ABSTRACT

Elmirawanti Sihite, NIM 4183331015 (2022). The Development of Android-Based *Scrabble* Integrated Learning Media for Class XI Hydrocarbon Compounds.

This study aims to determine the analysis of the needs of students with existing media, to determine the feasibility level of Android-based integrated learning media *scrabble* on hydrocarbon compound materials based on BSNP standards, and to determine the level of student learning success on the use of media with a higher average student score. of the KKM value. The development of learning media in this study refers to the method (R&D) with a 4-D model (define, design, develop, and disseminate). From the results of the media feasibility analysis that has been validated to media and material experts on the aspect of content feasibility, the average score is 4.62; language eligibility of 4.7; the feasibility of presentation is 4.51 and the feasibility of graphics is 4.79, the overall assessment of media validation obtains an average value of 4.63. By using mobile learning media on hydrocarbon compounds, an increase in learning outcomes of 73% was obtained. With the highest score of 90 and the lowest score of 70, where the post-test average value of 84.50 is greater than the KKM value of 75. Hypothesis testing was carried out to produce $t_{count} > t_{table}$, which was $10.79 > 2.045$. It can be concluded that through the development of this learning media can improve student learning outcomes..

Keywords: *Android, scrabble, hydrocarbon compounds, 4-D*

