

ABSTRAK

ATIKA WASILAH MATONDANG_Pengembangan E-Lkpd Pada Smartphone Menggunakan Kodular dan Uji Pengaruhnya Terhadap Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas X MAN 2 Langkat Pada Materi Ekosistem

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan E-LKPD dengan Smartphone menggunakan Kodular tentang materi Ekosistem untuk peserta didik yang valid, praktis, dan efektif terhadap hasil belajar dan aktivitas belajar berdasarkan materi, komunikasi visual, desain pembelajaran dan pemanfaatan software di kelas X MAN T.P 2022/2023. Penelitian ini dirancang dengan model penelitian dan pengembangan (R&D) dan dilaksanakan di MAN 2 Langkat dengan jumlah sampel diambil secara purposive sampling dan berjumlah 69 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar (kognitif, afektif dan psikomotorik) siswa pada kelas yang diajar dengan menggunakan E-LKPD dengan Smartphone menggunakan Kodular memiliki pengaruh positif dibandingkan kelas yang diajar tanpa menggunakan E-LKPD dengan Smartphone menggunakan Kodular. Hasil analisis uji *Mann Whitney U-test*, diperoleh nilai signifikansi (Sig) aktivitas belajar peserta didik yaitu (0.014). Hal tersebut menandakan bahwa nilai sig. < 0.005, yang berarti H_0 ditolak berarti hipotesis diterima. Uji hipotesis menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan E-LKPD dengan Smartphone menggunakan kodular memiliki pengaruh positif pada hasil belajar dan aktivitas belajar dibandingkan kelas yang tidak menggunakan E-LKPD dengan Smartphone menggunakan kodular di kelas X MAN 2 Langkat.

Kata Kunci: E-LKPD, Smartphone, Kodular, Aktivitas Belajar, Hasil Belajar



ABSTRACT

ATIKA WASILAH MATONDANG. Development Of E-Lkpd On Smartphone Using Kodular And Its Effect Test On Learning Activities And Learning Outcomes Of Class X Students MAN 2 Levels On Ecosystem Materials

The aims of this study to produce E-LKPD with Smartphones using Kodular on Ecosystem material for students that is valid, practical, and effective on learning activities and learning outcomes based on material, visual communication, learning design and software utilization in class X MAN Langkat in the year of learning 2022/2023.. This study was designed with a research and development (R&D) model and was carried out at MAN 2 Langkat with a total sample taken by purposive sampling and totaling 69 people. The results showed that the average learning outcomes (cognitive, affective and psychomotor) of students in classes taught using E-LKPD with Smartphones using Kodular had a positive effect compared to classes taught without using E-LKPD with Smartphones using Kodular. The results of the analysis of the Mann Whitney U-test, obtained a significance value (Sig) of students' learning activities, namely (0.014). This indicates that the sig. <0.005, which means H0 is rejected, meaning the hypothesis is accepted. The hypothesis test shows that classes that use E-LKPD with Smartphones using codular have a positive effect on learning outcomes and learning activities compared to classes that do not use E-LKPD with Smartphones using kodular in class X MAN 2 Langkat.

Keywords: E-LKPD, Smartphone, Kodular, Learning Activities, Learning Outcomes

