

ABSTRAK

Tse, Mayawi Korin Abhyneqy. 2025. Implementasi Media Pembelajaran Digital Berbasis Android untuk Materi Bentuk Aljabar Kelas VII SMP Negeri 1 Yogyakarta. Skripsi. Yogyakarta. Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sanata Dharma.

Perkembangan teknologi pada era digital yang pesat menghadirkan berbagai manfaat dan tantangan terhadap dunia pendidikan. Pemanfaatan positif akan teknologi dapat membangun keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam beradaptasi pada perkembangan teknologi melalui penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis *android* menyediakan akses fleksibel, kemudahan belajar mandiri, dan fitur interaktif.

Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui implementasi media pembelajaran digital berbasis *android* untuk materi bentuk aljabar dan 2) mengetahui hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran digital. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif dengan subjek penelitian pada peserta didik kelas VII. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumen hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran digital berbasis *android*. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dengan langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1.) implementasi media pembelajaran digital berbasis *android* terlaksana dengan sangat baik dengan tingkat keterlaksanaan 94,08%. Interaksi yang terjadi mendorong peserta didik lebih antusias dalam pembelajaran, aktif mengerjakan soal, dan tidak mengalami kesulitan dalam menggunakan media. 2.) Hasil belajar berdasarkan ketuntasan peserta didik mencapai 90,32%, menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi unsur aljabar. Meskipun sebagian besar peserta didik dapat menyelesaikan tes dengan baik, beberapa peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami soal eksplorasi yang memerlukan pemahaman konsep lebih mendalam.

Data dari hasil kuesioner juga memperkuat temuan dengan menunjukkan bahwa media ini tergolong praktis dengan persentase rata-rata 67,25%. Respon peserta didik dalam kuesioner menilai media ini mudah digunakan dan menarik secara visual dengan tampilan seperti permainan. Namun, masih diperlukan pengembangan lebih lanjut, dapat dengan penambahan jumlah dan variasi soal untuk mengoptimalkan pengalaman belajar peserta didik. Selain itu, keterbatasan waktu dalam pembelajaran menjadi tantangan dalam memastikan seluruh peserta didik memahami konsep dengan baik.

Kata Kunci: Implementasi, Media Pembelajaran Digital, Bentuk Aljabar, Hasil Belajar

ABSTRACT

Tse, Mayawi Korin Abhyneqy. 2025. *Implementation of Android-Based Digital Learning Media for Algebraic Expressions in Grade VII at SMP Negeri 1 Yogyakarta*. Thesis. Yogyakarta. Mathematics Education, Faculty of Teacher Training and Education, Sanata Dharma University.

The rapid development of technology in the digital era brings various benefits and challenges to the world of education. The positive utilization of technology can enhance students' skills and abilities in adapting to technological advancements through the use of digital-based learning media. Android-based learning media provide flexible access, ease of self-directed learning, and interactive features.

This study aims to determine: (1) the process of implementing Android-based digital learning media for algebraic expressions and (2) students' learning outcomes after using digital learning media. The research employs a descriptive approach with seventh-grade students as the research subjects. Data is collected through observations, interviews, and student learning outcome documents after using the Android-based digital learning media. The collected data is then analyzed through data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

The research findings indicate that: (1) the implementation of Android-based digital learning media was carried out very effectively, with an implementation rate of 94.08%. The interaction fostered greater student enthusiasm in learning, encouraged active problem-solving, and posed no difficulties in media usage. (2) in terms of learning outcomes, the students' mastery level reached 90.32%, demonstrating a strong understanding of algebraic elements. While most students successfully completed the test, some still struggled with exploratory questions requiring deeper conceptual comprehension. Additionally, time constraints in learning posed challenges in ensuring that all students fully grasped the concepts.

Data from the questionnaire results also support the findings, indicating that the media is considered practical with an average percentage score of 67.25%. Student responses in the questionnaire rated the media as easy to use and visually appealing due to its game-like interface. However, further development is still needed, such as increasing the number and variety of exercises to optimize the learning experience. In addition, limited instructional time remains a challenge in ensuring that all students fully understand the concepts.

Keywords: Implementation, Digital Learning Media, Algebraic Expressions, Learning Outcomes.