

ABSTRAK

Salah satu hal penting yang menunjang keberhasilan pendidikan di sekolah adalah semangat dan motivasi siswa dalam belajar. Kurangnya motivasi, minat, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika dan kesulitan dalam memahami materi, akan berdampak negatif pada hasil belajar mereka. Penyajian materi yang lebih interaktif dan menarik dari media pembelajaran berbasis Android, dapat merangsang minat dan keterlibatan siswa dalam belajar matematika.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi media pembelajaran berbasis Android pada materi Persamaan Linear Satu Variabel (PLSV), dan untuk mengetahui hasil belajar siswa terkait materi PLSV setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Android.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Subjek penelitian terdiri dari 32 siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Yogyakarta. Observasi, wawancara, kuesioner, dan tes hasil belajar adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan yaitu analisis kualitatif deskriptif melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Media berbasis Android diimplementasikan pada bagian inti pembelajaran, secara persis pada saat siswa mengerjakan latihan soal. Dengan media tersebut, siswa mengerjakan latihan soal sekaligus pengisian jawaban. Siswa menuliskan jawaban di LKPD dan umpan balik diberikan pada saat presentasi. Rata-rata skor keterlaksanaan pembelajaran mencapai 84,99%, yang menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran dikategorikan baik. Lebih jauh, persentase kepraktisan media pembelajaran mencapai 92%, atau dalam kategori sangat praktis.

Setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Android, hasil belajar siswa pada materi PLSV memperlihatkan hasil yang baik dengan 75% siswa mencapai KKM dan rata-rata hasil belajar adalah 78,43. Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu kreativitas siswa dalam memahami masalah, kesalahan siswa dalam melakukan perhitungan, dan kurangnya latihan mandiri.

Kata kunci: Persamaan Linear Satu Variabel, media pembelajaran, android

ABSTRACT

One of the key factors supporting educational success in schools is students' enthusiasm and motivation to learn. A lack of motivation, interest, and involvement of students in learning mathematics and difficulties in understanding the material will have a negative impact on their learning outcomes. The presentation of more interactive and interesting material from Android-based learning media can stimulate students' interest and engagement in learning mathematics.

The purpose of this study is to determine the implementation of Android-based learning media in One Variable Linear Equations, and to determine students' learning outcomes related, after learning using Android-based learning media.

This type of research is qualitative research. The research subjects consisted of 32 seventh-grade students at SMP Negeri 1 Yogyakarta. Research data were collected through interviews, questionnaires, observations, and learning outcome tests. In this study, the data analysis used was descriptive qualitative analysis through data reduction, data presentation, and conclusion drawing.

Android-based media was implemented in the core learning process, specifically when students were working on practice questions. Using this media, students worked on practice questions and filled in answers. Students wrote their answers in the Student Worksheet LKPD, and feedback was provided during presentations. The average learning implementation score reached 84.99%, indicating that the learning management was categorized as good. Furthermore, the practicality percentage of the learning media reached 92%, or categorized as very practical.

After participating in learning using Android-based learning media, student learning outcomes on the PLSV material showed good results with 75% of students achieving the KKM and an average learning outcome of 78.43. However, there are factors such as student creativity in understanding problems, student errors in calculations, and lack of independent practice that can affect student learning outcomes.

Keywords: *One Variable Linear Equations, learning media, android*