

ABSTRAK

Arif Saripudin (2107220016). “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 1 Lumbung” penulisan skripsi ini di bawah bimbingan Dr. Rizka Andhika Putra, S.Pd., MM. dan Dr. Nur Rizqi Arifin, S.Pd., M.Pd.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi di SMA Negeri 1 Lumbung yang ditunjukkan oleh masih banyaknya peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang belum mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, salah satunya media pembelajaran interaktif berbasis Android. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen. 2) Perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol. 3) Perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*). Metode penelitian yang digunakan yaitu metode quasi experiment dengan desain Pretest–Posttest Control Group Design.

Hasil penelitian menunjukkan 1) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas eksperimen. 2) Terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pengukuran awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) di kelas kontrol. 3) Tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang signifikan antara kelas yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android dan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional pada pengukuran akhir (*posttest*).

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android, Hasil Belajar, Ekonomi.

ABSTRACT

Arif Saripudin (2107220016). *“The Effect of Android-Based Interactive Learning Media on the Learning Outcomes of Eleventh-Grade Students in Economics at SMA Negeri 1 Lumbung.”* This undergraduate thesis was supervised by Dr. Rizka Andhika Putra, S.Pd., M.M. and Dr. Nur Rizqi Arifin, S.Pd., M.Pd.

This study was motivated by the low learning outcomes of students in Economics at SMA Negeri 1 Lumbung, as indicated by the large number of students who had not achieved the Minimum Learning Achievement Criteria (KKTP). One of the factors affecting learning outcomes is the use of learning media that has not been able to optimally increase students' engagement in the learning process. Therefore, innovative learning media, such as Android-based interactive learning media, are needed. This study aimed to determine: (1) the differences in students' learning outcomes between the pretest and posttest in the experimental class using Android-based interactive learning media; (2) the differences in students' learning outcomes between the pretest and posttest in the control class using conventional learning; and (3) the differences in posttest learning outcomes between the class using Android-based interactive learning media and the class using conventional learning. This study employed a quasi-experimental method using a Pretest–Posttest Control Group Design.

The results showed that: (1) there was a difference in students' learning outcomes between the pretest and posttest in the experimental class; (2) there was a difference in students' learning outcomes between the pretest and posttest in the control class; and (3) there was no significant difference in posttest learning outcomes between the class using Android-based interactive learning media and the class using conventional learning.

Keywords: *Android-Based Interactive Learning Media, Learning Outcomes, Economics.*