

## ABSTRAK

Lutfi, D.M.A 2019. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Permainan *Android* “*Algebraholic*” Untuk Penanaman Konsep Penyelesaian Operasi Aljabar Pada Siswa Kelas VII SMPN 22 Surabaya. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing I Nur Fathonah, S.Pd.,M.Pd. Pembimbing II Sari Cahyaningtias, S.Si.,M.Si.

Kata Kunci: *Aktivitas Siswa, Efektivitas, Hasil belajar, Operasi Aljabar, Permainan Edukasi, Respon Siswa.*

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran matematika disekolah yang terjadi selama ini cenderung monoton, karena guru hanya menerangkan rumus dan siswa hanya menerimanya. Salah satu strategi untuk mengatasi masalah tersebut ialah dibutuhkannya media pembelajaran yang kreatif agar siswa berperan aktif dan termotivasi untuk terus belajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan edukasi “*Algebraholic*” dengan berbasis *android* yang akan diuji efektivitasnya melalui aktivitas, hasil belajar, serta respon siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektif atau tidaknya pembelajaran menggunakan media berbasis permainan android “*Algebraholic*” dalam pembelajaran matematika. Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Batasan yang akan diuji ke efektifannya dalam penelitian ini meliputi aktivitas siswa selama pembelajaran aktif, hasil belajar siswa secara klasikal tuntas, respon siswa setelah mengikuti pembelajaran positif.

Hasil dari penelitian ini meliputi aktivitas siswa selama pembelajaran sangat aktif dengan persentase 80,9%, hasil belajar secara klasikal tuntas karena telah mencapai 92%, respon siswa setelah pembelajaran sangat positif dengan persentase 95,79%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis permainan *android* “*Algebraholic*” untuk penanaman konsep penyelesaian operasi aljabar pada siswa kelas VII SMPN 22 Surabaya adalah efektif.

## ABSTRACT

Lutfi, D.M.A 2019. Effectiveness of "Algebraholic" Learning Games Based on Android Games to Planting the Concept of Completion of Algebra Operations in VII Grade Students of SMPN 22 Surabaya. Thesis. Mathematics Education Study Program. University of PGRI Adi Buana Surabaya. Advisor I Nur Fathonah, S.Pd., M.Pd. Advisor II Sari Cahyaningtias, S.Si., M.Sc.

Keywords: *Student Activity, Effectiveness, Learning Outcomes, Algebra Operations, Educational Games, Student Response.*

This research is motivated by the learning of mathematics in schools that have been tending to be monotonous, because the teacher only explains the formula and students only accept it. One strategy to overcome this problem is the need for creative learning media so students play an active role and are motivated to continue learning. The learning media used in this study is an "Algebraholic" educational game with an Android based which will be tested for its effectiveness through activities, learning outcomes, and student responses.

This study aims to determine whether or not effective learning uses media based on "Algebraholic" android games in mathematics learning. The method used for this research is qualitative descriptive. The limits that will be tested to its effectiveness in this research include the students activities during active learning, student learning outcomes in a classical manner complete, student responses towards the positive learning.

The results of this study include the students activities during very active learning with a percentage of 80.9%, the result of classical learning completed because it reached 92%, student responses after learning are very positive with a percentage of 95.79%. It shows that the application of "Algebraholic" Android-based learning media for complete of algebra operation concept in 7<sup>th</sup> grade student of SMPN 22 Surabaya is effective.