

ABSTRAK

Cut Intan Mega Handayani: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Terintegrasi *Game Based Learning* Terhadap Hasil Belajar Kognitif dan Efikasi Diri Pada Materi Hidrokarbon. **Program Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Malikussaleh, 2024.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media android terintegrasi *Game Based Learning* terhadap hasil belajar kognitif dan efikasi diri siswa dalam proses pembelajaran siswa kelas XI pada materi hidrokarbon di SMA Negeri 1 Gandapura.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan eksperimen semu dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gandapura sedangkan yang menjadi sampel adalah dua kelas yaitu kelas XI IPAS 3 sebagai kelas eksperimen berjumlah 28 orang dan kelas XI IPAS 4 berjumlah 29 orang sebagai kelas kontrol. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes pilihan ganda yang telah divalidasi dan angket efikasi diri yang telah diadaptasi yang diberikan sebelum dan sesudah adanya perlakuan pembelajaran terhadap dua kelas. Teknik analisis data yaitu melakukan uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov*, uji homogenitas menggunakan uji *Levene test* dan pengujian hipotesis menggunakan uji non-parametris berbantuan software SPSS 22. Sedangkan data efikasi diri menggunakan uji parametris t-test independen.

Hasil pengujian hipotesis menggunakan uji non-parametrik *mann-whitney-test* diperoleh signifikan $0,000 < \text{taraf sig } (\alpha = 0,05)$ ini berarti bahwa H_1 diterima. menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media android terintegrasi *Game Based Learning* terhadap hasil belajar kognitif. Sedangkan data efikasi diri menggunakan uji parametris t-test independen diperoleh signifikan $0,000 < \text{taraf sig } (\alpha = 0,05)$ ini berarti bahwa H_1 diterima. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media android terintegrasi *Game Based Learning* terhadap hasil belajar. Diharapkan kepada peneliti selanjutnya untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media android terintegrasi *Game Based Learning* pada materi lainnya.

Kata Kunci: *Efikasi diri dan hasil belajar kognitif, materi hidrokarbon, media android terintegrasi game based learning*