



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANDROID
MENGUNAKAN SMART APPS CREATOR UNTUK MENINGKATKAN
ADVERSITY QUOTIENT PADA SISWA KELAS IX MTs NU RAUDHATUS
SHIBYAN**

Skripsi

Disusun untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Disusun oleh :

Muhammad Arfan Zidny

NIM 201735016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENGETAHUAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ANDROID
MENGUNAKAN SMART APPS CREATOR UNTUK MENINGKATKAN
ADVERSITY QUOTIENT PADA SISWA KELAS IX MTs NU RAUDHATUS**

SHIBYAN

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Muria Kudus untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Program Studi Pendidikan
Matematika**

Disusun oleh :

Muhammad Arfan Zidny

NIM 201735016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENGETAHUAN
UNIVERSITAS MURIA KUDUS**

2024

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Jangan Pernah Berhenti Belajar. Ketika kau berhenti belajar, kau berhenti berkembang”

PERSEMBAHAN

Segala puji kepada Allah SWT dengan segala kemurahan dan ridho-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Persembahkan tugas akhir skripsi ini dan rasa terimakasih saya ucapkan kepada:

1. Teruntuk kedua orang tua saya, Bapak Rokhis dan Ibu Nor Aidiati yang selalu memberikan dukungan dan doa.
2. Ibu Savitri Wanabulandari, S.Pd., M.Pd, dan Ibu Jayanti Putri Purwaningrum, S.Pd., M.Pd, selaku dosen pembimbing skripsi saya yang selalu membimbing saya dengan sabar hingga skripsi ini terselesaikan.
3. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Matematika yang telah memberi semangat sejak awal hingga akhir pengerjaan skripsi ini.
4. Kepala Sekolah, Dewan Guru, dan Siswa Kelas IX Mts Nu Raudhatul Shibyan Kudus.
5. Almamaterku tercinta Universitas Muria Kudus.

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh Muhammad Arfan Zidny (201735016) ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Kudus,
Pembimbing I



Savitri Wanabulandari, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0624058701

Pembimbing II



Jayanti Putri Purwaningrum, S.Pd., M.Pd

NIDN. 0611059001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. Sumaji, S.Pd., M.Pd


NIDN. 0628098002

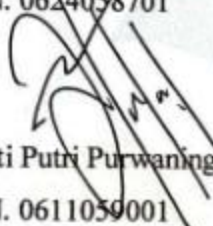
PERSRTUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI

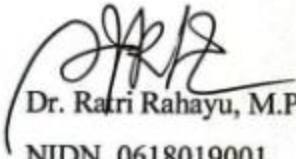
Skripsi oleh Muhammad Arfan Zidny (201735016) ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Matematika.

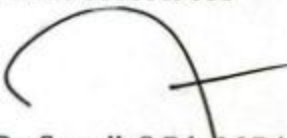
Kudus, 1 april 2024

Tim Penguji


Savitri Wanabuliandari, S.Pd., M.Pd. (Ketua)
NIDN. 0624058701



Jayanti Putri Purwaningrum, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIDN. 0611059001


Dr. Ratri Rahayu, M.Pd. (Anggota)
NIDN. 0618019001


Dr. Sumaji, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIDN. 0628098002

Mengetahui,
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan




Drs. Sucipto, M.Pd., Kons.
NIDN. 0629086302

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat, petunjuk, dan kesempatan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Android Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan Adversity Quotient Pada Siswa Kelas IX MTs NU Raudhatul Shibyan” dengan baik. Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan studi jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyelesaian skripsi ini.

1. Prof. Dr. Ir. Darsono, M.Si., Rektor Universitas Muria Kudus
2. Drs. Sucipto, M.Pd. Kons, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
3. Dr. Sumaji, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus
4. Seluruh Dosen Pendidikan Matematika Universitas Muria Kudus.
5. Abdul Manan, S.Ag., selaku Kepala Sekolah MTs Nu Raudhatul Shibyan Kudus.
6. Nikhla Ainur Rosyada, S.Pd., selaku guru matematika MTs Nu Raudhatul Shibyan Kudus
7. Dan seluruh tenaga pendidik dan siswa Mts Nu Raudhatul Shibyan Kudus

Akhir kata peneliti berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan peneliti. Kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Kudus,
Peneliti

Muhammad Arfan Zidny

ABSTRAK

Zidny, Muhammad Arfan. 2024. Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Android Menggunakan Smart Apps Creator Untuk Meningkatkan *Adversity Quotient* Pada Siswa Kelas Ix MTs NU Raudhatus Shibyan. Pendidikan Matematika Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus. Dosen pembimbing (1) Savitri Wanabulandari S.Pd., M.Pd. (2) Jayanti Putri P. S.Pd., M.Pd.

Kata kunci : media pembelajaran, *smart apps creator*, *adversity quotient*

Wabah Covid-19 yang masuk ke Indonesia menyebabkan pemerintah mengambil keputusan menutup sekolah dan memberlangsungkan kegiatan pengajaran secara *online*. Hal ini menyebabkan kesulitan pada siswa, oleh sebab itu diperlukan peningkatan *Adversity Quotient* pada siswa agar dapat menghadapi segala kesulitan. Berikut hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada siswa di SMP, pada angket *Adversity Quotient* yang disebar kepada siswa kelas IX E sebanyak 23,33 % merupakan kelompok *quiter* dan 63,33 % siswa merupakan *campers* dan 13,33 % merupakan siswa *climbers*. Dan juga berdasarkan angket sebanyak 73,33% siswa SMP tersebut mempunyai *smartphone* sendiri. Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media pembelajaran interaktif terhadap *Adversity Quotient* siswa. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan *Adversity Quotient* siswa agar kuat dalam menghadapi pembelajaran di masa pandemi maupun perubahan pembelajaran dimasa yang akan datang dengan media pembelajaran interaktif menggunakan *Smart Apps Creator*.

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan rancangan penelitian eksperimental. Peneliti mengambil sampel sebanyak satu kelas. Variabel bebas pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif sedangkan variabel terikatnya adalah *Adversity Quotient* siswa. Teknik pengumpulan data meliputi angket, dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji-T berpasangan dan Uji N-Gain.

Pengujian hipotesis menggunakan uji T berpasangan dan diperoleh $p\text{-value}=0,000$ dan taraf signifikansi yang digunakan $\alpha=5$. hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata *Adversity Quotient* pada siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi android. Serta pada pengujian hipotesis kedua menggunakan uji N-Gain yang diperoleh nilai 0,1925 yang menunjukkan peningkatan *Adversity Quotient* pada siswa setelah diajarkan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android di kategori rendah. Dari hasil penelitian disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif pada siswa memiliki pengaruh terhadap peningkatan rata-rata nilai *Adversity Quotient* pada siswa kelas IXA di MTs NU Raudhatus Shibyan namun di kategori yang rendah.

ABSTRACT

Zidny, Muhammad Arfan. 2024. The Influence of Android Interactive Learning Media Using Smart Apps Creator to Enhance Adversity Quotient in 9th Grade Students of MTs NU Raudhatus Shibyan. Mathematics Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muria Kudus University. Advisors: (1) Savitri Wanabulandari, S.Pd., M.Pd. (2) Jayanti Putri P., S.Pd., M.Pd.

Keywords: learning media, smart apps creator, adversity quotient

The Covid-19 pandemic that entered Indonesia led the government to decide to close schools and conduct teaching activities online. This has caused difficulties for students, therefore an increase in Adversity Quotient among students is needed to face all difficulties. Here are the preliminary study results conducted on junior high school students, where in the Adversity Quotient questionnaire distributed to class IX E students, 23.33% were Quitters, 63.33% were Campers, and 13.33% were Climbers. Based on the questionnaire, 73.33% of junior high school students have their own smartphones. The problem in this research is how interactive learning media affects students' Adversity Quotient. The purpose of this research is to improve students' Adversity Quotient abilities to cope with learning during the pandemic and future learning changes using interactive learning media using Smart Apps Creator.

This research was conducted using an experimental research design. The researcher took a sample of one class. The independent variable in this study is interactive learning media, while the dependent variable is students' Adversity Quotient. Data collection techniques include questionnaires and documentation. The data analysis used in this research are normality test, paired t-test, and N-Gain test.

Hypothesis testing using paired t-test resulted in a p-value = 0.000 and a significance level used $\alpha = 5\%$. This indicates that there is a difference in the average Adversity Quotient of students taught using interactive learning media based on Android applications. Also, in the second hypothesis testing using the N-Gain test, a value of 0.1925 was obtained, indicating an increase in Adversity Quotient in students after being taught using interactive learning media based on Android in the low category. From the research results, it is concluded that the use of interactive learning media in students has an influence on increasing the average Adversity Quotient value in class IXA students at MTs NU Raudhatus Shibyan but in the low category.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUL.....	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	v
PERSRTUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Definisi Operasional.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Pustaka	7
B. Penelitian Relevan	24
C. Kerangka Berfikir	27
D. Hipotesis Penelitian	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Tempat & Waktu Penelitian	29
B. Rancangan Penelitian.....	29
C. Populasi dan Sampel	30
D. Pengumpulan Data	31
E. Instrumen Penelitian.....	33
F. Teknik Analisis Data	38
BAB IV	42
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42

A. Deskripsi Data dan Pembahasan Hasil Analisis Data.....	42
B. Uji Analisis Data.....	48
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	53
BAB V.....	57
SIMPULAN DAN SARAN	57
A. Simpulan.....	57
B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN	62

