

**Pemanfaatan Game Perangkat Bergerak “Chemondro” dalam Pembelajaran Hybrid termediasi Video Conference sebagai Upaya Meningkatkan Academic Performance Peserta Didik SMA/MA**

**Kristian H. Sugiyarto, Jaslin Ikhsan, Antuni Wiyarsi**  
*Program Pascasarjana, Universitas Negeri Yogyakarta*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Chemistry on Adroid* (chemondro) dalam *hybrid learning* termediasi *video conference* terhadap peningkatan *academic performance* peserta didik SMA/MA yang berupa *self regulated learning*, *self-efficacy*, dan prestasi belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasy experiment* dengan rancangan *posttest only design* dengan melibatkan tiga group; group eksperimen menggunakan *hybrid learning* termediasi *video conference* dan chemondro, pembanding 1 menggunakan *hybrid learning* termediasi *video conference* saja, dan pembanding 2 menggunakan chemondro saja. Penelitian dilakukan di SMA/MA Provinsi DIY dan Jawa Tengah. *Academic performance* diakses secara otentik, dimana data *self regulated learning* dan *self-efficacy* dikumpulkan menggunakan angket dengan *self regulated learning* diobservasi selama proses pembelajaran sebagai data pendukung, sedangkan prestasi belajar diukur dengan menggunakan soal tes. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif, sedangkan *academic performance* peserta didik antara kelas eksperimen dan pembanding diuji secara statistik dengan MANOVA.

Penelitian ini sudah dilaksanakan oleh tiga orang peneliti yaitu pada materi kelarutan dan hasil kali kelarutan, koloid, dan hidrokarbon. Satu orang peneliti akan melaksanakan penelitian di bulan November dengan materi kesetimbangan kimia. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh *hybrid learning* termediasi *video conference* dan chemondro terhadap *academic performance* peserta didik.

*Keywords* : *hybrid learning*, *video conferenc*, chemondro, *self regulated learning*, *self efficacy*, prestasi belajar.