

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi android yang mencapai kriteria valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan. Penelitian ini menggunakan metodologi *Research And Development* (R&D). Langkah- langkah untuk mengembangkan aplikasi ini menggunakan model ADDIE yang merupakan singkatan dari *analysis, design, development, implementation* dan *evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X E SMA Negeri 2 Nanga Pinoh yang berjumlah 32 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media dan materi, angket respon siswa dan guru, dan *posttest*.

Hasil penelitian terkait dengan kevalidan mencapai tingkat kevalidan dengan kategori “sangat valid” dengan kevalidan media mencapai 87,58% dan kevalidan materi mencapai 87,04%, mencapai tingkat kepraktisan dengan kriteria “sangat praktis” ditunjukkan dengan angket respon siswa yang mencapai nilai 94,47% dan angket respon yang diberikan guru mencapai nilai 89,6%, mencapai tingkat keefektifan dengan kriteria “sangat efektif” berdasarkan nilai ketuntasan yang ditentukan sekolah dengan hasil tes menunjukkan persentase ketuntasan siswa mendapatkan nilai 87,5%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa aplikasi *KOCA-Math* bermuatan *emotion quotient* terhadap kemampuan berpikir kritis pada materi sistem persamaan linear dua variabel sangat layak digunakan.

Kata Kunci: Sistem Persamaan Linear Dua Variabel, aplikasi *Koca-Math*, *Emotion Quotient*, Kemampuan Berpikir Kritis.