

ABSTRAK

Indriyani, Nisfi. 2022. *Pengembangan Aplikasi Math Learning App dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Antusiasme Belajar Siswa pada Materi Matriks Kelas XI SMA*: Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, FKIP Universitas Jambi, Pembimbing : (I) Drs. Jefri Marzal, M.Sc., D.I.T., (II) Khairul Anwar, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci : *media pembelajaran, model pembelajaran kooperatif, Teams Games Tournament (TGT), antusiasme, matriks.*

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan dalam rangka melaksanakan kurikulum suatu lembaga untuk mencapai tujuan pendidikan yang direncanakan dan ditetapkan. Namun faktanya, kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di SMA Negeri 10 Kota Jambi masih belum maksimal. Antusiasme belajar siswa masih rendah, serta peran siswa di dalam kelas dinilai sangat kurang. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa ikut rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi *math learning app* dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa pada materi matriks kelas XI SMA. Media pembelajaran ini dibuat dengan memperhatikan langkah-langkah pembelajaran model TGT, yaitu berisikan *presentation, teams, games, tournament, dan reward*. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 10 Kota Jambi, merupakan penelitian pengembangan *Research and Development* menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek uji coba produk dalam penelitian ini adalah Guru Matematika Wajib kelas XI serta siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 10 Kota Jambi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi media (ahli media dan materi), lembar kepraktisan media (angket respon guru dan siswa pada uji coba kelompok kecil), dan lembar keefektifan media (angket respon siswa pada implementasi, tes hasil belajar, angket keterlaksanaan pembelajaran, dan angket antusiasme belajar siswa) yang divalidasi terlebih dahulu oleh ahli instrumen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi layak untuk digunakan pendidik dan peserta didik. Hal ini diperoleh berdasarkan hasil validasi ahli media sebesar 88,6% dan ahli materi sebesar 89,2% dengan kategori sangat valid, penilaian oleh guru pada uji coba perseorangan sebesar 87,8%, serta penilaian oleh siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 89,5% dengan kategori sangat baik, persentase rata-rata lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran sebesar 87,9%, kemudian persentase tes hasil belajar siswa yang mencapai syarat ketuntasan kelas 75% yaitu sebesar 78%, selanjutnya dilihat dari persentase hasil penilaian siswa terhadap media pembelajaran berbasis android pada saat implementasi adalah sebesar 83,9%, dan terakhir dilihat dari persentase hasil penilaian lembar angket antusiasme belajar siswa sebelum pembelajaran sebesar 56,4% dan setelah pembelajaran sebesar 75,95%, dimana adanya peningkatan antusiasme belajar siswa sebesar 19,55%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat dikatakan bahwa aplikasi yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.