

## ABSTRAK

**Ni Nyoman Triani:** Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis *Android* Menggunakan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Pada Materi Segitiga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMP kelas VII. **Skripsi. Strata Satu. Yogyakarta. Universitas Mercu Buana Yogyakarta. 2021**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis *android* menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi segitiga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII yang dilihat dari kriteria valid, praktis, dan efektif dengan permainan ular tangga matematika. Subjek penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 1 Sedayu kelas VII D. Penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) *analysis*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *android* menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi segitiga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMP kelas VII telah memenuhi: (1) Aspek valid melalui hasil validasi ahli materi dengan skor 64 yang dikategorikan sangat baik pada kriteria  $X > 63$  serta hasil validasi ahli media dengan skor 64 yang dikategorikan sangat baik pada kriteria  $X > 63$ . (2) Aspek praktis melalui uji coba media pembelajaran matematika berbasis *android* terhadap 28 siswa dengan hasil angket respon siswa dengan skor 1.053 yang dikategorikan baik pada kriteria  $856,8 < X \leq 1.058,4$ . (3) Aspek efektif melalui peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 7% dari 73% menjadi 80%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis *android* layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa.

**Kata kunci:** media pembelajaran, *Android*, *Teams Games Tournament* (TGT), segitiga, motivasi belajar

## **ABSTRACT**

**Ni Nyoman Triani:** *Developing Mathematics Learning Media Based on Android Using Team Games Tournament (TGT) Learning Type on Triangle Materials to Improve Learning Motivation of Class VII Junior High School Students. Undergraduate Thesis. Bachelor Degree. Mercu Buana University Yogyakarta. 2021*

*The aims of this research were developing mathematics learning media based on android using Teams Games Tournament (TGT) learning type on triangle materials to improve learning motivation of class VII Junior High School students according to these validity, practical, and effective criterias through snake and ladder game. The subject of this research were students of class VII D SMP Negeri 1 Sedayu. This research based on ADDIE developing model contains 5 steps: (1) analysis, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation.*

*The results of this research showed that mathematics learning media based on android using Teams Games Tournament (TGT) learning type on triangle materials to improve learning motivation of class VII Junior High School students was completed on: (1) validity aspect through material expert validation with score 64 and categorized very good in  $X > 63$  criteria also media expert validation with score 64 and categorized very good in  $X > 63$  criteria. (2) practical aspect through mathematics learning media based on android tested to 28 students with student response questionnaire score was 1.053 and categorized good in  $856,8 < X \leq 1.058,4$  criteria. (3) effectiveness aspect through increasing learning motivation students as much as 7% from 73% to 80%. So, it can be concluded that mathematics learning media based on android is appropriate for learning activity and beneficial to improve learning motivation students.*

**Keywords:** *Learning Media, Android, Teams Games Tournament (TGT), Triangle, Learning Motivation*