

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi yang berjudul: **"Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Kooperatif Learning : Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Materi Fungsi Kuadrat"**

Oleh

MARYAM SAHRAIN
NIM. 411421038

Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Telah dipertahankan di depan pembimbing dan dewan penguji

Hari/Tanggal : Kamis, 8 Januari 2026
Waktu : 10.00 – 11.30 WITA
Tempat : Ruang Sidang Matematika 1/Via Zoom Meeting

A. Dewan Pembimbing

1. Prof. Dr. Sarson W. Pomalato, M.Pd
NIP. 19600808 198602 1 003
2. Drs. Franky Alfrits Oroh, M.Si
NIP. 19630420 199003 1 002

1. 
2. 

B. Dewan Penguji

1. Dr. Tedy Machmud, M.Pd
NIP. 19690825 199403 1 002
2. Dra. Lailany Yahya, M.Si
NIP. 19681219 199403 2 001
3. Dewi Rahmawaty Isa, S.Si., M.Pd
NIP. 19820107 200812 2 002

1. 
2. 
3. 

Mengetahui,
Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Gorontalo


Prof. Dr. Fitryane Lihawa, M.Si
NIP. 19691209 199303 2 001

ABSTRAK

Maryam Sahrain, 411421038. Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran *Kooperatif Learning* : Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Materi Fungsi Kuadrat. **Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Gorontalo, 2025.**

Pembimbing: (1) Prof. Dr. Sarson W.Dj. Pomalato, M.Pd (2) Drs. Franky Alfrits Oroh, M.Si.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan E-modul pembelajaran interaktif dengan model pembelajaran *kooperatif learning* tipe *teams games tournament* (TGT) yang berkualitas pada materi fungsi kuadrat di kelas X SMA Negeri 7 Gorontalo Utara. Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development dengan model pendekatan ADDIE yang terdiri atas 5 tahapan yaitu, *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Data dalam penelitian ini dikumpulkan menggunakan beberapa instrumen yaitu, angket validasi ahli media dan materi untuk menilai tingkat kevalidan, serta angket respon guru dan peserta didik untuk mengukur kepraktisan E-Modul yang dikembangkan. Hasil penelitian yang diperoleh didasarkan pada penilaian kualitas media dan materi, sesuai dengan validasi yang dilaksanakan oleh ahli media dan ahli materi secara terpisah yakni 71,52% dan 60,51%, dengan kriteria “valid”. Serta hasil respon guru memperoleh skor 90,76% dengan kriteria “sangat praktis”, dan juga hasil respon peserta didik memperoleh skor 80,06% dengan kriteria “sangat praktis” pula. Hal tersebut mengindikasikan bahwa E-Modul berbasis model pembelajaran *kooperatif learning* tipe *teams games tournament* (TGT) memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan E-Modul Matematika; Model ADDIE; Model Pembelajaran *Kooperatif Learning* Tipe *Teams Games Tournament* (TGT); Wordwall; Fungsi Kuadrat.