

ABSTRAK

Muhammad Fauzan. 180101040198. *Efektivitas Penggunaan Aplikasi Gather Town Dalam Pembelajaran Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Pada Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP Negeri 3 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022.* Pembimbing Konten dan Metodologi: Dr. Muhammad Sabirin, S.Pd., M.Si dan Pembimbing Bahasa dan Teknik Penulisan: Nina Nurmasari, S.Pd., M.Pd., pada Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan/Strata-1 UIN Antasari Banjarmasin 2023.

Kata Kunci: Aritmatika Sosial, Efektivitas, *Gather Town*, Hasil Belajar, Kontekstual

Teknologi dimasa sekarang semakin berkembang pesat, maka dalam pembelajaran pun perlu adanya perkembangan dari segi media pembelajaran. Aplikasi *Gather Town* adalah aplikasi *virtual meeting* yang di luncurkan pada tahun 2021. Aplikasi ini sangat bagus digunakan untuk pembelajaran daring apalagi dimasa pandemi sekarang. Tujuan penelitian ini yakni 1) Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas VII D sebelum menggunakan Aplikasi *Gather Town* pada Materi Aritmatika Sosial, 2) Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas VII D sesudah menggunakan Aplikasi *Gather Town* pada Materi Aritmatika Sosial, 3) Untuk mengetahui penggunaan Aplikasi *Gather Town* dalam pembelajaran kontekstual efektif terhadap hasil belajar pada materi Aritmatika sosial di kelas VII D SMP Negeri 3 Banjarmasin Tahun Ajaran 2021/2022.

Jenis penelitian yang digunakan merupakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu jenis penelitian yang mengharuskan peneliti untuk terjun langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data-data yang di perlukan terhadap penggunaan aplikasi *Gather Town* dalam pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar pada materi aritmatika sosial yang dianalisis secara kuantitatif. Data yang diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan menggunakan metode tes (*pretest* dan *posttest*), teknik analisis data yang digunakan adalah statistika deskriptif, uji normalitas, uji sampel paired t tes dan uji wilcoxon.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan Aplikasi *Gather Town* dalam pembelajaran kontekstual berada pada kategori “Cukup” dan hasil belajar peserta didik sesudah menggunakan Aplikasi *Gather Town* dalam pembelajaran kontekstual berada pada kategori “Baik”. Dari hasil tersebut terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum dengan sesudah menggunakan Aplikasi *Gather Town* pada pembelajaran kontekstual pada materi aritmatika sosial di kelas VII SMP Negeri 3 Banjarmasin tahun ajaran 2021/2022 dikatakan Efektif.