

## ABSTRAK

ALI NURDIN. 2024. **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN SMART APPS CREATOR BERBASIS KONTEKSTUAL PADA MATERI SEGI EMPAT**. Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan bahan ajar matematika berbasis kontekstual menggunakan aplikasi *smart apps creator* pada materi segi empat. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahapan *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik wawancara tidak terstruktur, kuisioner dan tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar wawancara, lembar penilaian kualitas teknis dan isi materi bahan ajar untuk ahli media dan ahli materi, lembar respon guru, lembar respon peserta didik, dan lembar tes materi segi empat. Data penelitian ini diperoleh dari dua ahli media, dua ahli materi, guru mata pelajaran matematika kelas VII, dan peserta didik kelas VII SMP Negeri 7 Tasikmalaya. Penelitian ini menghasilkan bahan ajar dalam bentuk aplikasi yang dapat digunakan pada komputer dan *smartphone*. Pada tahap *analysis*, dilakukan analisis kurikulum, sarana prasarana sekeolah, dan permasalahan pembelajaran peserta didik di SMP Negeri 7 Tasikmalaya. Selain itu, dilakukan pula analisis mengenai sumber daya seperti aset-aset bahan ajar segi empat dan alat elektronik yang dibutuhkan dalam pengembangan bahan ajar segi empat. Pada tahap *development* dilaksanakan pembuatan bahan ajar materi segi empat dan validasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa bahan ajar segi empat memperoleh persentase kevalidan 94% dan 85% dari ahli media serta persentase 93% dan 97% dari ahli materi dengan keterangan sangat valid. Selanjutnya, pada tahap *implementation*, dilakukan uji coba bahan ajar kepada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 7 Tasikmalaya melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada tahap ini, bahan ajar segi empat mendapat respon positif baik dari guru maupun dari peserta didik. Berdasarkan respon guru, bahan ajar memperoleh nilai 78% dengan kualifikasi baik. Selanjutnya, bahan ajar pada materi segi empat memperoleh nilai 94% berdasarkan uji coba kelompok kecil dan 89% berdasarkan uji coba lapangan dengan kualifikasi sangat baik. Setelah menggunakan bahan ajar, pembelajaran dikatakan tuntas baik secara individual maupun secara klasikal berdasarkan rata-rata nilai hasil tes yaitu 75,25 dengan ketuntasan klasikal mencapai 75%. Dengan demikian, bahan ajar segi empat yang dikembangkan merupakan bahan ajar yang sangat valid dan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

**Kata kunci:** Pengembangan Bahan Ajar, *Smart Apps Creator*, Kontekstual, *Research & Development*, ADDIE, Segi Empat