

## ABSTRAK

CECEP ALI NURJAMAN. 2022. **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS SCRATCH PADA MATERI SEGITIGA DAN SEGIEMPAT**. Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses mengembangkan bahan ajar berbasis *Scratch* pada materi segitiga dan segiempat dan mengetahui respon peserta didik dalam penggunaannya. Bahan ajar di dalamnya terdapat materi, contoh soal, latihan soal dan quiz. Metode yang digunakan yaitu metode *Research & Development (R&D)* dengan model *Analyze, Design, Development, Implementation & Evaluation (ADDIE)*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dokumentasi dan lembar validasi yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media, angket respon untuk peserta didik. Hasil penelitian ini berupa produk bahan ajar berbasis *Scratch* pada materi segitiga dan segiempat yang sudah divalidasi dan layak digunakan serta dapat diakses melalui media *smartphone*, tablet, komputer dan laptop. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, hasil validasi ahli materi memperoleh nilai persentase (%) sebesar 89,28% dengan kriteria "Sangat Valid/Sangat Layak" dan validasi ahli media memperoleh nilai persentase (%) sebesar 85% dengan kriteria "Sangat Valid/Sangat Layak". Uji coba kelompok kecil (uji terbatas) yang diberikan kepada 10 peserta didik kelas VII A SMPN 1 Bojongasih terhadap pembelajaran menggunakan bahan ajar berbasis *Scratch* pada materi segitiga dan segiempat menghasilkan rata – rata sebesar 90,73% dengan kategori *sangat menarik* dan angket diberikan kepada 32 peserta didik kelas VII A SMPN 1 Bojongasih pada kelompok besar diperoleh rata – rata sebesar 93,93% dengan kategori *sangat menarik*. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis *Scratch* pada materi segitiga dan segiempat yang dikembangkan ini layak dan menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik.

Kata kunci: Pengembangan Bahan Ajar, *Scratch*, Segitiga dan Segiempat.