

ABSTRAK

Muhammad Lutfhi Ariyadi, 210101040530. *Pengembangan Bahan Ajar Pada Materi Aljabar Dengan menggunakan Model Pembelajaran STEAM Berbasis Aplikasi Seesaw*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Pembimbing: Hasby Assidiqi, S.Pd., M.Si, 2025

KATA KUNCI: BAHAN AJAR, STEAM, SEESAW, MODUL AJAR, ALJABAR

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar pada materi aljabar dengan menggunakan model pembelajaran STEAM berbasis aplikasi Seesaw, menjelaskan kelayakan bahan ajar, mengukur efektivitas, dan mengetahui kepraktisan bahan ajar.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian (*research and development*) yang menggunakan model ADDIE (*Analyze-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Pendekatan pada penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Objek pada penelitian ini merupakan para peserta didik kelas VII SMPN 23 Banjarmasin. Pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, validasi ahli, angket responden, dan tes.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diperoleh bahwa penelitian ini telah menghasilkan suatu produk bahan ajar dengan menggunakan model pembelajaran STEAM berbasis aplikasi Seesaw. Dengan mengikuti Langkah-langkah seperti tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Kualitas bahan ajar yang dikembangkan telah melewati berbagai proses validasi dari para ahli dosen yang terdiri dari validasi ahli materi, dan validasi ahli media dengan klasifikasi “Sangat Layak”.