ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan bahan ajar gamifikasi berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu android siswa kelas VII pada pokok bahasan Statistika di MTs. MA'ARIF 1 Punggur yang valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan peneliti adalah model 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974). Hasil proses pengembangan modul gamifikasi berbasis *Contextual Teaching and Learning* berbantu android dalam penelitian ini terdiri dari 4 tahapan yaitu (1) *Define,* hasil dari analisis ini yaitu dalam buku paket kurang dalam mengilustrasikan gambar dan buku tersebut hanya tersedia di perpustakaan sekolah saja. Kemudian analisis konsep hasil yang didapatkan berupa peta konsep materi statistika. Setelah itu, dilakukan analisis tugas yaitu berupa KI dan KD terkait materi statistika dan terakhir yaitu analisis tujuan pembelajaran hasil yang didapatkan berupa indikator pencapaian kelulusan pada materi statistika. (2) *Design*, perancangan menggunakan *software Powerpoint*, *software I-Spring Suite 8* digunakan mengubah (*.pptx*) menjadi (*.html5*) dan *software Website 2 APK Bulder* digunakan mengubah (*.html5*) menjadi aplikasi (*.apk*). (3) *development*, berdasarkan hasil validasi ketiga ahli yaitu ahli materi, desain, dan bahasa modul gamifikasi berbasis *Contextual Teaching and Learning* berbantu android yang telah dikembangkan memperoleh presentase rata-rata kevalidan sebesar 77.72% yang menunjukkan interpretasi "Valid" dan hasil uji kepraktisan diperoleh presentase kepraktisan sebesar 82,17% yang menunjukkan interpretasi "Sangat Praktis". Maka dapat diidentifikasikan modul gamifikasi berbasis *Contextual Teaching and Learning* (CTL) berbantu android dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. (4) *desseminate* dilakukan penyebaran produk terbatas yaitu di kelas VIIB Mts. Ma'arif 1 Punggur.

Kata kunci: android; *Contextual Teaching and Learning* (CTL); gamifikasi; pengembangan.

Scanned by TapScanner