

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan *handout* matematika berbasis *android* dengan model *contextual teaching and learning* pada materi aritmatika sosial. Jenis penelitian ini merupakan *Research and Development* (R&D). Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). *Handout* berbasis *android* ini dilengkapi dengan model *contextual teaching and learning* dengan 7 komponen utama yaitu konstruktivisme, bertanya, menemukan, memodelkan, masyarakat belajar, menyimpulkan dan penilaian autentik sehingga memudahkan siswa dalam belajar karena mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut tentunya disesuaikan dengan masalah yang ada yaitu tidak maksimalnya penggunaan buku cetak dalam pembelajaran daring sehingga dikembangkan *handout* matematika berbasis *android* yang mudah dibawa dan digunakan. Penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap valid dan praktis dengan menggunakan instrumen pengumpulan data yaitu angket validasi produk oleh ahli dan angket kepraktisan oleh peserta didik. Tingkat kevalidan produk ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli materi dan ahli media. Hasil persentase penilaian validasi ahli materi adalah sebesar 81% serta hasil persentase penilaian ahli media adalah sebesar 85% dan kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori sangat layak. Tingkat kepraktisan produk ini diperoleh dari hasil angket respon siswa oleh 10 responden kelas VII SMP Negeri 6 Terbanggi Besar dengan rata-rata persentase sebesar 91% dan termasuk dalam kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan sangat valid dan praktis untuk digunakan.

**Kata kunci:** aritmatika sosial; *contextual teaching and learning*; *handout* berbasis *android*; pengembangan

## ABSTRACT

The purpose of this study is to develop and produce a product in the form of an Android-based math *handout* with a *contextual teaching and learning* model on social arithmetic material. This type of research is Research and Development (R&D). The model used in this study is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This android-based *handout* is equipped with a *contextual teaching and learning* model with 7 main components, namely constructivism, asking questions, discovering, modeling, learning communities, concluding and authentic assessments making it easier for students to learn because they relate the material to everyday life. This is of course adapted to the existing problem, namely the not maximal use of printed books in online learning so that an Android-based math *handout* was developed that is easy to carry and use. This research was carried out only to the valid and practical stage using data collection instruments, namely product validation questionnaires by experts and practicality questionnaires by students. The level of validity of this product can be seen from the validation results of material experts and media experts. The percentage result of the material expert validation assessment is 81% and the percentage result of the media expert assessment is 85% and both results are included in the very feasible category. The level of practicality of this product is obtained from the results of student responses questionnaires by 10 respondents in class VII SMP Negeri 6 Terbanggi Besar with an average percentage of 91% and is included in the very practical category. Based on the