**ABSTRAK**

SULVIANTI.*Pengembangan Bahan Ajar Materi Segitiga Berbasis Masalah yang Terintegrasi Aspek Budaya Lokal Massenrempulu untuk Siswa Kelas VII SMP di Kabupaten Enrekang* (dibimbing oleh Suradi Tahmir dan Nurdin Arsyad)

Penelitian ini dilatarbelakangi, bahwa perlunya suatu media yang dapat membantu siswa belajar konsep matematika yang berhubungan langsung dengan siswa yaitu artefak dan bahasa yang digunakan di daerahnya. Perlu kita ketahui bahwa sekolah merupakan tempat kebudayaan karena proses belajar merupakan proses pembudayaan yakni untuk pencapaian akademik siswa, untuk membudayakan sikap, pengetahuan, keterampilan dan tradisi yang ada dalam suatu komunitas budaya. Budaya merupakan suatu hal yang tidak bisa kita hindari dalam kehidupan sehari-hari, karena budaya satu kesatuan yang utuh dan menyeluruh dari beragam perwujudan yang dihasilkan dan atau berlaku dalam suatu komunitas. Hal tersebut memungkinkan bahwa terdapat konsep-konsep matematika yang tertanam dalam praktek-praktek budaya. Implikasi karakteristik kultur dalam pembelajaran matematika, juga dapat dilihat pada topik yang sering disebut dengan etnomatematika.

Oleh sebab itu, seorang guru haruslah pandai memilih strategi pembelajaran yang dapat melibatkan siswa secara optimal dalam memecahkan masalah. Untuk mempermudah implementasi pembelajaran di sekolah, maka salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah kreativitas guru sangat dibutuhkan dalam penyusunan bahan ajar yang menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan tidak terlepas dari karakter budaya mereka termasuk di dalamnya pemanfaatan artefak dan bahasa lokal yang terdapat di daerah mereka.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan tujuan untuk memperoleh bahan ajar berbasis masalah yang terintegrasi aspek budaya lokal Massenrempulu untuk siswa kelas VII SMP Kabupaten Enrekang. Prosedur pengembangan yang digunakan dimodifikasi dari teori pengembangan model 4-D *(four D models)* oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974). Tahapan yang ditempuh yaitu: (a) Pendefinisian *(Define)*, (b) Perancangan *(Design)*, (c) Pengembangan *(Development)*, dan (4) Penyebaran *(Disseminate)*. Untuk mengukur kualitas digunakan kriteria antara lain (1) kevalidan dengan instrumen lembar validasi, (2) kepraktisan dengan instrumen lembar pengelolaan pembelajaran, dan (3) keefektifan dengan instrumen pengamatan aktivitas siswa, angket respon siswa dan guru, serta THB.

Hasil dari penelitian ini berupa produk, yaitu (1) Bahan ajar materi segitiga berbasis masalah yang terintegrasi aspek budaya lokal Massenrempulu untuk siswa kelas VII SMP di Kabupaten Enrekang, (2) RPP, dan (3) LKS. Produk tersebut awalnya berupa *prototipe-I* yang divalidasi oleh ahli dengan kesimpulan dapat digunakan dengan revisi kecil. Setelah dilakukan revisi kecil diperoleh *prototipe-II* yang selanjutnya diujicoba pada kelas VII2 SMP Negeri 1 Anggeraja Kabupaten Enrekang. Hasil uji coba menunjukkan bahwa produk telah memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan.