

ABSTRAK

VINA DELIA GUSTINA. 2024. **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERTEMA ETNOMATEMATIKA DI TASIKMALAYA BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR 3* PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR.** Jurusan Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif bertema etnomatematika di Tasikmalaya berbantuan *Smart Apps Creator 3* pada materi bangun ruang sisi datar dan melihat efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif bertema etnomatematika di Tasikmalaya berbantuan *Smart Apps Creator 3* pada materi bangun ruang sisi datar terhadap hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, serta soal tes (*pretest* dan *posttest*). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar penilaian ahli media, lembar penilaian ahli materi, lembar angket respon peserta didik, lembar angket respon guru, serta soal tes. Data penelitian ini diperoleh dari 2 ahli media, 2 ahli materi, 2 guru matematika, 9 peserta didik MTsN 4 Kota Tasikmalaya dan 30 peserta didik kelas VIII A MTsN 4 Kota Tasikmalaya. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang dapat digunakan melalui android. Berdasarkan hasil penelitian, pada tahap *analysis* peneliti memeriksa kesenjangan/masalah yang ada, menentukan tujuan pembelajaran, analisis karakteristik peserta didik, dan mengidentifikasi sumber daya yang diperlukan. Pada tahap *design* peneliti membuat *flowchart* dan *storyboard*, mengumpulkan bahan pendukung, dan merancang lembar penilaian untuk para ahli serta angket respon peserta didik dan guru. Pada tahap *development* peneliti menghasilkan produk berupa aplikasi android dengan nama media ETNEMASIK (Etnomatematika di Tasikmalaya) yang telah dinyatakan “sangat layak” oleh ahli media dan ahli materi sehingga media dapat digunakan. Pada tahap *implementation* media diujicobakan pada implementasi skala kecil kepada 9 peserta didik MTsN 4 Kota Tasikmalaya dan mendapatkan respon peserta didik dengan kategori “sangat baik”. Selanjutnya produk diujicobakan dalam kegiatan pembelajaran pada implementasi skala besar kepada 30 peserta didik kelas VIII A MTsN 4 Kota Tasikmalaya. Dan tahap terakhir yaitu *evaluation* yaitu perbaikan yang didapatkan dari hasil angket respon peserta didik serta guru pada implementasi skala besar dan diperoleh respon peserta didik dengan kategori “sangat baik” serta respon guru dengan kategori “sangat baik”. Hasil uji efektivitas media ditinjau dari ketuntasan klasikal peserta didik dan diperoleh persentase skor 80% serta skor *N-Gain* 0,35856574 yang berada pada kategori “sedang”. Maka media pembelajaran interaktif bertema etnomatematika di Tasikmalaya berbantuan *Smart Apps Creator 3* pada materi bangun ruang sisi datar dinyatakan efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Etnomatematika, *Smart Apps Creator 3*, Bangun Ruang Sisi Datar.