

## ABSTRAK

### PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS ETNOMATEMATIKA BERBANTUAN *SMART APPS CREATOR* BERORIENTASI LITERASI NUMERASI

Oleh

MA'SUMAH

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika pada materi keliling segi empat di kelas V dan mengetahui efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan Plomp. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN 1 Tanjung Agung Lampung Selatan. Sampel penelitian ini ditentukan dengan Teknik *Simple Random Sampling* dan diperoleh 32 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa rata-rata penilaian uji validasi materi diperoleh 0,852 (sangat valid), rata-rata penilaian uji validasi ahli media diperoleh 0,923 (sangat valid), dan rata-rata penilaian uji validasi ahli bahasa diperoleh 0,646 (valid). Rata-rata angket kepraktisan modul diperoleh 90,2 (sangat praktis) dan hasil angket dari praktisi (pendidik) diperoleh 89,74 (sangat praktis). Teknik analisis data menggunakan uji *paired t-test* diperoleh nilai  $\text{sig} = 0,000$  atau  $P < 0,05$  pada variabel literasi numerasi, dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hasil uji *effect size* diperoleh nilai sebesar 1, 87 menunjukkan efek yang kuat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika berbantuan *Smart Apps Creator* berorientasi literasi numerasi valid untuk digunakan. Media pembelajaran matematika berbasis etnomatematika efektif meningkatkan kemampuan literasi numerasi peserta didik.

**Kata Kunci:** *etnomatematika, literasi, media, numerasi, smart apps creator*

## **ABSTRACT**

### **DEVELOPMENT OF MATHEMATICS LEARNING MEDIA BASED ON ETHNOMATHEMATICS ASSISTED BY SMART APPS CREATOR ORIENTED ON NUMERACY LITERACY**

**By**

**MA'SUMAH**

*This study aims to develop ethnomathematics-based mathematics learning media on the material of the perimeter of quadrilaterals in class V and to determine the effectiveness of the learning media developed. This study is development research using the Plomp development model. The population of this study was grade V students of SDN 1 Tanjung Agung, South Lampung. The sample of this study was determined using the Simple Random Sampling Technique and obtained 32 students. The results of this study indicate that the average assessment of the material validation test was 0.852 (very valid), the average evaluation of the media expert validation test was 0.923 (very valid), and the average assessment of the language validation test was 0.646 (valid). The average questionnaire on the practicality of the module was 90.2 (very practical), and the results of the questionnaire from practitioners (educators) were 89.74 (very practical). The data analysis technique used a paired t-test to obtain a  $\text{sig} = 0.001$  or  $P < 0.05$  for the numeracy literacy variable. Thus,  $H_0$  is rejected when  $H_1$  is accepted. The results of the effect size test obtained a value of 1.87 which showed a strong effect. Therefore, it concluded that ethnomathematics-based mathematics learning media assisted by Smart Apps Creator oriented to numeracy literacy is valid for use. Ethnomathematics-based mathematics learning media effectively improves students' numeracy literacy skills.*

**Keywords:** *ethnomathematics, literacy, media, numeracy, smart apps creator*