

## ABSTRAK

**Aulia Isnaini Muliawati** : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Android* Dengan Pendekatan Etnomatematika Ditinjau Dari Hasil Belajar Siswa. **Skripsi. Strata Satu. Yogyakarta. Universitas Mercu Buana Yogyakarta. 2020.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *android* dengan pendekatan Etnomatematika ditinjau dari hasil belajar siswa yang berkualitas dilihat dari kriteria kevalidan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) menggunakan tahap 1 (paling rendah) dengan model pengembangan dari ADDIE yang disederhanakan menjadi 5 tahapan. Unsur etnomatematika yang digunakan pada penelitian ini adalah bangunan rumah limasan jawa dari Studio Alam Gamplong dengan menggunakan aplikasi utama yaitu *Adobe Flash CS5.5 AIR for Android*. Kevalidan media pembelajaran berbasis *android* dilihat dari hasil analisis uji pengembangan terbatas oleh para ahli. Penilaian media pembelajaran oleh ahli materi diperoleh skor sebesar 100 dengan kriteria “Sangat baik “ dan penilaian ahli media didapatkan skor sebesar 79 dengan kriteria “Cukup” sehingga memenuhi aspek kevalidan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan media pembelajaran berbasis *android* dengan pendekatan etnomatematika ditinjau dari hasil belajar siswa menunjukkan bahwa penelitian ini telah memenuhi aspek kevalidan. Sehingga media pembelajaran ini layak digunakan sebagai media pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Android*, *Etnomatematika*, Bangun Datar, Hasil Belajar Siswa.

## **ABSTRACT**

***Aulia Isnaini Muliawati : Developing of Learning Media Based on Android With an Ethnomatic Approach in Terms of Student Learning Outcome .Thesis. Bachelor degree. Yogyakarta. Universitas Mercu Buana Yogyakarta. 2020.***

*This study aims to developing of learning media based on android with an ethnomatic approach in terms of student learning outcome seen from the criteria of validity. This type of research is Research and Development (R&D) using stage 1 (the lowest) with the development model of ADDIE which is simplified into 5 stages. The ethnomatematics elements used in this study are the parts of the Yogyakarta palace train using the main application, Adobe Flash CS5.5 AIR for Android.*

*The validity of the media was viewed from the results of limited development test analysis by experts. Assessment of learning media by material experts obtained a score of 100 classified as "Very Good" and the assessment of media experts obtained a score of 79 and classified as "Enough". Thus, conclusively, it fulfills the validity aspect.*

*The results showed that the design of Android-based learning media with an ethno-mathematical approach in terms of student learning outcomes indicated that this study had fulfilled the validity aspect. So that this learning media is suitable for use as a medium for learning mathematics to improve student learning outcomes.*

***Keywords: Learning Media, Android, Ethnomatematics, Plane figure, Square and Triangle***