

ABSTRAK

Hendrisa Rizqie Romandoni. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran *Ethnofun* Untuk Meningkatkan *Computational Thinking* Siswa SMP Kelas VII. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. FKIP. Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Swasti Maharani, M.Pd., (II) Dr. Edy Suprpto, S.Si., M.Pd.

Media pembelajaran berbasis etnomatematika untuk meningkatkan *computational thinking* siswa SMP masih sangat kurang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan *computational thinking* siswa dengan memanfaatkan prinsip etnomatematika. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* dengan fokus pada perancangan dan penerapan media pembelajaran berbasis etnomatematika. Skor validasi media yang dikembangkan mencapai 86% yang menunjukkan tingkat validitas tinggi, sedangkan angket respon siswa menghasilkan skor validasi 88,89%. Analisis keefektifan media pembelajaran etnofun juga memperoleh nilai sebesar 86,25%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis etnomatematika efektif meningkatkan kemampuan berpikir komputasi pada siswa SMP. Nilai validasi dan kepraktisan yang tinggi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan, *Ethnofun*, merupakan media pembelajaran yang layak untuk meningkatkan pemahaman materi bangun ruang dan menumbuhkan kemampuan berpikir komputasi pada siswa.

Kata kunci: Etnomatematika, *Computational Thinking*, Media Pembelajaran

ABSTRACT

Hendrisa Rizqie Romandoni. 2024. Pengembangan Media Pembelajaran *Ethnofun* Untuk Meningkatkan *Computational Thinking* Siswa SMP Kelas VII. Skripsi. Program Studi Pendidikan Matematika. FKIP. Universitas PGRI Madiun. Pembimbing (I) Dr. Swasti Maharani, M.Pd., (II) Dr. Edy Suprpto, S.Si., M.Pd.

Ethnomathematics-based learning media to improve computational thinking of junior high school students is still very lacking. This research aims to develop learning media to improve students' computational thinking by utilizing ethnomathematical principles. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model with a focus on the design and application of ethnomathematics-based learning media. The validation score of the developed media reached 86% which showed a high level of validity, while the student response questionnaire produced a validation score of 88.89%. The analysis of the effectiveness of ethnofun learning media also obtained a score of 86.25%. The results of the study show that ethnomathematics-based learning media is effective in improving computational thinking skills in junior high school students. The high value of validation and practicality shows that the media developed, Ethnofun, is a feasible learning medium to improve the understanding of space building materials and foster computational thinking skills in students.

Keywords: Ethnomathematics, Computational Thinking, Learning Media