

ABSTRAK

Angeline, Rachel (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game, Flash Card, dan Worksheets Berbasis Etnomatematika Ogoh-ogoh Untuk meningkatkan Pemahaman Konsep dan Motivasi Pada Pembelajaran Aljabar SMP. Tesis. Pendidikan Matematika, Program Pascasarjana, Universitas Pendidikan Ganesha.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Flash Card*, *Board Game*, *Worksheets*, Etnomatematika, Aljabar, SMP.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran board game, flash card, dan worksheets yang valid, praktis dan efektif. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis etnomatematika Ogoh-ogoh untuk meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi pada pembelajaran aljabar SMP. Pengintegrasian unsur budaya lokal dalam media pembelajaran dilakukan sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang kontekstual, bermakna, serta mampu menghubungkan konsep matematika dengan pengalaman nyata peserta didik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan *design research* dengan tujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran berbasis etnomatematika Ogoh-ogoh. Pendekatan penelitian ini terdiri atas tiga tahap yaitu tahap persiapan percobaan, tahap percobaan desain, dan tahap asesmen. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara baik secara langsung maupun tidak, dokumentasi berupa foto atau video, kuisioner/angket, test, dan observasi. Instrumen yang ada dalam penelitian ini adalah instrumen studi awal berupa wawancara, instrumen validasi ahli media dan materi, angket kepraktisan oleh praktisi dan peserta didik, lembar observasi, dan test pemahaman konsep. Data dalam penelitian ini dianalisa dengan menggunakan teknik analisa data berupa reduksi, triangulasi, dan penarikan kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini adalah media yang dikembangkan valid secara materi 0.82 dengan kategori sangat valid dan secara media 0.80 masih dengan kategori valid. Dari segi kepraktisan oleh praktisi diperoleh angka 93.33% dalam kategori sangat praktis dan 94.27% oleh peserta didik dengan kategori sangat praktis. Sedangkan keefektifan memperoleh angka rata-rata 71.33 masih di atas angka ketuntasan dengan kategori S4 dalam kriteria *Pearson*.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan basis etnomatematika Ogoh-ogoh dengan karakteristik sebagai representasi visual dan narasi, pembangun konsep secara struktural, dan jembatan antara konsep aljabar yang abstrak dengan konkret. Selain itu, terdapatnya proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran ini yang berbasis etnomatematika Ogoh-ogoh yang mampu membantu peserta didik meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi pada pembelajaran aljabar SMP.

ABSTRACT

Angeline, Rachel (2026). *The Development of Board Game, Flash Card, and Worksheet Learning Media Based on Ogoh-ogoh Ethnomathematics to Improve Conceptual Understanding and Motivation in Junior High School Algebra Learning*. Thesis. Mathematics Education, Postgraduate Program, Universitas Pendidikan Ganesha.

Keywords: Learning Media, Flash Cards, Board Games, Worksheets, Ethnomathematics, Algebra, Junior High School.

This study aims to develop learning media in the form of a board game, flash cards, and worksheets that are valid, practical, and effective. The developed learning media are based on the ethnomathematics of Ogoh-ogoh and are intended to improve junior high school students' conceptual understanding and motivation in learning algebra. The integration of local cultural elements into the learning media is carried out as an effort to create contextual and meaningful learning experiences, as well as to connect mathematical concepts with students' real-life experiences.

This study employed a design research approach with the objective of developing learning media based on the ethnomathematics of Ogoh-ogoh. The research consisted of three phases: the preparation for the experiment phase, the design experiment phase, and the retrospective assessment phase. Data were collected through interviews (both direct and indirect), documentation in the form of photographs and videos, questionnaires, tests, and observations. The research instruments included preliminary study interview guidelines, expert validation instruments for media and content, practicality questionnaires completed by practitioners and students, observation sheets, and a conceptual understanding test. The data were analyzed using data reduction, triangulation, and conclusion drawing techniques.

The results of the study indicate that the developed media were highly valid in terms of content, achieving a validity score of 0.82, and valid in terms of media design, with a validity score of 0.80. In terms of practicality, the media obtained a score of 93.33% from practitioners and 94.27% from students, both categorized as highly practical. Regarding effectiveness, the media achieved an average score of 71.33, which exceeded the minimum mastery criterion and was classified as Level S4 according to Pearson's criteria.

The developed learning media are grounded in the ethnomathematics of Ogoh-ogoh and possess several distinctive characteristics: they serve as visual and narrative representations, facilitate the structural construction of concepts, and bridge abstract algebraic concepts with concrete experiences. Furthermore, the learning process supported by these Ogoh-ogoh ethnomathematics-based media was found to assist students in improving both their conceptual understanding and motivation in learning algebra at the junior high school level.