

## ABSTRAK

### **Wina Aulia Sugiharto. (2024). “Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle berbasis Etnomatematika Motif Batik melalui Pembelajaran *Picture And Picture* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Peserta Didik”**

Matematika sering dianggap sulit karena peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami sifat matematika yang abstrak dan menemukan solusi untuk menyelesaikan suatu masalah. Oleh sebab itu, seorang guru atau fasilitator dapat menggunakan media pembelajaran yang membantu dan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep matematika yang bersifat abstrak menjadi konkret. Pengembangan media Puzzle menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih inovatif. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) untuk mengetahui keterlaksanaan pengembangan pengembangan media pembelajaran Puzzle berbasis etnomatematika motif batik; (2) untuk mengetahui validitas dari pengembangan media pembelajaran Puzzle berbasis etnomatematika motif batik; (3) untuk mengetahui efektifitas dari penggunaan media pembelajaran Puzzle berbasis etnomatematika motif batik; (4) dan untuk mengetahui praktikalitas penggunaan pengembangan media pembelajaran Puzzle berbasis etnomatematika motif batik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media Puzzle berbasis Etnomatematika Motif Batik mendapatkan kriteria sangat valid dari ahli materi materi dan ahli media, memiliki efektifitas tinggi dalam peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik, serta mendapatkan kriteria praktis dari guru dan peserta didik.

**Kata Kunci : Media Puzzle, Etnomatematika, Motif Batik, Model *Picture and Picture*, Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis**