

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media *Macromedia Flash* berbasis Etnomatematika pada Keraton Amantubillah Mempawah terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah dalam materi dimensi tiga kelas XII SMA Negeri 2 Mempawah Hilir. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) dengan rancangan penelitian 4D yang pada penelitian ini dibatasi hingga *Define, design, dan Develop*. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XII SMA Negeri 2 Mempawah Hilir sebanyak 30 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar validasi ahli materi dan ahli media, lembar angket respon guru dan siswa, serta soal *posttest*. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan diperoleh hasil tingkat kevalidan sebesar 82,9% dengan kriteria sangat valid, tingkat kepraktisan sebesar 92,48% dengan kriteria sangat praktis, dan tingkat keefektifan sebesar 80% dengan kriteria sangat efektif.

Kata kunci : *Macromedia Flash*, Etnomatematika, Kemampuan Pemecahan Masalah