

ABSTRAK

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU ANGKA
BERGAMBAR PADA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI
PENGENALAN LAMBANG BILANGAN UNTUK
SISWA DENGAN *SLOW LEARNER* KELAS II SEKOLAH DASAR**

Pius Angga Permadi
Universitas Sanata Dharma
2021

Siswa dengan *Slow learner* tidak mampu mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru, salah satunya kurang bisa dalam mengenal lambang bilangan. Hal ini disebabkan oleh faktor kemampuan kognitifnya yang lamban dalam menerima dan menyimak informasi, sehingga menimbulkan rasa minder dan kurangnya percaya diri. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran kartu angka bergambar yang layak bagi siswa dengan *slow learner* kelas II serta mengetahui kualitas media kartu angka bergambar pada materi mengenal lambang bilangan.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah *Research & Development* (RnD) dari Borg and Gall (dalam Sugiyono 2011: 297) yang terdiri 10 tahapan. Dalam penelitian ini hanya menggunakan 6 tahapan. Tahapan-tahapan tersebut adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi produk, revisi desain, dan uji coba terbatas. Untuk mengetahui kualitas dan kelayakan produk yang dikembangkan, dilakukan validasi oleh 2 validator yaitu ahli media dari Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan guru kelas II Sekolah Dasar Jogja Green School.

Produk yang dikembangkan berupa media kartu angka bergambar yang layak digunakan dengan revisi. Media kartu angka bergambar tergolong dalam kriteria “Sangat Baik” dengan perolehan rata-rata skor 4,98. Buku panduan tergolong dalam kriteria “Sangat Baik” dengan perolehan rata-rata skor 4,96. Video tutorial penggunaan media memiliki kriteria “Sangat Baik” dengan perolehan rata-rata skor 4,77. Hal ini menunjukkan bahwa produk media kartu angka bergambar yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi mengenal lambang bilangan untuk siswa dengan *slow learner*.

Kata Kunci: Media kartu angka bergambar, Lambang bilangan, *Slow Learner*, Mengembangkan produk

ABSTRACT

**MEDIA DEVELOPMENT OF PICTURE NUMBER CARD GAMES IN
MATHEMATICS LESSONS NUMBER SYMBOL
RECOGNITION MATERIAL FOR STUDENTS WITH SLOW LEARNER
GRADE II ELEMENTARY SCHOOL**

Pius Angga Permadi
Sanata Dharma University
2021

Students with Slow learner are unable to follow the learning delivered by the teacher, one of them is less able to recognize the symbol of numbers. This is due to the factor of cognitive ability that is slow in receiving and listening to information, thus causing a sense of minder and lack of confidence. This study aims to develop a learning media of picture number cards that are feasible for grade II students with slow learner as well as knowing the media quality of picture number cards on the material to recognize the symbol of numbers.

The type of research used by researchers is Research & Development (RnD) from Borg and Gall (in Sugiyono 2011: 297) which consists of 10 stages. In this study them reseacher only used 6 stages. These stages are potential and problems, data collection, product design, product validation, design revisions, and limited trials. The validation was done to find out the quality and feasibility of the products developed, there were 2 validators, namely media experts from Lecturers of Elementary Teacher Education Study Program and grade II teachers of Jogja Green School Elementary School.

The product developed in the form of picture number card media that is proper using with revisions. The media picture number cards are classified as "Excellent" criteria with an average score of 4.98. The guidebook is classified as "Excellent" with an average score of 4.96. Media usage video tutorials have the "Excellent" criteria with an average score of 4.77. This shows that the media product of picture number cards developed has good quality and deserves to be used as a learning medium on materials to recognize the symbol of numbers for students with slow learners.

Keywords: *Illustrated number card media, Number symbol, Slow Learner, Product development*