

**PENGEMBANGAN MEDIA *COUNTING BOX* PADA MATERI  
*PIPALANDA* UNTUK SISWA *SLOW LEARNER* USIA 9-12  
TAHUN DI KECAMATAN SEMEN**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PGSD



Oleh:

**AMBARWATI**

NPM: 19.1.01.10.0137

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI  
TAHUN 2023**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:  
**AMBARWATI**  
NPM: 19.1.01.10.0137

Judul:  
**PENGEMBANGAN MEDIA *COUNTING BOX* PADA MATERI *PIPALANDA* UNTUK  
SISWA *SLOW LEARNER* USIA 9-12 TAHUN DI KECAMATAN SEMEN**

Telah disetujui untuk diajukan kepada  
Panitia ujian/sidang skripsi prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 5 Juli 2023

Dosen Pembimbing I



Ita Kurnia, M.Pd.  
NIDN. 0701128306

Dosen Pembimbing II



Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.  
NIDN. 0701058701

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi oleh:

**AMBARWATI**

NPM: 19.1.01.10.0137

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA *COUNTING BOX* PADA MATERI  
*PIPALANDA* UNTUK SISWA *SLOW LEARNER* USIA 9-12 TAHUN DI  
KECAMATAN SEMEN**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Program Studi PGSD UN PGRI Kediri

Pada Tanggal: 24 Juli 2023

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

1. Ketua : Ita Kurnia, M.Pd.
2. Penguji I : Nurita Primasatya, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.



Mengetahui,  
Dekan FKIP



Dr. Mamun Nurmilawati  
NIDN. 0006096801

## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Ambarwati  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tanggal Lahir : Blitar, 30 April 2000  
NPM : 19.1.01.10.0137  
Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja atau tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 5 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Ambarwati

---

NPM: 19.1.01.10.0137

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Pencobaan-pencobaan yang kamu alami ialah pencobaan-pencobaan biasa, yang tidak melebihi kekuatan manusia. Sebab Allah setia dan karena itu Ia tidak akan membiarkan kamu dicobai melampaui kekuatanmu. Pada waktu kamu dicobai Ia akan memberikan kepadamu jalan ke luar, sehingga kamu dapat menanggungnya.”

(1 Korintus 10:13)

### **Karya ini kupersembahkan untuk:**

1. Orang tua, saudara, dan keluarga besar di Genjong.
2. Romo Alexius Kurdo Irianto yang telah memberikan beasiswa, motivasi, mendukung saya dalam menempuh perkuliahan.
3. Romo Karel Nuci Prayogi yang telah mendukung dan memotivasi saya.
4. Bapak Ibu Daniel yang telah mendidik, menjaga, dan memotivasi saya.
5. Saudara Aspi St. Lusia yang menemani selama proses perkuliahan.
6. Hugo yang selalu menyemangati saya selama proses perkuliahan.
7. Orang-orang yang ada di sekitar saya yang selalu mendukung dan memotivasi saya.

## ABSTRAK

**Ambarwati.** Pengembangan Media *Counting Box* Pada Materi *Pipalanda* Siswa *Slow Learner* Usia 9-12 Tahun Di Kecamatan Semen, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2023.

**Kata Kunci:** Media *Counting Box*, Materi *Pipalanda*, *Slow Learner*, Usia 9-12 Tahun

Penelitian pengembangan ini dilatarbelakangi dari hasil bahwa siswa *slow learner* memiliki sudut pandang bahwa mata pelajaran matematika itu sangat sulit. Selain itu, guru tidak memakai media interaktif, tidak mendampingi secara intens, tidak ada guru khusus, dan terburu-buru dalam menerangkan materi, hal ini menyebabkan siswa *slow learner* sulit memahami materi *pipalanda*. Selain itu, guru mengajar dengan metode ceramah dan penugasan, sehingga siswa *slow learner* bosan ketika belajar. Maka dari itu peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa media *counting box*. Adapun penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui kevalidan media *counting box* pada materi *pipalanda* pada anak *slow learner* usia 9-12 tahun di SD Kecamatan Semen, (2) Mengetahui kepraktisan media *counting box* pada materi *pipalanda* pada anak *slow learner* usia 9-12 tahun di SD Kecamatan Semen, (3) Mengetahui keefektifan media *counting box* pada materi *pipalanda* pada anak *slow learner* usia 9-12 tahun di SD Kecamatan Semen.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan *R & D* dengan model pengembangan *ADDIE* (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan angket dan KKM. Validasi produk dilakukan melalui dua tahap yaitu tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Lokasi penelitian uji coba terbatas dilakukan di SDK Yohanes Gabriel dengan subjek penelitian sebanyak 6 siswa *slow learner*. Sedangkan lokasi penelitian pada uji coba luas, dilakukan di SDN Bobang 2 dengan subjek penelitian sebanyak 2 siswa *slow learner* dan pada SDN Kanyoran 3 subjek penelitian sebanyak 5 siswa *slow learner*.

Berdasarkan penelitian diperoleh hasil: (1) kevalidan media *counting box* pada materi *pipalanda* memperoleh skor 93,84% yang menyatakan media *counting box* yang dikembangkan masuk dalam kriteria sangat valid, (2) kepraktisan media *counting box* memperoleh nilai rata-rata gabungan dari angket respon guru dan siswa pada uji coba luas memperoleh skor 94,99%, (3) keefektifan berdasarkan hasil uji *post-test* pada uji coba luas memperoleh rata-rata gabungan 84,97, artinya media *counting box* yang dikembangkan sangat efektif. Jadi dapat disimpulkan bahwa media *counting box* ini sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran matematika dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *pipalanda*.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

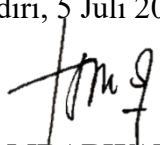
Skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Counting Box* Pada Materi *Pipalanda* Untuk Siswa *Slow Learner* Usia 9-12 Tahun Di Kecamatan Semen” ini ditulis guna memenuhi Sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan PGSD FKIP UN PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor UN PGRI Kediri
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan UN PGRI Kediri
3. Bapak Kukuh Andri Aka, M.Pd., selaku Kaprodi PGSD UN PGRI Kediri
4. Ibu Ita Kurnia, M.Pd., selaku dosen pembimbing I sekaligus ketua penguji skripsi yang telah membagikan ilmu kepada mahasiswa.
5. Bapak Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 sekaligus penguji 2 skripsi yang telah membagikan ilmu kepada mahasiswa.
6. Ibu Nurita Primasatya, M.Pd., selaku dosen penguji yang telah membagikan ilmu kepada mahasiswa.
7. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 5 Juli 2023



AMBARWATI

---

NPM: 19.1.01.10.0137

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian .....	10
1. Manfaat Teoritis.....	10
2. Manfaat Praktis.....	11
G. Definisi Operasional.....	11
1. Media Pembelajaran <i>Counting Box</i> .....	11
2. Media Pembelajaran <i>Counting Box</i> yang Valid.....	12
3. Media Pembelajaran <i>Counting Box</i> yang Praktis .....	12



4. <i>Counting Box</i> yang Efektif.....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Kajian Teori.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Karakteristik Siswa <i>Slow Learner</i> Usia 9 Sampai 12 Tahun.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
3. Hakikat Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4. Hakikat <i>Counting Box</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5. Hakekat Materi Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Kerangka Berfikir.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB III METODE PENGEMBANGAN .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A. Model Pengembangan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B. Prosedur Pengembangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C. Lokasi dan Subjek Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D. Validasi Produk .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
E. Uji Coba Produk.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
F. Teknik Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
G. Instrumen Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
H. Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
A. Hasil Studi Pendahuluan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan .....	80
3. Desain Awal ( <i>Draft</i> ) Model .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

B.	Pengujian Model .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	Hasil Uji Validasi dan Praktisi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	Hasil Uji Coba Kepraktisan Media.....	<b>Error! Bookmark not defined.0</b>
3.	Hasil Uji Coba Keefektifan Media .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C.	Validasi Model .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	Deskripsi Hasil Uji Validasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	Interpretasi Hasil Uji Validasi .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.	Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.	Desain Akhir Model .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
D.	Pembahasan Hasil Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.	Spesifikasi Model .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.	Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Media	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>
A.	Simpulan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
B.	Implikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
C.	Saran.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>Error! Bookmark not defined.</b>

## DAFTAR TABEL

- 3.1 : Angket Validasi Ahli Media
- 3.2 : Angket Validasi Ahli Materi
- 3.3 : Angket Respon Guru
- 3.4 : Angket Respon Siswa
- 3.5 : Hasil Uji Validitas
- 3.6 : Hasil Uji Reliabilitas
- 3.7 : Kisi-Kisi Soal
- 3.8 : Kriteria Kevalidan
- 3.9 : Kriteria Kepraktisan
- 3.10 : Kriteria Keefektifan
- 4.1 : Hasil Rekapitulasi Dari Validator Media
- 4.2 : Hasil Rekapitulasi Dari Validator Ahli Materi
- 4.3 : Hasil Angket Kepraktisan Uji Coba Terbas Oleh Guru Kelas Empat  
SDKYohanes Gabriel
- 4.4 : Hasil Rekapitulasi Angket Kepraktisan Uji Coba Terbatas Oleh Siswa *Slow*  
*Leaerner* SDK Yohanes Gabriel
- 4.5 : Hasil Angket Kepraktisan Uji Coba Luas Oleh Guru SDN Bobang 2

- 4.6 : Hasil Kepraktisan Uji Coba Luas Oleh Siswa Slow Learner SDN Bobang  
2
- 4.7 : Hasil Kepraktisan Oleh Guru SDN Kanyoran 3 Pada Uji Coba Luas
- 4.8 : Hasil Kepraktisan Uji Coba Luas Oleh Siswa *Slow Learner* SDN Kanyoran  
3
- 4.9 : Analisis Perbandingan Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Pada Uji Coba Terbatas  
Siswa SDK Yohanes Gabriel
- 4.10 : Hasil Rekapitulasi Keefektifan Uji Coba Luas Oleh Siswa *Slow Learner*  
SDN Bobang 2
- 4.11 : Hasil Rekapitulasi Keefektifan Oleh Siswa *Slow Learner* SDN Kanyoran  
3 Pada Uji Coba Luas
- 4.12 : Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Pada Bola Hitung dan Kotak  
Penyimpanan Bola Hitung
- 4.13 : Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Kotak Hitung dan Kotak Hasil  
Perhitungan
- 4.14 : Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Kartu Soal
- 4.15 : Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Emotikon Jawaban
- 4.16 : Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Kotak Kartu Jawaban
- 4.17 : Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Kartu Jawaban
- 4.18 : Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Ruang Hitung Operasi  
Penjumlahan dan Pengurangan
- 4.19 : Perbedaan Desain Awal dan Desain Akhir Laci Pengurangan Sekaligus  
Ruang Hitung Operasi Perkalian dan Pembagian

## DAFTAR GAMBAR

- 2.1 : Kerangka Berfikir
- 3.1 : Tahapan Pengembangan ADDIE (Raiser dan Molenda, 1967)
- 3.2 : Kotak Hitung Perkalian dan Pembagian
- 3.3 : Kotak Hitung Penjumlahan dan Pengurangan
- 3.4 : Bola Hitung dan Kotak Penyimpanan Bola Hitung
- 3.5 : Kotak Soal dan Kotak Hasil Perhitungan
- 3.6 : Kartu Soal
- 3.7 : Emotikon Jawaban
- 3.8 : Kotak Kartu Jawaban
- 3.9 : Kartu Jawaban
- 4.1 : Kotak Penyimpanan Bola Hitung dan Bola Hitung
- 4.2 : Kotak Soal dan Kotak Hasil Jawaban
- 4.3 : Kartu Soal
- 4.4 : Emotikon Jawaban
- 4.5 : Kotak Kartu Jawaban
- 4.6 : Kartu Jawaban
- 4.7 : Ruang Hitung Operasi Penjumlahan dan Pengurangan

- 4.8 : Laci Pengurangan Sekaligus Ruang Hitung Operasi Perkalian dan Pembangian
- 4.9 : Komentar Validator Ahli Media
- 4.10 : Komentar dan Saran Dari Validator Materi

## DAFTAR LAMPIRAN

### Lampiran

- 1 : Lembar Pengajuan Judul Skripsi
- 2 : Berita Acara Kemajuan Bimbingan
- 3 : Surat Izin Melakukan Penelitian
- 4 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
- 5 : Perangkat Pembelajaran
- 6 : Hasil Validasi Ahli Media
- 7 : Hasil Validasi Ahli Materi
- 8 : Hasil Angket Guru (Uji Coba Terbatas)
- 9 : Hasil Angket Guru (Uji Coba Luas)
- 10 : Hasil Angket Siswa (Uji Coba Terbatas)
- 11 : Hasil Angket Siswa (Uji Coba Luas)
- 12 : Lembar Soal *Pre-test* dan *Post-test*
- 13 : Lembar Hasil Observasi
- 14 : Lembar Hasil Wawancara
- 15 : Lembar Hasil Angket Need Assessment (Guru)
- 16 : Lembar Hasil Angket Need Assessment (Siswa)

- 17 : Lembar Panduan Penggunaan Media *Counting Box*
- 18 : Lembar Hasil Uji SPSS Soal
- 19 : Lembar Dokumentasi Penelitian

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sekolah sangat penting untuk perkembangan manusia. Menurut Pasal 31 UUD 1945, negara wajib menyelenggarakan program pendidikan yang bermutu bagi setiap warga negara tanpa memandang kemampuannya, termasuk Anak Berkebutuhan Khusus (ABK). ABK adalah individu yang memiliki ciri-ciri yang unik dari anak-anak lainnya, baik dalam hal pertumbuhan maupun perkembangan kognitifnya. Undang-Undang RI Nomor 8 Tahun 2016 tentang penggunaan istilah “Kecacatan” untuk menyebut anak yang memiliki keterbatasan tertentu, hal ini diungkapkan menurut Ashari (2021:1096).

Keputusan pemerintah dalam memberikan layanan pendidikan yang berkualitas kepada Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) selama ini adalah dengan adanya layanan pendidikan sekolah inklusi. Namun, program pemerintah tersebut dalam hal pendidikan untuk ABK dianggap tidak efektif, karena secara tidak langsung program pendidikan semacam itu telah menciptakan penghalang yang menghambat interaksi sosial ABK dengan anak-anak yang bukan ABK, hal ini disampaikan menurut penelitian Darma dkk (2015). Karena itu, pemerintah berkomitmen kembali untuk meningkatkan akses pendidikan dengan kesetaraan pada ABK dan non-ABK dalam program pendidikan yang sama, dalam arti saat ini semua sekolah tersedia untuk siswa dari kondisi apa pun. Hal ini tertuang dalam Permendiknas No. 7 Tahun 2009 Pasal 1 dan 3, sehingga memungkinkan suatu sekolah memuat berbagai jenis siswa termasuk non-ABK dan ABK.



Sekolah ABK maupun non-ABK membutuhkan pembelajaran untuk mendukung perkembangan pengetahuan, sikap, dan motoriknya. Dalam pembelajaran tersebut tentunya membutuhkan guru dan fasilitas yang dapat membantu dalam pengembangan kecakapan melalui proses pembelajaran siswa dalam bidang pengetahuan, sikap, dan motoriknya. ABK membutuhkan guru pendamping khusus, meskipun demikian tidak semua sekolah memiliki guru pendamping khusus siswa ABK, oleh karena itu menurut Mc. Leskey (2019:19) berpendapat bahwa guru kelas umum diharapkan mempunyai keahlian membentuk desain pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik ABK. Selain hal itu, perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan pengalaman belajar pemahaman materi yang disampaikan. Hal ini penting karena anak berada dalam fase emas, di mana mereka mengalami perkembangan yang berarti, hal ini ditegaskan menurut Fadillah (2014:14).

ABK di sekolah banyak macamnya, salah satunya ialah siswa lambat belajar atau *slow learner*. Siswa *slow learner* yakni siswa dengan kecerdasan yang lamban dari pada anak normal lainnya. Pernyataan peneliti juga didukung menurut Dhimastuti (2019:10-11) menyatakan bahwa mayoritas anak yang termasuk dalam kategori anak lamban belajar memiliki tingkat pencapaian prestasi akademik yang lebih rendah daripada anak-anak lain. Pemikiran yang hampir mirip juga diutarakan menurut Lisinus dan Sembiring (dalam Ambarwati, 2022) menyampaikan seorang anak yang skor kecerdasan intelektualnya 70-90 dengan prestasi rendah pada setengah atau segala mata pelajaran disebut sebagai anak lambat belajar. Berdasarkan dua argumen peneliti di atas dan pendapat peneliti terkait siswa lamban belajar, dapat disimpulkan

bahwa anak lamban belajar adalah anak yang memiliki tingkat pencapaian akademik yang rendah yang memiliki kecerdasan intelektual antara 70-90 dalam setengah atau segala mata pelajaran yang anak-anak pelajari.

Pada tanggal 10 Maret 2022 peneliti melakukan analisis kebutuhan di SDK Yohanes Gabriel Puhsarang, 8 dan 9 November 2022 di SDN Bobang 2, dan tanggal 16 November 2022 di SDN Kanyoran 3. Ketiga sekolah dasar tersebut berada di wilayah Kecamatan Semen. Analisis kebutuhan yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, dan penyebaran angket. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dari tiga sekolah dasar tersebut sebagai berikut.

Pertama, hasil studi lapangan dari SDK Yohanes Gabriel Puhsarang. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan, sehingga membuat anak *slow learner* menjadi bosan ketika belajar. Selain itu anak *slow learner* juga pasif saat belajar dan ramai sendiri, karena guru tidak memakai media pembelajaran sebagai cara untuk membantu siswa memahami materi.

Hasil wawancara dari kepala sekolah, wali kelas empat, dan wali kelas lima, diperoleh informasi bahwa terdapat enam siswa *slow learner*, yaitu empat siswa dari kelas lima dan dua siswa dari kelas empat. Informasi selanjutnya bahwa penyebab anak menjadi *slow learner* karena adanya faktor genetika. Disamping itu, guru tidak menggunakan media interaktif, tidak mendampingi siswa *slow learner* secara intens, tidak adanya guru khusus menangani anak *slow learner*, dan terburu-buru dalam menerangkan materi, sehingga membuat siswa *slow learner* lemah dalam materi *pipalanda*.

Penyebaran angket ditujukan pada wali kelas dan siswa *slow learner* kelas empat serta wali kelas dan siswa *slow learner* kelas lima. Dari angket guru diperoleh informasi bahwa satu siswa *slow learner* dari kelas empat dan satu siswa *slow learner* dari kelas lima pernah tidak naik kelas. Enam siswa *slow learner* memiliki daya tangkap terhadap pelajaran lambat dan sering lambat dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik. Lima dari enam siswa *slow learner* mempunyai rata-rata prestasi belajar selalu rendah, gagal membaca kata, dapat memahami perintah setelah diulang-ulang, dan sering salah dalam menghitung *pipalanda*. Sedangkan hasil angket dari siswa diperoleh informasi bahwa siswa *slow learner* menganggap sulit mata pelajaran matematika, sehingga kesulitan mengerjakan soal materi *pipalanda*. Selain itu siswa *slow learner* ternyata menyukai pembelajaran *pipalanda* sambil bermain, belajar dengan barang yang nyata, belajar sambil praktik, belajar secara berkelompok, dan dapat memahami materi ketika guru menerangkan dengan pelan-pelan.

Kedua, hasil studi lapangan dari SDN Bobang 2. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan, sehingga membuat siswa *slow learner* menjadi bosan dalam belajar. Selain itu anak *slow learner* juga pasif dalam belajar dan ramai sendiri, karena guru tidak memakai media pembelajaran sebagai cara untuk membantu siswa memahami materi dalam pembelajaran.

Pada hasil wawancara dari wali kelas tiga, dan wali kelas lima, dan kepala sekolah diperoleh informasi bahwa terdapat dua siswa *slow learner*, yaitu satu siswa dari kelas tiga dan satu siswa dari kelas lima. Informasi selanjutnya bahwa penyebab anak menjadi *slow learner* karena adanya faktor genetika.

Disamping itu, guru tidak menggunakan media interaktif, tidak mendampingi siswa *slow learner* secara intens, tidak adanya guru khusus menangani anak *slow learner*, dan terburu-buru dalam menerangkan materi, sehingga membuat siswa *slow learner* lemah dalam materi *pipalanda*.

Penyebaran angket ditujukan pada wali kelas dan siswa *slow learner* kelas tiga serta wali kelas dan siswa *slow learner* kelas lima. Dari angket guru diperoleh informasi bahwa dua siswa *slow learner* tersebut pernah tidak naik kelas, memiliki daya tangkap terhadap pelajaran lambat, sering lambat dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik, rata-rata prestasi belajar selalu rendah dan sering salah dalam menghitung *pipalanda*. Selain itu, pada siswa *slow learner* kelas tiga gagal membaca kata dan dapat memahami perintah setelah diulang-ulang. Sedangkan hasil angket dari siswa diperoleh informasi bahwa siswa *slow learner* menganggap sulit mata pelajaran matematika, sehingga kesulitan mengerjakan soal materi *pipalanda*. Selain itu siswa *slow learner* ternyata menyukai pembelajaran *pipalanda* sambil bermain, belajar dengan barang yang nyata, belajar sambil praktik, belajar secara berkelompok, dan dapat memahami materi ketika guru menerangkan dengan pelan-pelan.

Ketiga, hasil studi lapangan dari SDN Kanyoran 3. Berdasarkan hasil observasi ditemukan bahwa guru mengajar dengan menggunakan metode ceramah dan penugasan, sehingga membuat anak *slow learner* menjadi bosan dalam belajar. Selain itu anak *slow learner* juga pasif ketika belajar dan ramai sendiri, karena guru tidak memakai media pembelajaran sebagai cara untuk membantu siswa memahami *slow learner* dalam pembelajaran.

Dari hasil wawancara dari wali kelas tiga, empat, lima, dan kepala sekolah diperoleh informasi bahwa terdapat lima siswa *slow learner*, yaitu dua siswa dari kelas tiga, satu siswa dari kelas empat, dan dua siswa dari kelas lima. Informasi selanjutnya bahwa penyebab anak menjadi *slow learner* karena adanya faktor genetika. Disamping itu, guru tidak menggunakan media interaktif, tidak mendampingi siswa *slow learner* secara intens, tidak adanya guru khusus menangani anak *slow learner*, dan menerangkan materi terburu-buru, sehingga membuat siswa *slow learner* lemah dalam materi *pipalanda*.

Penyebaran angket ditujukan pada wali kelas dan siswa *slow learner* kelas tiga, wali kelas dan siswa *slow learner* kelas empat, dan wali kelas dan siswa *slow learner* kelas lima. Dari angket guru diperoleh informasi bahwa lima siswa *slow learner* memiliki daya tangkap terhadap pelajaran lambat, sering lambat dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik, rata-rata prestasi belajar selalu rendah dan sering salah dalam menghitung *pipalanda*. Selain itu, satu siswa *slow learner* kelas tiga dan empat tidak bisa membaca kata. Empat anak *slow learner* dapat memahami perintah sesudah diulangi. Sedangkan hasil angket dari siswa diperoleh informasi bahwa siswa *slow learner* menganggap sulit mata pelajaran matematika, sehingga kesulitan mengerjakan soal pada materi *pipalanda*. Selain itu siswa *slow learner* ternyata menyukai pembelajaran *pipalanda* sambil bermain, belajar dengan barang yang nyata, belajar sambil praktik, belajar secara berkelompok, dan dapat memahami materi ketika guru menerangkan dengan pelan-pelan.

Melihat hasil data yang diperoleh, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kondisi ideal dengan pelaksanaan pada tiga sekolah dasar

tersebut. Ditemukannya dua faktor yang menghambat proses belajar anak *slow learner* yaitu faktor *internal* dan faktor *eksternal*. Faktor *internal* terkait dengan kemampuan kognitif dan pikiran psikologis siswa, sedangkan faktor *eksternal* terkait dengan metode mengajar guru.

Berdasarkan informasi yang dikumpulkan oleh peneliti, siswa *slow learner* dan guru sangat membutuhkan media pembelajaran yang mendukung selama proses pembelajaran, untuk meningkatkan partisipasi siswa dan dapat mendorong pemahaman siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan adalah media *counting box*. *Counting box* digunakan untuk mempermudah siswa *slow learner* untuk memecahkan permasalahan matematika materi *pipalanda*, supaya betul-betul memahami konsep menghitung. Pengembangan media ini pastinya juga memiliki tujuan yang lain, yaitu menginspirasi semangat belajar siswa *slow learner* untuk mempelajari materi *pipalanda*. Sehingga siswa tidak merasa jenuh dan tidak lagi menganggap materi *pipalanda* itu sukar.

Keunggulan dari media *counting box* yang dibuat oleh peneliti adalah alat dan bahan media mudah didapatkan di toko terdekat, harga alat dan bahan ekonomis, media tersebut dapat dipegang secara langsung oleh peserta didik maupun guru karena bersifat visual, ukurannya yang cukup besar memudahkan siswa *slow learner* untuk belajar, dengan menggunakan media ini siswa *slow learner* tidak akan jenuh karena penggunaan media ini ada unsur belajar sambil bermain, siswa dapat belajar dengan praktik. Selain itu kombinasi warna pada media *counting box* ini menarik sehingga akan memunculkan ketertarikan dan ketenangan siswa dalam belajar.

Pernyataan peneliti di atas, juga didukung oleh pendapat dari dua peneliti terdahulu yang sudah menggunakan media *counting box* dan berhasil. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu menurut Wiranda (2018:1004) menyimpulkan media kotak hitung dengan kriteria sangat valid dengan skor 91,86% untuk meningkatkan kemampuan pengurangan peserta didik diskalkulia. Hal serupa juga dikemukakan oleh Kristianti (2021) menyimpulkan media kotak hitung menunjukkan hasil validasi dengan rata-rata skor akhir sebesar 3,86, untuk buku panduan sebesar 3,86, untuk video sebesar 3,83. Ketiga skor tersebut masuk dalam rentang  $3,26 < X \leq 4,00$  dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan penelitian terdahulu, maka peneliti mengambil judul “Pengembangan Media *Counting Box* Pada Materi *Pipalanda* Untuk Siswa *Slow Learner* Usia 9-12 Tahun di Kecamatan Semen”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Ada delapan masalah yang dapat diidentifikasi berdasarkan informasi latar belakang. Masalah dengan penelitian ini diuraikan pada bagian berikut.

1. Guru mengajar dengan metode ceramah dan penugasan, sehingga membuat siswa *slow learner* menjadi bosan ketika belajar.
2. Siswa *slow learner* pasif dalam belajar dan ramai sendiri, karena guru tidak memakai media pembelajaran.
3. Guru tidak memakai media interaktif, tidak mendampingi secara intens, tidak ada guru khusus, dan terburu-buru dalam menerangkan materi, sehingga membuat siswa *slow learner* sulit memahami materi *pipalanda*.
4. Anak menjadi *slow learner* karena adanya faktor genetika.

5. Siswa *slow learner* memiliki daya tangkap pelajaran, kemampuan menyelesaikan tugas akademik lambat, dan rata-rata prestasi belajar rendah.
6. Siswa *slow learner* yang memiliki sudut pandang bahwa matematika itu sangat sulit, sehingga siswa kesulitan mengerjakan materi *pipalanda*.
7. Anak *slow learner* gagal membaca kata dan memahami perintah setelah diulang.
8. Empat anak *slow learner* tidak naik kelas.

### C. Batasan Masalah

Di dalam identifikasi masalah terdapat delapan permasalahan berdasarkan latar belakang yang ada. Maka perlu sekali peneliti untuk melakukan pembatasan masalah pada penelitian ini, supaya topik bahasan tidak menjalar kemana-mana. Masalah yang ingin diselesaikan dalam penelitian ini yaitu pandangan anak yang berfikir matematika itu sangat sulit, anak *slow learner* mengalami kesukaran ketika belajar materi *pipalanda*, anak *slow learner* dalam pembelajaran menjadi bosan. Dari permasalahan tersebut, maka peneliti menyimpulkan bahwa anak *slow learner* membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan mengikutsertakan pengalaman belajar siswa. Sehingga siswa merasa matematika itu mudah, siswa mudah dalam belajar *pipalanda*, dan tidak bosan dalam belajar *pipalanda*. Oleh sebab itu, peneliti lebih memfokuskan pada penggunaan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media *counting box*. Dalam penelitian ini akan diuraikan secara detail apakah media *counting box* akan dapat mengatasi permasalahan yang terjadi.



#### **D. Rumusan Masalah**

Berikut adalah rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini.

1. Bagaimana kevalidan media *counting box* pada materi *pipalanda* pada anak *slow learner* usia 9-12 tahun di SD Kecamatan Semen?
2. Bagaimana kepraktisan media *counting box* pada materi *pipalanda* pada anak *slow learner* usia 9-12 tahun di SD Kecamatan Semen?
3. Bagaimana keefektifan media *counting box* pada materi *pipalanda* pada anak *slow learner* usia 9-12 tahun di SD Kecamatan Semen?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berikut adalah tujuan dari penelitian ini.

1. Mengetahui kevalidan media *counting box* pada materi *pipalanda* pada anak *slow learner* usia 9-12 tahun di SD Kecamatan Semen.
2. Mengetahui kepraktisan media *counting box* pada materi *pipalanda* pada anak *slow learner* usia 9-12 tahun di SD Kecamatan Semen.
3. Mengetahui keefektifan media *counting box* pada materi *pipalanda* pada anak *slow learner* usia 9-12 tahun di SD Kecamatan Semen.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat, baik manfaat yang bersifat teoritis maupun praktis. Berikut manfaat dari penelitian ini.

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan wawasan bagi pengembangan keilmuan terutama pada peran pendidik dalam memberikan motivasi yang tinggi kepada siswa *slow learner*.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Pendidik

Dengan dikembangkan media pembelajaran *counting box* ini diharapkan bagi pendidik dapat menambah kreativitas dalam mendidik anak *slow learner* dalam membimbing dan mengajarkan materi *pipalanda* dengan konsep pembelajaran yang mudah berdasarkan karakteristik anak *slow learner*.

### b. Bagi Siswa

Dengan adanya media *counting box* siswa *slow learner* diharapkan bahwa siswa dapat menganggap matematika itu tidak sulit, mampu untuk memahami konsep materi *pipalanda*, dan siswa tidak bosan ketika belajar.

### c. Bagi Peneliti Lain

Peneliti lain mendapatkan pengetahuan dalam mendidik anak *slow learner* melalui pengembangan media *counting box*.

## G. Definisi Operasional

### 1. Media Pembelajaran *Counting Box*

Media *counting box* merupakan sarana pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami operasi dalam matematika pada kelas tiga. Pendapat peneliti juga didukung menurut Widiada et al. (2018:113)

menyatakan media kotak hitung merupakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mengajarkan konsep matematika. Menurut Hasanah (2023:14) menyatakan media kotak hitung dipakai untuk menyelesaikan soal-soal tentang materi dasar dalam berhitung. Selain pengertian dari *counting box*, juga terdapat komponen-komponen yang ada di media tersebut. Menurut Kristianti (2021:59-61) menyatakan terdapat komponen media *counting box*, yaitu terdiri dari ruang hitung, biji hitung, kotak penyimpanan, kotak hasil perhitungan, kartu soal, dan stiker *reward*.

## 2. Media Pembelajaran *Counting Box* yang Valid

Media *counting* dikatakan valid jika penilaian gabungan dari validator media dan validator materi memperoleh skor 86,00%-100,00% yaitu media *counting box* masuk ke kriteria sangat valid sangat baik untuk digunakan, hal ini menurut Akbar (2015:78).

## 3. Media Pembelajaran *Counting Box* yang Praktis

Menurut Akbar (2015:81) menyatakan bahwa media *counting box* dikatakan praktis jika penilaian gabungan rerata angket respon guru dan siswa memperoleh skor antara 81,00%-100,00%, artinya media *counting box* yang dikembangkan sangat praktis dapat digunakan tanpa perbaikan.

## 4. *Counting Box* yang Efektif

Media *counting box* dinyatakan efektif jika dalam meningkatkan pemahaman siswa *slow learner* terhadap materi *pipalanda* dapat mempengaruhi target nilai KKM. kriteria mencapai nilai rata-rata keefektifan 81,00%-100,00%, artinya media *counting box* sangat efektif

dapat digunakan tanpa perbaikan. Hal ini dikemukakan menurut Akbar (2015:82).

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Sa'dun. 2013. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Akbar Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Akbar Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 82
- Almira. (2017). *Pengaruh media counting box terhadap kemampuan berhitung siswa tunagrahita ringan di SDLB Idayu 2 Kabupaten Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Ambarwati. (2022). *Pentingnya Media Pembelajaran pada Materi Pipalanda untuk Siswa Slow Learner Usia 9-12 Tahun di Kecamatan Semen Kabupaten Kediri*. *Proceeding sains, kesehatan, dan pembelajaran*, 261–272. Kediri: Universitas Nusantara PGRI
- Anggraeni, D. P. (2017). *Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Konsep Sistem Pernafasan* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Anggraini dkk. 2022. *Systematic Literature Review: Media Pembelajaran Perkalian Dan Pembagian Yang Dikembangkan Untuk Siswa Kelas II SD*. *Jurnal Seminar Nasional 100 Tahun Tamansiswa*, 1(1), 48-54. <https://seminar.ustjogja.ac.id/index.php/SemNasTamansiswa/article/view/66>.
- Arshad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Arshad, Azhar. 2014. *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, hlm. 3
- Ashari, D. A. (2021). Panduan Mengidentifikasi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Inklusi. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 1095–1110. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1677>
- Astrianti, S.A. 2018. *Prinsip dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran*. Probolinggo: Universitas Nurul Jadid
- Darma, I. P., & Rusyidi, B. (2015). Pelaksanaan Sekolah Inklusi Di Indonesia. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 223–227. <https://doi.org/10.24198/jppm.v2i2.13530>
- Daryanto. 2018. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

- Dhimastuti. (2019). *Pengembangan Media Pudasbabu (Puzzle Cerdas Bagian Tubuh) Untuk Menghafal Huruf Dan Menyusun Kata Bagian Tubuh Anak Lambat Belajar (Slow Learner) Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. 1997, 10–11. <http://eprints.umm.ac.id/46169/3/BAB II.pdf>
- Fadillah. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini: Menciptakan Pembelajaran Menarik, Kreatif, Menyenangkan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, hlm. 14
- Fujiyanto, A., Jayadinata, A. K., & Kurnia, D. (2016). Penggunaan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan antarmakhluk hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 841-850.
- Gay, L.R. & Diehl, P.L. 1992. *Research Methods for Business and Management*. New York: NY Press.
- Gide, A. 2018. Pengembangan Media Interaktif. *Journal: Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952
- Hamalik, O. (2014). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hamalik. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Hasanah. (2023). *Pengembangan Media Counting Box Pada Tema di Lingkunganku Materi Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian Kelas II SD*. 14. <https://etd.umm.ac.id/id/eprint/3912>
- Heruman. 2013. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, hlm. 22.
- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual Dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2015). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap penguasaan konsep dan keterampilan berpikir kritis siswa pada materi suhu dan kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221-225.
- Ismiati. 2016. Peningkatan Kecerdasan Natural Anak Melalui Media Audio Visual. *Journal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 1(1), 92-108. <http://jurnal.stkipan-nur.ac.id/index.php/jipa/article/view/24>.
- Karja, I. W. (2021, November). Makna warna. In *Prosiding Seminar Bali-Dwipantara Waskita* (Vol. 1, No. 1).
- Kristianti. 2021. *Pengembangan Media Kotak Hitung Untuk Materi Operasi Hitung Matematika (Penjumlahan, Pengurangan, Perkalian, dan Pembagian) Kelas 3 Sekolah Inklusi*. Unpublished Skripsi.

Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma

- Kumaladewi, Riska. 2015. *Identifikasi Perilaku Sosial Anak Slow Learner di SD Negeri Karang Mojo II Kecamatan Karangmojo Kabupaten Gunung Kidul*. Skripsi. Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta, hlm. 21
- Laely, N.A. 2022. *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Magic Board Terhadap Kemampuan Hitung Siswa Kelas III SD Inpres Paku Kecamatan Palangga Kabupaten Gowa*. Skripsi. Makasar: Universitas Muhammadiyah Makasar
- Lisinus, R., & Sembiring, P. (2020). *Sebuah Perspektif Bimbingan dan Konseling Pembinaan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yayasan kita menulis. Medan, 1-2
- Majid, A. 2013. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mc, Leskey. (2019). Sikap Guru Terhadap Anak Berkebutuhan Khusus Di Sekolah Inklusi. *JOEAL (Journal of Education and Instruction)*, 2 (1), 17. <https://sg.docworkspace.com/l/sIK32-daIAaD7h6IG?sa=00&st=0t>
- Munasyaroh, D. A. (2019). *Perbedaan kemampuan pemecahan masalah fisika siswa SMA Ma'arif dan SMA Salafiyah pada materi momentum dan impuls* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- N. Amanda, F. Raffiane, P. Arisyanto. 2019. Pengembangan media budel (Buku Berjendela) pada tema keluargaku. *Jurnal penelitian dan pengembangan Pendidikan*, 3(2), 97-104.
- Permendiknas No.7 Tahun 2009 Pasal 1 dan Pasal 3 Tentang Pendidikan Inklusif Bagi Peserta Didik Yang Memiliki Kelainan Dan Memiliki Potensi Kecerdasan Dan Atau Bakat Istimewa.
- Pradana, A. A., & Ummah, J. (2020). Pengaruh Media Sempoa Terhadap Kemampuan Operasi Hitung Pengurangan Siswa Kelas Ii Mi. *PREMIERE: Journal of Islamic Elementary Education*, 2(1), 94-102.
- Pribadi, B. A. (2014). *Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE*. Jakarta: Kencana, hlm. 23
- Purwaningsih, D., & Mahmudah, S. I. T. I. (2018). Peningkatan hasil belajar operasi hitung menggunakan media congklak modifikasi kelas III di Sekolah Dasar Inklusi Surabaya. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 10(2).
- Purwanto. 2018. *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Uni Reliabilitas Penelitian Ekonomi Syariah (Ind. Ed.)*. Magelang: Staial Press

- Ridwan, W. (2018). *Pengembangan media pembelajaran berbasis e-learning pada mata kuliah pengembangan teknologi pendidikan Islam* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makassar).
- Rohani. 2019. *Diktat Media Pembelajaran*. Journal: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Rusdi. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: Rajawali Pers, hlm. 121
- Sabarudin, S. 2018. *Materi Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Jurnal An-Nur: Kajian Ilmu-Ilmu Pendidikan, 4(1), 1-18. <https://journal.an-nur.ac.id/index.php/annur/article/view/69>.
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Simanjuntak, N. S. 2022. *Analisis Kesulitan Pengetahuan Numerasi Siswa Kelas Vi Sdn 117853 Kilang Mili Kecamatan Kualuh Hulu Dalam Mengaplikasikan Konsep Operasi Hitung di Dalam Kehidupan Sehari-Hari*. Skripsi. Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Siqueira et.al. 2019. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode penelitian kombinasi (mix methods)*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: PT Alfabet
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta, hlm. 194
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta, hlm. 104
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodelogi penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Perss.



- Sukma, Hanun Hanifa. 2021. *Pembelajaran Slow Learner di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: K-Media Yogyakarta, hlm. 25
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Guru Profesional Pedoman Kinerja Kualitatif dan Kompetensi Guru*. Yogyakarta: AR-RUZZ Media.
- Suryani, A. E., Basir, M. D., & Rusmin, A. R. (2018). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer Model Permainan Pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Muhammadiyah 1 Palembang. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi*, 1(1), 1-13.
- Susanti Afrida, Zulfiana Fahyuni, Eni Fariyatul. 2017. Jenis Jenis Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Umsida*, 1(1), 5-6
- Susanti, E. D., Sapto, A., & Agung, D. A. G. (2020). Pengembangan Media ECHA (Elaboration, Cover Song, Historycal Content, Audio Visual) Berbasis Vlog Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(3), 326-331.
- Susanti, M. (2017). Pengembangan model media audio pembelajaran bermuatan permainan tradisional untuk pendidikan anak usia dini. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(2), 101-114.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Undang-Undang Dasar Pasal 31 Ayat 1 Tentang Hak Memperoleh Pendidikan.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas.
- Wati, R. D. (2018). *Interaksi Sosial Siswa Slow Learner*. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 7(3), 266-273.
- Widiada dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana “Kotak Hitung” Pada Tema Lingkunganku Bidang Matematika Di Kelas Ii Sd Negeri 2 Liligundi. *Jurnal EDUTECH Universitas Pedidikan Ganesha*, 6(1), 110–122.
- Widoyoko, Eko Putro. 2014. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm. 152
- Widyaningrum, E.F. 2015. *Pengembangan Alat Peraga Pembelajaran Matematika SD Materi Penjumlahan Dan Pengurangan Berbasis Metode Montessori*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma

- Widyastuti, D. 2019. Penggunaan Media Prezi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Dagang. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(2), 68-74.
- Wiranda, D. (2018). *Pengembangan Media Kotak Hitung untuk Meningkatkan Kemampuan Pengurangan Peserta Didik Diskalkulia*. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 998–1005.
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk Dan Psikologis Manusia. *Humaniora Binus*, 2 (Terminologi warna), 1086. <https://journal.binus.ac.id/index.php/Humaniora/article/view/3158>.