

## ABSTRAK

**Nasikhun Amin.** *Pengembangan Mandalika Sebagai Sarana Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa SD Negeri 1 Mendolo Kidul.* Skripsi. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2022.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) spesifikasi pengembangan satu set permainan kartu matematika “MANDALIKA” untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa sekolah dasar; (2) kelayakan pengembangan media pembelajaran satu set permainan kartu matematika “MANDALIKA” untuk meningkatkan kemampuan numerasi siswa SD Negeri 1 Mendolo Kidul. (3) Mengetahui kualitas media pembelajaran satu set permainan kartu matematika “MANDALIKA” dilihat dari hasil tes. Jenis penelitian ini adalah *research and development* (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall yang telah dimodifikasi Sugiyono, dalam penelitian ini peneliti membatasi hingga langkah kesembilan. Produk diuji cobakan dua kali terhadap kelompok kecil dan kelompok besar. Kelompok kecil terdiri dari 3 siswa kelas v, SD Negeri 1 Ketro. Kelompok besar terdiri dari 7 siswa kelas v, SD Negeri 1 Mendolo Kidul. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli media dan respon siswa. Kualitas produk dilihat dari ada tidaknya peningkatan kemampuan dan tingkat ketuntasan didasarkan pada hasil uji tes terhadap subjek uji. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi pra penelitian, wawancara pra penelitian, angket validasi media, angket evaluasi media, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik tingkat kevalidan produk dan analisis data uji. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media ini memiliki 3 aspek utama yang dikembangkan yaitu aspek pembelajaran, aspek model, dan aspek petunjuk permainan; (2) penilaian ahli media 1 memperoleh persentase 85% dengan kategori “Valid”, penilaian ahli media 2 memperoleh persentase 96% dengan kategori “Valid”, penilaian ahli media 3 memperoleh persentase 94% dengan kategori “Valid”, penilaian subjek coba kelompok kecil memperoleh persentase 86% dengan kategori “Valid” dan hasil penilaian subjek coba kelompok besar memperoleh persentase 86% dengan kategori “Valid”; (3) Skor hasil uji coba media menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan numerasi pada siswa secara keseluruhan sebesar 52 poin atau dengan presentase 37%. Sebagai pendukung, hasil uji coba pada *post-test* secara keseluruhan mendapat kategori “Tuntas” dengan persentase akhir 80%. Akhirnya dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berupa satu set permainan kartu matematika “Mandalika” memiliki predikat berkualitas.

**Kata Kunci:** numerasi, peningkatan kemampuan, media, permainan kartu

## ABSTRACT

**Nasikhun Amin.** *The Development Of Mandalika To Improve Students` Numerical Ability At SD Negeri 1 Mendolo Kidul. Thesis. Pacitan: STKIP PGRI Pacitan, 2022.*

*This study aims to determine: (1) the development specifications in a set of math card game "MANDALIKA" to improve the numeracy skills of elementary school students; (2) feasibility of developing learning media a set of math card game "MANDALIKA" to improve numeracy skills of SD Negeri 1 Mendolo Kidul students. (3) to know the learning media quality of a set of math card game "MANDALIKA" known by the test results. This type of research is research and development (R&D) with the Borg & Gall development model that has been modified by Sugiyono, in this study the researcher limits it to the ninth step. The product was tested, twice on a small group and a large group. The small group consisted of SD Negeri 1 Ketro from grade v. The large group consisted of 7 students of SD Negeri 1 Mendolo Kidul from grade v. The product feasibility is based on the results of media expert assessments and student responses. The product quality known from whether there is an increase in ability and the level of completeness based on the test results of the test subject. Data collection techniques used pre-research observations, pre-research interviews, media validation questionnaires, media evaluation questionnaires, tests and documentation. Data analysis uses product validity level techniques and data analysis test. The results showed that: (1) this media had 3 main aspects that were developed, namely learning aspects, model aspects, and game instructions aspects; (2) the assessment of media expert 1 obtained a percentage of 85% with the "Valid" category, the assessment of media expert 2 obtained a percentage of 96% in the "Valid" category, the assessment of media expert 3 obtained a percentage of 94% in the "Valid" category, the assessment of small group trial subjects obtained a percentage of 86% in the "Valid" category and the results of the assessment of the large group of experimental subjects obtained a percentage of 86% in the "Valid" category (3) The score of the media test results showed that there was an overall increase in students' numeracy skills by 52 points or with a percentage of 37%. As a support, the test results on the post-test overall got the "Completed" category with a final percentage of 80%. Finally, it can be concluded that the learning media in the form of a set of mathematical card games "Mandalika" has a quality predicate.*

**Keywords:** numeracy, capacity building, media, card game