

Matematika merupakan suatu keterampilan yang sangat penting bagi kehidupan kita. Namun ada banyak individu yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan matematika, terutama individu tunarungu, terutama dalam hal soal cerita dan operasi matematika dasar, yang merupakan bidang konseptual yang paling lemah bagi mereka.

Oleh karena itu, peneliti membuat suatu aplikasi "Maturu" yang merupakan media pembelajaran untuk siswa tunarungu kelas 1 yang dilengkapi dengan bahasa isyarat SIBI dan BISINDO serta video dan gambar yang interaktif. Aplikasi tersebut memperkenalkan konsep dasar yang diperlukan, khususnya tentang aritmatika dasar seperti penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

Metode yang penulis gunakan adalah Plomp yang terdiri dari (1) penelitian awal (*preliminary research*), (2) membuat prototipe (*prototyping phase*), (3) asesmen (*assessment phase*) dan (4) *development result*. Preferensi warna dan fitur untuk pembuatan aplikasi didapatkan melalui hasil kuesioner. Hasil pengujian media pembelajaran "Maturu" menggunakan system usability scale (SUS) score dari 11 guru SLB dari Siswa Budhi, Karya Bhakti, Bangun Bangsa & B-C Optimal. Rata-rata dari 11 skor tersebut adalah 80,7, yang berarti aplikasi "Maturu" masuk dalam kategori excellent. Diharapkan dari penelitian ini dapat membuat aritmatika dasar lebih mudah untuk dipelajari oleh siswa tunarungu dengan menggunakan jalan cerita dan bahasa isyarat dan memperkuat pengetahuan matematika siswa tunarungu dari usia muda.

Kata Kunci: *Aplikasi maturu, plomp, matematika, tunarungu.*

Mathematics is a very important skill for our lives. However, there are many individuals who experience difficulty in doing mathematics, particularly deaf individuals, especially in word problems and basic mathematical operations, which are their weakest concepts.

Therefore, researchers created an application "Maturu" which is a learning medium for grade 1 deaf students which is equipped with SIBI and BISINDO sign language as well as interactive videos and images. This application introduces the basic concepts needed, especially basic arithmetic (addition, subtraction, multiplication and division).

The method the author uses is Plomp which consists of (1) preliminary research, (2) prototyping phase, (3) assessment phase and (4) development results. Color and feature preferences for application creation were obtained through questionnaire results. The results of testing the "Maturu" learning media using the system usability scale (SUS) score from 11 SLB teachers from Siswa Budhi, Karya Bhakti, Bangun Bangsa & B-C Optimal. The average of the 11 scores is 80.7, which means the "Maturu" application is in the excellent category. Hopefully this research can make arithmetics easier to learn for deaf students by using storylines and sign language and strengthen the mathematical knowledge of deaf students from a young age.

Keywords: *Maturu application, plomp, mathematics, deaf.*