

## ABSTRACT

Information and communication technology has grown rapidly in various fields, especially in education, especially for mathematics subject at elementary school. Generally mathematics are not enthused by the elementary school children because the subject is considered difficult and boring that triggers them to become lazy to learn

Therefore, the author intend to make an application design learning modules that can be used as an alternative to learning mathematics that uses only the text. To support these goal author analyze the level of interest in learning mathematics for students of grade 5 elementary school before and after using this learning application with the questionnaire method.

Based on questionnaires conducted by the author over 40 respondents students of grade 5 elementary school. Obtained the student's interest level of mathematics prior to using the design of learning applications is set at 70, 63%, while after using the design of learning applications increased by 6.4% and the result becomes 77.03%.

In developing the design of this learning module application author uses Luther method, in this method there are six stages ranging from concept, design, material collection, assembly, testing, to distribution.

After the application built, students become interasted with mathematics, because it makes students no longer feel bored with mathematics that only use writing text.

**Keyword** : module, learning, mathematics, class 5 SD

## ABSTRAK

Teknologi Informasi dan Komunikasi telah berkembang dengan pesat dalam berbagai bidang, terutama bidang pendidikan khususnya tingkat Sekolah Dasar pada mata pelajaran matematika. Pada umumnya pelajaran matematika tidak diminati oleh kalangan anak-anak SD, dikarenakan mata pelajaran tersebut dinilai sulit dan membosankan sehingga memicu mereka malas untuk mempelajari.

Oleh karena itu, penulis bermaksud membuat sebuah rancangan aplikasi modul pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai alternatif pengganti pembelajaran matematika yang hanya menggunakan teks. Untuk menunjang hal tersebut penulis melakukan analisa tingkat minat belajar matematika siswa/i kelas 5 SD jika sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi pembelajaran ini dengan metode Kuesioner.

Berdasarkan hasil kuesioner yang penulis lakukan terhadap 40 responden siswa/i kelas 5 SD. Didapatkan nilai tingkat minat anak terhadap pelajaran matematika sebelum menggunakan rancang bangun aplikasi pembelajaran ini adalah sebesar 70,63%, sedangkan setelah menggunakan rancang bangun aplikasi pembelajaran ini meningkat hingga 6,4% dan hasilnya menjadi 77,03%.

Dalam pengembangan rancang bangun aplikasi modul pembelajaran ini penulis menggunakan metode *Luther*, dalam metode ini terdapat 6 tahapan dari mulai konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, hingga pendistribusian.

Setelah dibuatnya aplikasi tersebut, membuat siswa/i menggemari pelajaran matematika, karena membuat siswa/i tidak merasa jenuh dengan tulisan saja. Penulis optimis dengan menggunakan aplikasi ini memacu semangat siswa/i untuk lebih giat lagi belajar matematika. Secara tidak langsung aplikasi ini adalah pelatihan yang sangat berguna bagi siswa/i kelas 5 sekolah dasar khususnya pelajaran matematika.

**Kata Kunci** : modul, pembelajaran, matematika, kelas 5 SD