

ABSTRACT

In this present era in terms of delivery of learning applied in schools is still very less effective, which can impact a lack of understanding on students, especially in elementary school (SD) mathematics subject.

On this occasion, the author took the initiative to create a multimedia application, where the application is very easily understood by users because there are modules of mathematics learning and practice questions in the form of multiple choices. In addition, the application is accompanied by sound and animated images that intended for students to have higher learning interest and not feel bored or tired quickly in learning mathematics which considered being very difficult to understand.

The author analyze the level of learning interest when using this learning applications with black box method, testing questionnaires, interviews and Luther's development method with some activities within, they are concept, design, collecting materials, assembly, testing and distribution

From the results of the questionnaire obtained an interest level of primary school students in grade 6. Author takes samples from 41 respondents of 6th grade students. Author obtains a percentage of average interest rate of 67.38% prior to application shown to students. After the show obtained an interest rate of 6th grade elementary school students at SDN Kampung Bambu III Kelapa Dua Tangerang amount 78.81%. Thus, the increase is very significant, amount 11.43%.

Keyword: modules, exercise and animation

ABSTRAK

Pada jaman sekarang ini dalam hal penyampaiaan pembelajaran yang diterapkan di sekolah-sekolah saat ini masih sangatlah kurang efektif, yang dapat berdampak kurangnya pemahaman pada siswa/siswi terutama pada mata pelajaran matematika sekolah dasar (SD).

Pada kesempatan ini penulis berinisiatif ingin membuat suatu aplikasi multimedia, dimana aplikasi ini sangat mudah dipahami oleh pengguna karena didalamnya terdapat modul-modul pembelajaran matematika dan latihan soal-soal yang berupa pilihan ganda. Di samping itu aplikasi ini disertai dengan suara dan gambar animasi yang bertujuan agar siswa/i mempunyai minat belajar tinggi dan tidak cepat merasa jenuh atau bosan dalam belajar matematika yang dinilai sangat sulit dipahami.

Penulis melakukan analisa tingkat minat belajar jika menggunakan aplikasi pembelajaran ini dengan metode *black box*, pengujian kuesioner, wawancara dan metode pengembangan *luther* dengan beberapa aktifitas di dalamnya, yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution*.

Dari hasil kuesioner didapatkan tingkat minat siswa kelas 6 SD yang di ambil sampling sebanyak 41 responden siswa kelas 6 SD. Didapatkan presentase nilai rata-rata tingkat minat sebesar 67,38% sebelum aplikasi di tampilkan kepada anak-anak. Sesudah di tampilkan aplikasinya didapatkan tingkat minat anak-anak kelas 6 SD di SDN Kampung Bambu III Kelapa Dua Tangerang didapatkan sebesar 78,81%. Sehingga mengalami kenaikan yang terlalu signifikan sebesar 11,43%.

Kata Kunci : modul, pembelajaran, matematika, dan 6 SD