

ABSTRACT

Mathematics subject given to all elementary school students to equip them with the ability to think logical, analytical, systematic, critical, and creative, and able to work together. The author aims to provide an alternative learning method in teaching and learning process in mathematics for grade 3 elementary school students. Based on our survey, this mathematics learning module could enhance the student motivation.

In this application the author use Luther multimedia development method such as concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution.

The questionnaires, result from 43 students of grade 3 elementary school before and after using the application, before percentage value is 73.04%, and the percentage value after using the application is 78.13%. The increasing percentage value on the second questionnaire is amount 5.09%.

This application based on 2006 curriculum. Questions provided in the application are randomly selected, so that users will not be able to memorize the answer. This application also provides animation, which helps to get users attracted especially in learning mathematics.

Keyword : *Mathematics, 3rd Grade Elementary Students, Learning Modules.*

ABSTRAK

Mata pelajaran matematika diberikan kepada semua siswa Sekolah Dasar untuk membekali mereka dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta mampu bekerja sama. Penulis bertujuan untuk memberikan alternatif metode pembelajaran dalam proses belajar-mengajar pada mata pelajaran matematika untuk siswa kelas 3 SD. Diharapkan dengan adanya modul pembelajaran matematika ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan metode pengembangan multimedia luther dengan beberapa aktifitas-aktifitas di dalamnya yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

Dari hasil kuesioner yang penulis ajukan kepada 43 siswa kelas 3 SD sebelum dan sesudah pembuatan aplikasi tentang minat siswa terhadap aplikasi ini, nilai persentase pertama yaitu 73.04%, dan nilai persentase kedua yaitu 78.13%. Terjadi peningkatan nilai persentase pada kuesioner kedua sebesar 5.09%.

Aplikasi ini mengacu pada kurikulum tahun 2006, jadi pembuatannya lebih terstruktur. Pada plikasi ini terdapat soal-soal yang akan diacak secara *random* agar anak tidak dapat menghafal kunci jawaban. Aplikasi ini juga mempunyai animasi-animasi yang menarik, yang dapat meningkatkan minat dan antusias anak pada mata pelajaran matematika.

Kata Kunci : *Matematika, Kelas 3 SD, Modul Pembelajaran.*