

ABSTRACT

Learning is an interactive process between the students and the teacher in a learning environment. In this research, the writer is planning to create a multimedia educational application. This application was designed to be easy to understand. It present the teaching materials in interactive ways and it includes some quizzes. This application was designed to provide support for primary school students in understanding math factors. It provides step-to-step guidance, including how to use factor tree, which sometimes could be pretty complicated for them. This application was attractively designed with sounds, music, pictures, with a hope it would attract interest from the students. Once they are interested in learning, hopefully it would improve their grade. Luther approach was used in developing this application. There were steps taken in order to develop this application. It started with analyzing the student needs based on discussion, observation, and also online researches, and then followed by other steps until testing the application to the market and distributing it. Alpha method will be used to test the application to figure out what works well, and what to improve

Key word : Learning application, finding Greatest Common Divisors

ABSTRAK

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang berisi serangkaian peristiwa yang di susun sedemikian rupa. Pada penelitian ini penulis membuat aplikasi pembelajaran yang berbasis multimedia. Aplikasi ini sangatlah mudah untuk di pahami karena di dalamnya terdapat materi-materi pembelajaran dari FPB dan pohon faktor beserta contoh soal, dan latihan soal berupa pilihan ganda yang di kemas secara menarik dan interaktif. Tujuan penulis membuat aplikasi ini adalah untuk mempermudah para pelajar khususnya siswa-siswi SD dalam memecahkan FPB langkah demi langkah yang prosesnya cukup rumit menggunakan pohon faktor. Selain itu juga menambah minat belajar para siswa agar mendapatkan nilai dan prestasi yang baik di dalam pembelajarannya sehingga aplikasi ini di design secara menarik yang di dalamnya terdapat angka, gambar, suara, sebagai media interaksinya. Dengan menggunakan pendekatan metode luther dalam pembangunan aplikasi multimedia ini penulis melakukan beberapa tahap di awali dari menganalisis kebutuhan sistem yang di peroleh dari diskusi,observasi maupun informasi dari internet hingga tahap pengujian dan pendistribusian pada bagian akhir pembangunan aplikasi ini.Pengujian di lakukan menggunakan pendekatan metode Alpha testing untuk mengetahui aplikasi ini berjalan sesuai dengan baik dan semestinya.

Kata kunci : Aplikasi pembelajaran, mencari faktor persekutuan terbesar