

## ABSTRAK

Dalam konteks pembelajaran, matematika bersifat abstrak. Artinya pembelajaran yang menitik beratkan kepada siswa untuk berfikir cepat dan menghasilkan hasil yang tepat dengan menanamkan konsep-konsep dasar materi. Matematika merupakan ilmu yang sangat penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Tetapi seringkali siswa menganggap matematika sulit untuk dipahami. Sehingga membuat minat belajar matematika menjadi menurun. Tak hanya itu, faktor lain yang membuat menurunnya minat belajar matematika adalah telah kecanduan dengan alat canggih yang mudah dibawa kemana-mana atau yang sering kita sebut dengan *smartphone*. Seiring berkembangnya alat tersebut para orang tua harus mengawasi atau memantau anaknya untuk menggunakan *smartphone* agar lebih bijak. Perancangan aplikasi pembelajaran matematika materi pecahan kelas 3 sd ini bertujuan untuk membantu meningkatkan pemahaman pengguna mengenai pecahan. Dan perancangan aplikasi ini pun dapat digunakan untuk mengukur dan memprediksi tingkat pemahaman pengguna terhadap materi pembelajaran pecahan. Metode yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah *Metode Luther*. Bahasa pemrograman yang digunakan pada perancangan aplikasi ini adalah bahasa pemrograman java. Aplikasi ini hanya menyajikan gambar.

Kata Kunci : Android, Matematika, Perancangan Aplikasi Pembelajaran, Eclipse

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## ABSTRACT

In the context of learning, mathematics is abstract. This means that the learning focuses on the students to think fast and produce the right results by inculcating the basic concepts of matter. Mathematics is a very important science for the development of science and technology. But often students find mathematics difficult to understand. So that makes the interest of learning math to be declining. Not only that, other factors that make the declining interest in learning mathematics is has been addicted with sophisticated tools that are easy to carry anywhere or what we often call the smartphone. Along with the development of these tools the parents must monitor or monitor their children to use smartphones to be more wise. The design of the application of mathematics learning material fractions class 3 sd this aims to help improve user understanding of fractions. And the design of this application can be used to measure and predict the level of user understanding of fractional learning materials. The method used to create this application is the Luther Method. The programming language used in the design of this application is the java programming language. This app only presents images.

Keywords: Android, Math, Learning Application Design, Eclipse



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA