

ABSTRAK

Itmamul Umam (13140840), Aplikasi Pembelajaran Matematika Praktis Untuk Sekolah Dasar Berbasis *Android*

Aplikasi ini adalah sebuah perangkat lunak yang berfungsi untuk membantu proses belajar matematika kelas 4, 5, dan kelas 6 SD. Aplikasi ini berbasis android dengan tujuan membantu guru dan khususnya siswa dalam yang masih memiliki kesulitan untuk mempelajari matematika, seperti untuk mengingat rumus untuk menyelesaikan soal matematika. hal tersebut yang membuat para siswa kurang berminat mempelajari matematika, untuk itu aplikasi “Matematika Praktis” dibuat untuk membangun minat siswa dan memudahkan mereka dalam proses pembelajaran matematika kelas 4, 5, dan 6 SD berbasis teknologi dengan menggunakan *smartphone* (ponsel pintar) android. Metodologi pengembangan sistem yang digunakan yaitu menggunakan metode sistem *waterfall* yang meliputi *Riquirement Definition, System and Software Dsigen, Implementation and Unit Testing*. Perangkat lunak yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi ini antara lain *Java Development Kit (JDK)*, *Android Software Development Kit (JDK)*, *Android Development Tol (ADT) Plugins*. Semua perangkat ini dapat diperoleh dengan mudah dan gratis. Hasil dari pembuatan aplikasi ini adalah sebuah aplikasi yang diharapkan memudahkan para siswa khususnya sekolah dasar kelas 4,5, dan 6 dalam mempelajari matematika.

Kata kunci: Pembelajaran, Matematika, *Android*.

ABSTRACT

Itmamul Umam (13140840), *The App learning “Matematika Praktis” for elementary school, Android base.*

This application is a software which have a function to help the learning process math for class 4, 5, 6, of elementary school. This application is Android base as a purpose to support the teacher and especially student who still have difficulty to learn math, as like remember the formula to finish the math question. That thing makes the student less interest to learn Math, so “Matematika Praktis” made to rises up the interest of student and facilitates them in learning process math for class 4, 5, 6 of elementary school which technology base by using smartphone. The methodology of system development used is waterfall system method, comprises Requirement Definition, System and Software Design, Implementation and Unit Testing. The soft devices which needed to makes this application are, Java Development Kit (JDK), Android Software Development Kit (JDK), and Android Development Tool (ADT) Plugins. This all devices obtainable very easy and free. The result of making this application is an application which expected facilitates the student especially for class 4, 5, and 6 of elementary student in learning Math.

Keyword : Learning, Facilitates, Math, Android