

INTISARI

PEMANFAATAN APLIKASI MEDIA BELAJAR BIDANG MATEMATIKA DASAR PADA SEKOLAH DASAR

Oleh :

KEVIN KRISDIANTO

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi manusia, setiap manusia membutuhkan pendidikan dimanapun dan kapanpun berada. Perkembangan yang sangat cepat yang dirasakan manusia adalah perkembangan pada teknologi khususnya pada teknologi digital industri 5.0, perkembangan teknologi digital dapat membuka potensi perkembangan pada perubahan pendidikan dan cara belajar manusia itu sendiri. Sangat kurang optimal apabila guru menyampaikan materi dari buku paket dan menjelaskannya di depan kelas dengan bantuan media papan tulis, model pembelajaran ini dinilai siswa kurang menarik, siswa cepat bosan, sulit konsentrasi, aplikasi ini di rancang menggunakan perangkat lunak bahasa pemrograman java android studio, dan untuk menyimpan data menggunakan Firebase, menggunakan teknik RAD (*Rapid Application Development*) adapun tahapan pada RAD adalah Requirments planning, User design, Contruction, Cutover. Dengan begitu membuat aplikasi media pembelajaran matematika siswa dapat belajar tentang materi matematika di handphone/android mereka sendiri, karena semua sudah ada dalam satu aplikasi seperti meteri, video, latihan. Dengan adanya aplikasi media belajar matematika seperti ini akan membuat siswa menjadi lebih tertarik akan matematika dan cenderung tidak membosankan, karena dapat dibuka dimanapun dan kapanpun mereka berada dengan begitu siswa dapat ter edukasi dengan teknologi yang sudah berkembang pada saat ini.

Kata Kunci : Aplikasi, Android, Firebase, media pembelajaran, edukasi

ABSTRACT

UTILIZATION OF LEARNING MEDIA APPLICATIONS IN THE FIELD OF BASIC MATH IN ELEMENTARY SCHOOL

By:

KEVIN KRISDIANTO

Education is very important for humans. Every human being needs education wherever and whenever it is. Rapid development felt by humans is the development of technology, especially in the digital technology industry 5.0. The development of digital technology can open up potential developments in changes in education and the way humans learn themselves. It is not optimal if the teacher delivers material from the textbook and explains it in front of the class with the help of blackboard media. This learning model is considered by students to be less interesting, students are quickly bored, and difficult to concentrate, bored, and difficult to concentrate. This application designed using Java programming language software Android Studio, and to store data used Firebase. This research used the RAD (Rapid Application Development) technique. The stages of RAD were Requirement Planning, User Design, Construction, and Cutover. That way the creation of student math learning media applications. Students can learn independently about math material on their own cell phones/android because everything is already in one application such as materials, videos, and exercises. The existence of a math learning media application like this will make students more interested in learning math and tend not to get bored quickly because it can be opened anywhere and anytime.

Keywords: Application, Android, Firebased, Learning Media, Education.