

ABSTRAKSI

Pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit bagi kebanyakan siswa. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan monoton sehingga anak bosan dan malas untuk memperhatikan. Hal itu akan mengakibatkan prestasi dalam bidang matematika juga kurang baik, sehingga siswa mengikuti kursus agar dapat mengerti materi-materi yang diajarkan di sekolah.

Pada saat ini sudah banyak pembelajaran yang berbasis hiburan dan *game* yang beredar, karena itu lebih menyenangkan dan tidak monoton. Oleh karena itu, metode pembelajaran menggunakan animasi dan *game* merupakan metode yang tepat untuk meningkatkan minat belajar siswa akan matematika. Maka dari itu dibuatlah sebuah aplikasi yang menarik dan interaktif tentang pecahan ini yaitu CAL(Computer Aided Learning).

CAL yang akan dibuat ini akan terdapat 10 pelajaran dimana tiap pelajaran terdapat animasi tentang pembelajaran tersebut. Selain itu juga akan ada halaman evaluasi pada tiap topik yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa tentang topik pecahan tersebut.

Aplikasi ini sudah melalui proses uji coba dan evaluasi. Hasil uji coba dan evaluasi memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan yang diinginkan, karena menurut pengguna, aplikasi pembelajaran matematika bilangan pecahan ini menarik sehingga anak-anak dapat memahami pecahan dengan lebih baik.

Kata kunci : *CAL, Matematika, Pecahan*