

ABSTRAK

Prestasi belajar merupakan tolak ukur keberhasilan setelah mengikuti proses belajar. Sedangkan prestasi belajar matematika anak SD kelas 5 di SDN 01 Ciganitri terbilang rendah yang dibuktikan dengan data rekapitulasi nilai ulangan harian yang masih banyaknya nilai anak dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal. Menurut guru pengajar penyebabnya adalah banyaknya siswa yang belum menguasai materi pecahan sebagai dasar dari materi matematika yang diajarkan di kelas 5. Sehingga diperlukan penanganan untuk mencapai hasil yang optimal.

Menurut penelitian oleh Elvi Mailani, bahwa permainan Monopoli yang digunakan sebagai media pembelajaran matematika pecahan untuk anak SD dapat memberikan dampak positif dengan melatih anak untuk mengasah kemampuannya. Namun pada penelitian ini, media yang digunakan kurang efektif karena memerlukan penanganan khusus untuk mencapai tujuan dan hasil yang lebih optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dirancanglah *prototype* aplikasi permainan monopoli matematika pecahan untuk anak SD dengan memperhatikan *user interface* agar mencapai *usability* yang baik untuk meningkatkan penguasaan materi matematika pecahan bagi anak. Metode perancangan menggunakan metode *Goal Directed Design* yang memfokuskan tujuan. Setelah itu, *prototype* dievaluasi *usability*-nya menggunakan *Quality In Use Integrated Measurement*, dengan hasil nilai persentase sebesar 91,56% yang berarti model *user interface* yang dibuat memenuhi *usability* yang baik dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran matematika pecahan untuk anak SD.

Kata Kunci : anak SD kelas 5, matematika pecahan, permainan monopoli, *user interface*, *goal directed design*, *quality in use integrated measurement*.