ABSTRAK

Matematika sering dianggap sulit oleh siswa, yang menyebabkan rendahnya hasil belajar. Kesulitan ini muncul tidak hanya karena metode pembelajaran konvensional, tetapi juga sifat matematika yang abstrak dan membutuhkan pemahaman logis yang kuat. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah dipahami. Penelitian ini mengembangkan aplikasi pembelajaran matematika berbasis Android untuk siswa kelas IV SD sebagai alternatif digital yang efisien dan fleksibel, memungkinkan belajar mandiri di mana saja tanpa buku paket. Metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang digunakan, meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Aplikasi ini dikembangkan berdasarkan kurikulum nasional dan analisis kebutuhan siswa. Evaluasi usability dilakukan dengan System Usability Scale (SUS) yang menunjukkan aplikasi ini mudah digunakan dan membantu pembelajaran materi secara mandiri. Hasil ini menegaskan bahwa media pembelajaran digital yang efisien dan berbasis kebutuhan pengguna dapat mendukung pembelajaran matematika di sekolah dasar secara efektif.

Kata kunci: Aplikasi Android, Evaluasi, Model ADDIE, Pembelajaran Matematika, Sekolah Dasar