

Abstrak

Matematika seringkali dianggap sebagai salah satu mata pelajaran yang sulit dan tidak disukai oleh beberapa anak ketika di bangku Sekolah Dasar. Mereka merasa bahwa matematika sulit untuk dikerjakan. Semua itu menyebabkan anak yang mengalami kesulitan dalam belajar matematika akan kesulitan menyelesaikan tugas-tugas yang berhubungan dengan matematika. Anak yang mengalami kesulitan belajar matematika atau disebut Diskalkulia bukan berarti tidak mampu belajar, namun mengalami kesulitan tertentu yang menjadikannya kurang siap untuk belajar.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dalam proyek akhir ini dibuatlah sebuah aplikasi pembelajaran yang berdasarkan karakteristik diskalkulia yang ada yaitu Asosiasi visual motorik dan kesulitan dalam mengenal dan memahami simbol. Dimana ada beberapa menu empat (4) menu utama, yaitu Menghitung, Mengurutkan Angka, Mencocokkan Angka, dan Membandingkan Angka serta dilengkapi menu Belajar yang memberikan penjelasan dan contoh dari operator dan angka-angka.

Oleh karena itu, untuk membantu anak diskalkulia dalam membantu menyampaikan materi dan soal-soal matematika, maka team botram akan membuat aplikasi **Bimbo The Bunny – Aplikasi Pembelajaran Dasar Untuk Anak Penderita Diskalkulia**. Dimana terdapat menu pembelajaran baik materi ataupun soal-soal matematika yang disajikan secara menarik dan menyenangkan sehingga aplikasi ini dapat membantu anak diskalkulia dalam belajar sambil bermain.

Kata Kunci : Diskalkulia, aplikasi *mobile*, proses belajar.