

# PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

## ABSTRAK

Penggunaan media komputer saat ini semakin luas pada berbagai bidang, tak terlepas pula pada dunia pembelajaran matematika. Hal ini tampak dari *compact disc* (CD) pembelajaran matematika yang telah beredar di pasaran. Melalui skripsi ini, akan dibangun sebuah model pembelajaran matematika berbantuan komputer, yaitu berupa perangkat lunak pembelajaran matematika guna menunjang pembelajaran matematika di kelas.

Pendekatan yang digunakan untuk membangun model ini adalah pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME). Pendekatan RME merupakan pendekatan pembelajaran matematika yang menghubungkan materi matematika dengan kehidupan sehari-hari. Adapun contoh model pembelajaran yang diambil adalah pembelajaran pencerminan untuk pokok bahasan transformasi di kelas 3 cawu I.

Untuk menyusun model pembelajaran tersebut diperlukan informasi tentang penggunaan komputer dalam pembelajaran, pandangan RME, materi transformasi. Sedangkan untuk mewujudkan model pembelajaran ke dalam media komputer diperlukan informasi tentang *software* Macromedia Flash sebagai alat untuk mengimplementasikan model tersebut ke dalam perangkat lunak pembelajaran matematika.

Pada akhir skripsi ini diperoleh model pembelajaran matematika yang terdiri dari sebelas kegiatan siswa yang dibagi menjadi tiga kelompok kegiatan. Ketiga kelompok tersebut adalah: kelompok kegiatan mencari sifat-sifat pencerminan; kelompok kegiatan mencari koordinat titik pencerminan; dan kelompok kegiatan mencari bangun simetri cermin. Selanjutnya, dari sebelas kegiatan tersebut telah berhasil disusun sebuah perangkat lunak pembelajaran matematika dengan pendekatan RME.

## ABSTRACT

The use of computer today become more widely to the several kinds of parts, unforgettable too to the world of the mathematic learning. Thus, appearing from compact disc (CD) the mathematic learning has been being published in the markets. Trough this paper, it will be built a mathematic learning model with computer support, that is a mathematic learning software for supporting mathematic learning at the class.

The approach is used for making this model is the Realistic Mathematics Education (RME) approach. The RME approach is the mathematic learning approach which is connecting the materials of mathematic with the real life. Also, there is learning model example which is taken is the reflection learning for transformation material at class 3 cawu I.

To arrange the learning model needed the information about the computer using in learning, RME point of view, transformation material. And to create the learning model into the computer needed the information about the software of Macromedia Flash as a tool for implementating that model into the software of mathematic learning.

At the end of this paper, the mathematic learning model consist of eleven student activities which are divided into three groups of activities is produced. The three groups are an activity group looking for the principles of reflection, an activity group looking for the point coordinate reflection, and an activity group looking for the symetric plane mirror. And then, from those eleven activities have made it the arrangement of the software of the mathematic learning with the RME approach.