

ABSTRAK

Aluysius Riwi Widakdo. Desain Pembelajaran Kontekstual Pada Pokok Bahasan Tempat Kedudukan Di SMP Dengan Bantuan Komputer Berbasis Web. Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Pendidikan dan Ilmu Keguruan, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta 2005.

Permasalahan yang timbul dalam pembelajaran matematika tidak jauh dari sistem pembelajaran matematika yang diterapkan, bahwa matematika adalah materi yang sukar, dan guru sebagai penyampai materi. Sehingga hal – hal di atas tidak jarang menyebabkan kurangnya penguasaan matematika pada siswa.

Oleh karena permasalahan di atas, maka dalam skripsi ini penulis ingin mencoba menawarkan suatu desain pembelajaran matematika, yaitu pembelajaran matematika secara kontekstual. Pembelajaran matematika secara kontekstual adalah suatu cara pandang dalam membimbing dan mendorong seseorang memahami matematika melalui situasi yang nyata. Untuk melihat sejauh mana penerapan dari desain pembelajaran tersebut maka desain pembelajaran itu dicoba diterapkan pada materi tempat kedudukan dengan menggunakan bantuan komputer berbasis web. Desain pembelajaran dengan materi tempat kedudukan tersebut akan dibuat dalam bentuk program dengan menggunakan bahasa pemrograman Java Script, program Microsoft FrontPage, Macromedia Flash, Macromedia Fireworks, dan Swish.

Hasil yang diperoleh dari penerapan desain pembelajaran tersebut berupa empat puluh dua langkah – langkah proses pembelajaran yang terbagi dalam lima bagian. Keempat puluh dua langkah – langkah proses pembelajaran itu diimplementasikan dalam bentuk sebuah perangkat lunak atau software pembelajaran matematika dengan materi tempat kedudukan yang terdiri tiga puluh satu antar muka halaman. Perangkat lunak ini disusun untuk memberikan fasilitas bagi siswa yang belum pernah atau sudah pernah mempelajari materi tempat kedudukan.

ABSTRACT

Aluysius Riwi Widakdo. The Design of Learning Contextual At Activity Locus In Junior High School Constructively Computer of Web-Based. Mathematics Teaching Program, Majoring in Mathematics and Science Teaching, Education and Teaching Faculty, Sanata Dharma University, Yogyakarta, 2005.

The problems of arising in learning of mathematics do not from the sistem of mathematics study applied, that mathematics is items which difficult, and teacher as teaching conveyor. So that the matter of above not rarely cause the lack of mathematics domination at student .

Along of problems of above, so this minithesis writer wish to try to offer learning of mathematics design, that is learning of mathematics by contextual. The contextual mathematics is a way of approach in guiding and pushing someone comprehend the mathematics the real situation that. To see how far applying from the study model hence that design of learning is tried to be applied at items locus by using computer aid base on the web. Design of learning with the locus the will be made in the form of program by using language of program Java Script, program of Microsoft FrontPage, Macromedia Flash, Macromedia Fireworks, and Swish

Result obtained from applying model of learning in the form of fourty two step the study process which is divided in five shares. Fourtieth two step the that study process in the form a software learning of mathematics with the locus composed by therthy one between page; yard face. This software is made arrangements for to give the facility to student which have never or have studied the locus.