

PROSIDING

ISBN : 978-979-16353-8-7

**PROSIDING
SEMINAR NASIONAL**

MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA

**"Kontribusi Pendidikan Matematika dan
Matematika dalam Membangun Karakter
Guru dan Siswa"**

Penyelenggara :



Jurusan Pendidikan Matematika
FMIPA UNY

Yogyakarta, 10 November 2012

978-979-16353-8-7

ISBN : 978-979-16353-8-7



PROSIDING
SEMINAR NASIONAL
MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA

***“ Kontribusi Pendidikan Matematika dan
Matematika dalam Membangun Karakter
Guru dan Siswa “***
Yogyakarta, 10 November 2012

Penyelenggara :
Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY

*Jurusan Pendidikan Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Yogyakarta
2012*



PROSIDING SEMINAR NASIONAL
Matematika dan Pendidikan Matematika
10 November 2012 FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta

*Artikel-artikel dalam prosiding ini telah dipresentasikan pada
Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika
pada tanggal 10 November 2012
di Jurusan Pendidikan Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Yogyakarta*

Tim Penyunting Artikel Seminar :

1. Prof. Dr. Rusgianto
2. Dr. Sugiman
3. Dr. Jailani
4. Dr. Djamilah Bondan Widjajanti
5. Dr. Agus Maman Abadi

*Jurusan Pendidikan Matematika
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam
Universitas Negeri Yogyakarta
2012*

KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke Hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala Karunia dan Rahmat-Nya sehingga prosiding ini dapat diselesaikan. Prosiding ini merupakan kumpulan makalah dari peneliti, guru, mahasiswa, pemerhati dan dosen bidang Pendidikan Matematika berbagai daerah di Indonesia. Makalah yang dipresentasikan meliputi makalah hasil penelitian pada saat melaksanakan PTK/Lesson Study, pemikiran tentang pembelajaran matematika yang inovatif atau kajian teoritis seputar pembelajaran matematika sekolah.

Pada kesempatan ini panitia mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyelenggaraan seminar ini. Khususnya, kepada seluruh peserta seminar diucapkan terima kasih atas partisipasinya dan selamat berseminar, semoga bermanfaat.

Panitia

DAFTAR ISI

MAKALAH UTAMA

No	Kode	Penulis	Judul	Hal
1	U-1	Lim, Chap Sam	MOULDING POSITIVE CHARACTERS VIA INCULCATING VALUES IN MATHEMATICS TEACHING AND LEARNING	MU-1
2	U-2	S.B Waluya	PERAN MATEMATIKA DAN PENDIDIKAN MATEMATIKA DALAM MEMBANGUN KARAKTER BANGSA	MU-11
3	U-3	Djamilah Bondan Widjajanti	PEMBELAJARAN MATEMATIKA YANG HUMANIS: MEMBANGUN KARAKTER GURU, KARAKTER SISWA, DAN KARAKTER BANGSA	MU-19

MAKALAH BIDANG ANALISIS DAN ALJABAR

No	Kode	Penulis	Judul	Hal
1	A-1	Burhanudin Arif Nurnugroho	RUANG BARISAN DENGAN NILAI PADA RUANG BERNORMA-2 YANG DIBANGUN OLEH FUNGSI ORLICZ	MA-1
2	A-2	Dhian Arista Istikomah	KARAKTERISASI E-SEMIGRUP	MA-9
3	A-3	Dian Ariesta Yuwaningsih	BEBERAPA SIFAT TERKAIT SUBMODUL SEMIPRIMA	MA-17
4	A-4	Moch. Aruman Imron	KONSTRUKSI KLAS BARISAN P-SUPREMUM BOUNDED VARIATION SEQUENCES	MA-25
5	A-5	Dwi Lestari, Muhamad Zaki Riyanto	SUATU ALGORITMA KRIPTOGRAFI STREAM CIPHER BERDASARKAN FUNGSI CHAOS	MA-33
6	A-6	Elvina Herawaty	BEBERAPA RELASI INKLUSI PADA RUANG BARISAN BANACH LATTICE	MA-41
7	A-7	Hendra Listya Kurniawan, Musthofa	APLIKASI SISTEM LINEAR MAX-PLUS INVARIANT PADA SISTEM PRODUKSI TEMPE SUPER DANGSUL DI YOGYAKARTA	MA-53
8	A-8	M. Andy Rudhito	SISTEM LINEAR MAX-PLUS KABUR WAKTU INVARIANT AUTONOMOUS	MA-65
9	A-9	Moh. Affaf	LUAS DI R^2 DENGAN MEMANFAATKAN GARIS SINGGUNG KURVA	MA-71
10	A-10	Mustofa Arifin, Musthofa	OPTIMISASI JADWAL PEMESANAN BAKPIA PATHOK "25" DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA DENGAN SISTEM LINEAR MAX-PLUS WAKTU INVARIANT	MA-81

11	A-11	Riningsih, Indah Emilia Wijayanti	SKEMA PEMBAGIAN RAHASIA MENGUNAKAN KODE LINEAR	MA-91
12	A-12	Siswanto	NILAI EIGEN DAN VEKTOR EIGEN Matriks TERREDUKSI REGULER DALAM ALJABAR MAX-PLUS INTERVAL	MA-99
13	A-13	Caturiyati, Ch. Rini Indrati, Lina Aryati	SECOND ORDER CONE (SOC) DAN SIFAT-SIFAT KENDALA SECOND ORDER CONE PROGRAMMING DENGAN NORMA 1	MA-114
14	A-14	Caturiyati, Ch. Rini Indrati, Lina Aryati	KEKONVEKSI DAERAH FISIBEL SECOND ORDER CONE PROGRAMMING DENGAN NORMA 1	MA-119

MAKALAH BIDANG PENDIDIKAN MATEMATIKA

No	Kode	Penulis		Halaman
1	P-1	Akhmad Nayazik	PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGINTEGRASIKAN HOM (HISTORY OF MATHEMATICS) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR	MP-1
2	P-2	Amir Fatah	MODIFIKASI PERSEPSI : HARAPAN BARU MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA TERAPAN (MEKANIKA FLUIDA)	MP-9
3	P-3	Amir Mahmud	EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD DAN JIGSAW PADA POKOK BAHASAN BENTUK ALJABAR DITINJAU DARI PERHATIAN ORANG TUA SISWA KELAS VII SMP NEGERI DI KABUPATEN CILACAP TAHUN PELAJARAN 2010/ 2011	MP-15
4	P-4	Andri Anugrahana	INTEGRASI KECAKAPAN HIDUP SISWA MELALUI PENGALAMAN BELAJAR MATEMATIKA KONTEKS DUNIA NYATA SISWA DI SEKOLAH DASAR	MP-27
5	P-5	Andri Suryana	KEMAMPUAN BERPIKIR MATEMATIS TINGKAT LANJUT (ADVANCED MATHEMATICAL THINKING) DALAM MATA KULIAH STATISTIKA MATEMATIKA 1	MP-37
6	P-6	Angelia Padmarini Dharmamurti, Ch. Enny Murwaningtyas	EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN REMEDIAL DENGAN MENGGUNAKAN ALAT PERAGA "KOTAK GESER" PADA MATERI PERKALIAN DAN FAKTORISASI BENTUK ALJABAR DI KELAS VIII SMPN 2 JETIS BANTUL	MP-49
7	P-7	Angelina Dwi Marsetyorini, Ch. Enny Murwaningtyas	DIAGNOSIS KESULITAN BELAJAR SISWA DAN PEMBELAJARAN REMEDIAL DALAM MATERI OPERASI PADA PECAHAN BENTUK ALJABAR DI KELAS VIII SMPN 2 JETIS BANTUL	MP-59

8	P-8	Angger Rengga Hutama, M. Andy Rudhito	EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DENGAN PROGRAM CABRI 3D UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG KONSEP SIKU-SIKU DALAM SUB-POKOK BAHASAN PENERAPAN TEOREMA PHYTAGORAS PADA BANGUN RUANG DI KELAS VIII SMP PANGUDI LUHUR GANTIWARNO	MP-71
9	P-9	Anggria Septiani	PENERAPAN STRATEGI INQUIRY BASED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 45 PALEMBANG	MP-81
10	P-10	Ani Minarni	PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH SISWA SMP	MP-91
11	P-11	Aris Nurkholis	PENILAIAN PORTOFOLIO DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS KONTEKSTUAL PADA SISWA KELAS 1 SD JUARA YOGYAKARTA TAHUN AJARAN 2011/2012	MP-103
12	P-12	Asep Ikin Sugandi	PERANAN MATEMATIKA DALAM MENUMBUHKAN KARAKTER SISWA	MP-111
13	P-13	Aulia Musla Mustika	PENERAPAN PMRI DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SEKOLAH DASAR UNTUK MENUMBUHKEMBANGKAN PENDIDIKAN KARAKTER	MP-121
14	P-14	Awit Widya Lestari	PENGAPLIKASIAN PROGRAM WINGEOM PADA POKOK BAHASAN KUBUS DAN BALOK	MP-131
15	P-15	Bernadeta Ayu Setyanta, Ch. Enny Murwaningtyas	PENGARUH PEMBERIAN KUIS TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA SMP KANISIUS KALASAN TAHUN PELAJARAN 2012/2013 PADA MATERI FAKTORISASI SUKU ALJABAR	MP-141
16	P-16	Burhan Iskandar Alam	PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN DAN KOMUNIKASI MATEMATIKA SISWA SD MELALUI PENDEKATAN REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION (RME)	MP-149
17	P-17	Desti Haryani	PROFIL PROSES BERPIKIR KRITIS SISWA SMA DENGAN GAYA KOGNITIF FIELD INDEPENDEN DAN BERJENIS KALAMIN PEREMPUAN DALAM MEMECAHKAN MASALAH MATEMATIKA	MP-165

18	P-18	Desti Haryani	MEMBENTUK SISWA BERPIKIR KRITIS MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA	MP-175
19	P-19	Devy Yuliasri Kurnia Putri, Intan Ayu Maharani	PENANAMAN SIKAP ANTI KORUPSI DAPAT MELALUI PELAJARAN MATEMATIKA	MP-183
20	P-20	Didi Suhaedi	PENINGKATAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA SMP MELALUI PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK	MP-191
21	P-21	Edy Bambang Irawan	THE CHALLENGE OF MATHEMATICS TEACHERS IN DEALING WITH VARIOUS CURRICULUM CHANGES (A THEORETICAL REVIEW)	MP-201
22	P-22	Endang Setyo Winarni	MEMBANGUN KARAKTER SISWA SEKOLAH DASAR (SD) MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA BENDA KONKRET	MP-209
23	P-23	Sumiyati	MENUMBUHKAN KARAKTER BEKERJA KERAS DAN PANTANG MENYERAH PADA SISWA KELAS XII IPS SMAN 1 TEMPEL MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA	MP-217
24	P-24	Susiana Suryandari	OPTIMALISASI MEMBENTUK KARAKTER MENGGUNAKAN STIMULUS OTAK KANAN DAN OTAK KIRI PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DALAM PENCAPAIAN TARGET PRESTASI PUNCAK	MP-227
25	P-25	Tumisah	PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE THINK-PAIR-SHARE (TPS) DI SMK NEGERI 1 PANDAK KELAS X TPHP 1	MP-235
26	P-26	Ary Widayanto	PENGARUH MOTIVASI BERPRESTASI, INTELIJENSI QUOTIENT, DAN FASILITAS BELAJAR SISWA TERHADAP PRESTASI OLIMPIADE SAINS DI SMA NEGERI 1 BANTUL TAHUN AJARAN 2011-2012	MP-243
27	P-27	Muniri	MODEL PENALARAN INTUITIF SISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA	MP-251
28	P-28	Suryo Widodo	PROFIL KREATIVITAS GURU SMP DALAM MEMBUAT MASALAH MATEMATIKA KONTEKSTUAL BERDASARKAN KUALIFIKASI AKADEMIK	MP-263

29	P-29	Eka Setyaningsih	KEPEDULIAN GURU DALAM MENANAMKAN KARAKTER PESERTA DIDIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA	MP-271
30	P-30	Elisabeth Evi Alviah, M. Andy Rudhito	EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN DENGAN PROGRAM GEOGEBRA DIBANDING PEMBELAJARAN KONVENSIONAL PADA TOPIK GRAFIK FUNGSI KUADRAT KELAS X SMA PANGUDI LUHUR YOGYAKARTA	MP-279
31	P-31	Elly Susanti	MENINGKATKAN PENALARAN SISWA MELALUI KONEKSI MATEMATIKA	MP-289
32	P-32	Epon Nur'Aeni, Dindin Abdul Muiz Lidinillah, Ayi Sakinatussa'Adah	MODEL DISAIN DIDAKTIS PEMBAGIAN PECAHAN BERBASIS PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR	MP-297
33	P-33	Essy Purwaningtyas	EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NUMBERED HEADS TOGETHER (NHT) DITINJAU DARI KREATIVITAS DAN KARAKTER SISWA DI SMP NEGERI 15 YOGYAKARTA	MP-309
34	P-34	Ety Septiati	KEEFEKTIFAN PENDEKATAN KONSTRUKTIVISME TERHADAP KEMAMPUAN KONEKSI MATEMATIS MAHASISWA PADA MATA KULIAH ANALISIS REAL I	MP-319
35	P-35	Fransiscus Dimas Permadi, M. Andy Rudhito	EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN DENGAN PROGRAM GEOGEBRA DIBANDING PEMBELAJARAN KONVENSIONAL PADA MATERI TEOREMA PYTHAGORAS KELAS VIII SMP PANGUDI LUHUR GANTIWARNO KLATEN	MP-325
36	P-36	Gadis Arniyati Athar	PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA DENGAN PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK (PMR) BERBASIS BUDAYA CERITA RAKYAT MELAYU RIAU PADA KELAS 3 SEKOLAH DASAR.	MP-335
37	P-37	Garini Widosari	PENGGUNAAN SOFTWARE MATLAB UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA DI POLITEKNIK NEGERI SAMARINDA	MP-347
38	P-38	Georgina Maria Tinungki	SENI MENGAJAR SEORANG GURU MATEMATIKA IDAMAN SISWA	MP-351

39	P-39	Pivi Alpia Podomi, Ginangjar Abdurrahman, Yandri Soeyono	KEYAKINAN GURU TERHADAP MATEMATIKA DAN PROFESI	MP-361
40	P-40	Heru Kurniawan	UPAYA PENINGKATAN EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI METODE KOOPERATIF TIPE TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION (TAI) PADA SISWA KELAS V SD NEGERI SIDOMULYO TAHUN PELAJARAN 2011/2012	MP-369
41	P-41	Hery Suharna	BERPIKIR REFLEKTIF (REFLECTIVE THINKING) SISWA SD BERKEMAMPUAN MATEMATIKA TINGGI DALAM PEMAHAMAN MASALAH PECAHAN	MP-377
42	P-42	Zetriuslita	PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X-4 SMAN 1 SIAK HULU	MP-387
43	P-43	Huri Suhendri	PENGARUH KECERDASAN MATEMATIS-LOGIS, RASA PERCAYA DIRI, DAN KEMANDIRIAN BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA	MP-397
44	P-44	Ibrahim	KEBIASAAN BELAJAR MATEMATIKA SISWA DAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MASALAH	MP-405
45	P-45	Yusuf Suryana, Oyon Haki Pranata, Ika Fitri Apria	DESAIN DIDAKTIS PENGENALAN KONSEP PECAHAN SEDERHANA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS III SEKOLAH DASAR	MP-413
46	P-46	In Hi Abdullah	PENINGKATAN KEMAMPUAN REPRESENTASI MATEMATIS SISWA SMP MELALUI PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL YANG TERINTEGRASI DENGAN SOFT SKILL.	MP-427
47	P-47	Isrok'Atun	CREATIVE PROBLEM SOLVING (CPS) MATEMATIS	MP-437
48	P-48	Karman La Nani	KONSTRUKSI SELF-REGULATION SKILL DAN HELP-SEEKING BEHAVIOR DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA	MP-449
49	P-49	Ketut Sutame, Harpint	MEREDUKSI MATHEMATICS ANXIETY DAN MENYUBURKAN PROBLEM SOLVING ABILITY DENGAN PENDEKATAN PROBLEM POSING	MP-459

50	P-50	Kholida Agustin, Yulia Linguistika	IDENTIFIKASI KESALAHAN SISWA KELAS X PADA EVALUASI MATERI SIFAT-SIFAT BILANGAN BERPANGKAT DENGAN PANGKAT BILANGAN BULAT DI SMA MUHAMMADIYAH 2 YOGYAKARTA	MP-471
51	P-51	Kikin Windhani, Fajar Hardoyono	ANALYSIS OF STUDENTS' ABILITY IN MATH CONCEPTS AS A TOOL FOR STUDYING ECONOMIC THEORY	MP-487
52	P-52	Kuswati, Nila Kurniasih, Puji Nugrahen	EKSPERIMENTASI METODE DISCOVERY DAN METODE THINK-PAIR-SHARE (TPS) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA DITINJAU DARI KEMAMPUAN ANALOGI MATEMATIS SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 26 PURWOREJO TAHUN PELAJARAN 2011/2012	MP-499
53	P-53	La Moma	MENUMBUHKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS MELALUI PEMBELAJARAN GENERATIF SISWA SMP	MP-505
54	P-54	Laela Sagita, Widi Astuti	UPAYA MENINGKATKAN KARAKTER POSITIF SISWA DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI METODE KOOPERATIF DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA TRAVEL GAME DI SMP NEGERI 14 YOGYAKARTA	MP-515
55	P-55	Leo Agung Noviar Kidung Adi, M. Andy Rudhito	PEMANFAATAN PROGRAM CABRI 3D DALAM UPAYA MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA KELAS 5 SD NEGERI BANYUURIP PURWOREJO PADA POKOK BAHASAN VOLUME KUBUS DAN BALOK	MP-527
56	P-56	Leonardo Errick Pradika, Ch. Enny Murwaningtyas	ANALISIS KESALAHAN SISWA KELAS VIII I SMP N 1 KARANGANYAR DALAM MENERJAKAN SOAL PADA POKOK BAHASAN BANGUN RUANG SISI DATAR SERTA UPAYA REMEDIASINYA DENGAN MEDIA BANTU PROGRAM CABRI 3D	MP-537
57	P-57	Lina Wulandari, Nurhadi Waryanto	PEMANFAATAN CABRI 3D DALAM MEDIA INTERAKTIF BERBASIS METODE INKUIRI PADA MATERI BANGUN RUANG SISI DATAR UNTUK MENINGKATKAN CARA BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS VIII SMP	MP-547
58	P-58	Marhayati	PEMAHAMAN SOAL CERITA MELALUI PARAPRASE	MP-555
59	P-59	Maria Ulpah	MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENALARAN STATISTIS SISWA MADRASAH ALIYAH MELALUI PENDEKATAN KONTEKSTUAL DI KABUPATEN BANYUMAS	MP-563

60	P-60	Maya Kusumaningrum, Abdul Aziz Saefudin	MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN BERPIKIR MATEMATIKA MELALUI PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA	MP-571
61	P-61	Mefa Indriati ,Tuti Syafrianti	PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK THINK PAIR SQUARE (TPS) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP ISLAM YLPI PEKANBARU	MP-581
62	P-62	Muhamad Yasin	ANALISIS GAYA KOMUNIKASI GURU MATEMATIKA BERDASARKAN TEORI KOMUNIKASI LOGIKA DESAIN PESAN	MP-591
63	P-63	Muhammad Rijal Wahid Muharram	QUANTUM MATHEMATIC, MEMAHAMI NILAI-NILAI MATEMATIKA UNTUK MEMBANGUN KARAKTER BANGSA	MP-599
64	P-64	Niken Wahyu Utami, Jailani	PERMASALAHAN PENYUSUNAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MATEMATIKA	MP-611
65	P-65	Niluh Sulistyani, S.Pd	IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH DIPADUKAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAI (TEAM ASSISTED INDIVIDUALIZATION) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MATEMATIS PADA SISWA SMP N 2 SENTOLO KELAS IXA	MP-621
66	P-66	Maesia Ledua, Ninda Argafani, M. F. Atsnan	PARENTS BEHAVIOUR IN STRUGGLING TO MOTIVATE MATHEMATICS LEARNERS	MP-629
67	P-67	Nora Surmilasari	PENGEMBANGAN LKS MATEMATIKA BERBASIS KONSTRUKTIVISME UNTUK PEMBELAJARAN MATERI PERKALIAN DUA Matriks DI KELAS XII SMA	MP-635
68	P-68	Novi Komariyatiningsih, Nila Kesumawati	KETERKAITAN KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS DENGAN PENDEKATAN PENDIDIKAN MATEMATIKA REALISTIK INDONESIA (PMRI)	MP-643
69	P-69	Nurina Kurniasari Rahmawati, Teguh Wibowo, Nila Kurniasi	PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN E-LEARNING PADA MATERI KUBUS DAN BALOK TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP N SE-KECAMATAN BANYUURIP DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA	MP-651

70	P-70	Pastita Ayu Laksmiwati, Ali Mahmudi	PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS METODE INQUIRY BERBANTUAN CABRI 3D PADA MATERI RUANG DIMENSI TIGA	MP-659
71	P-71	Paulina Hani Rusmawati, M. Andy Rudhito	DESAIN LEMBAR KERJA SISWA DENGAN PEMANFAATAN PROGRAM GEOGEBRA MELALUI DEMONSTRASI UNTUK MENDUKUNG PENYAMPAIAN MATERI KESEBANGUNAN DI KELAS IX SMP NEGERI 2 JETIS-BANTUL	MP-671
72	P-72	Purna Bayu Nugroho, Suparni, Mulin Nu'M	EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN MISSOURI MATHEMATICS PROJECT (MMP) DENGAN METODE TALKING STICK DAN PENEMUAN TERBIMBING TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS X MAN MAGUWOHARJO SLEMAN (PENELITIAN EKSPERIMEN POKOK BAHASAN TRIGONOMETRI)	MP-681
73	P-73	Qodri Ali Hasan	REKONSTRUKSI PEMAHAMAN KONSEP PEMBAGIAN PADA SISWA BERKEMAMPUAN TINGGI	MP-689
74	P-74	Qodri Ali Hasan	PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN OPERASI PEMBAGIAN DENGAN MENEKANKAN ASPEK PEMAHAMAN.	MP-699
75	P-75	Qurotuh Ainia, Nila Kurniasih, Mujiyem Sapti	EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN AUDITORY INTELLECTUALLY REPETITION (AIR) TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI KARAKTER BELAJAR SISWA KELAS VII SMP NEGERI SE-KECAMATAN KALIGESING TAHUN 2011/2012	MP-709
76	P-76	Ratu Ilma Indra Putri	PENDISAINAN HYPOTETICAL LEARNING TRAJECTORY (HLT) CERITA MALIN KUNDANG PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA	MP-717
77	P-77	Riawan Yudi Purwoko, Wawan	PEMBELAJARAN MATEMATIKA MENGUNAKAN SOFTWARE WINPLOT PADA MATERI TURUNAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI-IPS SMA MUHAMMADIYAH SE-KABUPATEN PURWOREJO	MP-725
78	P-78	Rima Oktaviani, Mujiyem Sapti, Puji Nugraheni	EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 2 BULUSPESANTREN TAHUN PELAJARAN 2011/2012	MP-735

79	P-79	Risnanosanti	HYPOTHETICAL LEARNING TRAJECTORY UNTUK MENUMBUHKEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF MATEMATIS SISWA SMA DI KOTA BENGKULU	MP-743
80	P-80	Rudi Santoso Yohanes	STRATEGI SISWA SMP DALAM MENYELESAIKAN MASALAH GEOMETRI DITINJAU DARI DOMINASI OTAK KIRI DAN OTAK KANAN	MP-751
81	P-81	Rufina Ni Luh Wiwik Handayani, Ch. Enny Murwaningtyas	PENGARUH PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA POKOK BAHASAN PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN BILANGAN BULAT DI KELAS VII A SMP KANISIUS KALASAN YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2012-2013	MP-761
82	P-82	Selvi Rajuaty Tandiseru	KEPEDULIAN GURU MATEMATIKA DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR KREATIF SISWA	MP-771
83	P-83	Setyawati, Ibrahim	EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN RECIPROCAL TEACHING DILENGKAPI DRILL SOAL TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA DITINJAU DARI KEMAMPUAN MATEMATIKA UMUM SISWA	MP-779
84	P-84	Sri Adi Widodo	PROSES BERPIKIR MAHASISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA BERDASARKAN DIMENSI TEACHER	MP-789
85	P-85	Sri Adi Widodo	PROSES BERPIKIR MAHASISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH MATEMATIKA BERDASARKAN DIMENSI HEALER	MP-795
86	P-86	Sri Hastuti Noer	SELF-EFFICACY MAHASISWA TERHADAP MATEMATIKA	MP-801
87	P-87	Subanindro	PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN TRIGONOMETRI BERORIENTASIKAN KEMAMPUAN PENALARAN DAN KOMUNIKASI MATEMATIK SISWA SMA	MP-809
88	P-88	Suhas Caryono, Suhartono	ANALISIS DESKRIPTIF FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI SMA NEGERI 8 PURWOREJO TAHUN PELAJARAN 2012/2013	MP-819

89	P-89	Syahrir	PENGARUH PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN TEAMS GAME TURNAMEN (TGT) TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DAN KETERAMPILAN MATEMATIKA SISWA SMP (STUDI EKSPERIMEN DI SMP DARUL HIKMAH MATARAM)	MP-827
90	P-90	Syukrul Hamdi	MEMAHAMI KARAKTERISTIK PSIKOLOGIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERDASARKAN KECERDASAN INTUITIF DAN REFLEKTIF	MP-839
91	P-91	Tantan Sutandi Nugraha	PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS MASALAH YANG BERLANDASKAN NILAI-NILAI KARAKTER DENGAN PENGGUNAAN MEDIA TIK PADA KELAS DWI-BAHASA DALAM KOMPETENSI DASAR MENENTUKAN SLOPE DAN PERSAMAAN GARIS LURUS	MP-849
92	P-92	Tatan. Zm	ANALISIS PROKRASINASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI	MP-863
93	P-93	Titin Mulyaningsih	PERMAINAN MAMUN TEBAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN HITUNG BILANGAN BULAT SISWA KELAS IV SDN KOTAGEDE III YOGYAKARTA	MP-873
94	P-94	Donny Seftyanto, Mega Apriani, Tony Haryanto	PERAN ALGORITMA CAESAR CIPHER DALAM MEMBANGUN KARAKTER AKAN KESADARAN KEAMANAN INFORMASI	MP-883
95	P-95	Tri Nova Hasti Yunianta, Ani Rusilowati, Rochmad	KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF SISWA PADA IMPLEMENTASI PROJECT-BASED LEARNING DENGAN PEER AND SELF-ASSESSMENT UNTUK MATERI SEGIEMPAT KELAS VII SMPN RSBI 1 JUWANA DI KABUPATEN PATI	MP-891
96	P-96	Urip Tisngati	MEMBANGUN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI KETERAMPILAN KOMUNIKASI	MP-903
97	P-97	Veronica Wiwik Dwi Astuty, M. Andy Rudhito	PENGGUNAAN PROGRAM GEOGEBRA DALAM UPAYA MENGATASI KESULITAN BELAJAR SISWA KELAS VIII E SMP N I NANGGULAN KULON PROGO POKOK BAHASAN GRAFIK GARIS LURUS PADA PEMBELAJARAN REMEDIAL	MP-913
98	P-98	Watijo Hastoro	MENENTUKAN LUAS DAERAH BANGUN DATAR DENGAN PAPAN BERPETAK UNTUK SISWA SMP KELAS VII	MP-923

99	P-99	Widi Astuti	EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE STAD PADA MATERI PECAHAN TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA KELAS IV SD SE-GUGUS SULTAN AGUNG DITINJAU DARI MOTIVASI BELAJAR SISWA	MP-937
100	P-100	Wiryanto	REPRESENTASI SISWA SEKOLAH DASAR DALAM PEMAHAMAN KONSEP PECAHAN	MP-943
101	P-101	Wulan Fitriyani	PEMANFAATAN SOFTWARE GEOGEBRA MELALUI STRATEGI IDEAL PADA MATERI SUDUT PUSAT DAN SUDUT KELILING LINGKARAN UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VIII F SMP NEGERI 3 PATI TAHUN PELAJARAN 2011/2012	MP-959
102	P-102	Yohanes Aditya Kurniawan, Ch. Enny Murwanintyas	PENGARUH PROGRAM BRIDGING COURSE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VII CERDAS SMP KANISIUS PAKEM	MP-967
103	P-103	Yulia Tri Widyaningrum, Ch. Enny Murwanintyas	PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN GEOGEBRA TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI GRAFIK FUNGSI KUADRAT DI KELAS X SMA NEGERI 2 YOGYAKARTA TAHUN PELAJARAN 2012/2013	MP-975
104	P-104	Yulis Jamiah	PEMBIASAAN SIKAP POSITIF DALAM MEMBANGUN KARAKTER MAHASISWA MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA	MP-981
105	P-105	Endang Listyani	IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PERKULIAHAN	MP-989
106	P-106	Elly Arliani	MENGEMBANGKAN SIKAP SALING MENGHARGAI MELALUI PEMBELAJARAN MATEMATIKA : UPAYA MEMPERBAIKI KARAKTER BANGSA	MP-995
107	P-107	Rohana	PERAN PENDIDIKAN MATEMATIKA SEBAGAI WAHANA PEMBANGUN KARAKTER BANGSA	MP-999
108	P-108	Friska Anggun Diana Sari, Kuswari Hernawati	PEMANFAATAN PROGRAM CABRI 3D DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN RUANG SISI LENGKUNG KELAS IX SMP DALAM UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA	MP-1009

MAKALAH BIDANG STATISTIKA

No	Kode	Penulis	Judul	Hal
1	S-1	Bertho Tantular	PENDEKATAN MODEL MULTILEVEL UNTUK DATA REPEATED MEASURE	MS-1
2	S-2	Dessy Gusnita	ANALISA FAKTOR GAS BUANG KENDARAAN BERBAHAN BAKAR SOLAR MENGGUNAKAN RANCANGAN ACAK LENGKAP (SUATU APLIKASI MATEMATIKA DAN STATISTIKA UNTUK PENELITIAN LINGKUNGAN)	MS-11
3	S-3	Frangky Masipupu, Adi Setiawan, Bambang Susanto	PENGGONSTRUKSIAN GRAFIK PENGENDALI BERDASAR BOXPLOT BIVARIAT	MS-19
4	S-4	Rangga Pradeka, Adi Setiawan, Lilik Linawati	STUDI SIMULASI UJI KOEFISIEN KORELASI SPEARMAN DAN KENDALL DARI SAMPEL YANG DIBANGKITKAN BERDASARKAN ESTIMASI DENSITAS KERNEL MULTIVARIAT	MS-33
5	S-5	Sugiyanto, Etik Zukhronah	PEMILIHAN UJI NONPARAMETRIK TERBAIK UNTUK DUA SAMPEL BEBAS MELALUI METODE SIMULASI	MS-47
6	S-6	Vania Mutiarani, Adi Setiawan, Hanna Arini Parhusip	PENERAPAN MODEL REGRESI LINIER BAYESIAN UNTUK MENGESTIMASI PARAMETER DAN INTERVAL KREDIBEL	MS-53
7	S-7	Lilik Fauziah, Retno Subekti	PEMBENTUKAN PORTOFOLIO OPTIMAL MENGGUNAKAN METODE MINIMAX	MS-65
8	S-8	Esti Nur Kurniawati, Retno Subekti	PEMODELAN SISTEM ANTRIAN MULTISERVER DENGAN MULTITASK SERVER MENGGUNAKAN VACATION QUEUEING	MS-77

MAKALAH BIDANG MATEMATIKA TERAPAN DAN KOMPUTER

No	Kode	Penulis	Judul	Hal
1	T-1	Allen Marga Retta	PENGEMBANGAN MATERI INTEGRAL BERBASIS MODUL DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI	MT-1
2	T-2	Amalia Dikaningtyas, Kus Prihantoso K	ANALISIS MODEL MATEMATIKA TENTANG PENGARUH KEMOTERAPI TERHADAP DINAMIK PERTUMBUHAN SEL TUMOR DAN SEL NORMAL	MT-11

3	T-3	Arga Dhahana Pramudianto,Rino	PENGGUNAAN POLINOMIAL UNTUK STREAM KEY GENERATOR PADA ALGORITMA STREAM CIPHERS BERBASIS FEEDBACK SHIFT REGISTER	MT-17
4	T-4	Eko Tulus Budi Cahyanto, Agus Winarno, Mulyadi	POLYNOMIAL FUNCTIONS DAN IMPLEMENTASINYA DALAM ALGORITMA ADVANCED ENCRYPTION STANDARD PADA DATABASE ACCOUNTING	MT-31
5	T-5	Farida Cahya Kusuma, Sudradjat	RANCANGAN MODEL SIMULASI ANTRIAN UNTUK MENGURANGI KEMACETAN KENDARAAN DI PELABUHAN MERAK BANTEN	MT-45
6	T-6	Farikhin	MODEL REDUKSI UNTUK SISTEM MIMO	MT-53
7	T-7	Garini Widosari	PERAMALAN CURAH HUJAN DENGAN WAVELET	MT-61
8	T-8	Hariyanto, Utami Dyah Purwati	MENGGONSTRUKSI MODEL KONTAK DIANTARA SPECIES PADA TRANSMISI PENYEBARAN PENYAKIT DENGAN MENGUNAKAN MODEL JARINGAN	MT-69
9	T-9	Indun Titisariwati	MENGHITUNG VOLUME CADANGAN DENGAN CARA NUMERIK	MT-81
10	T-10	Jonner Nainggolan	KONTROL OPTIMAL VAKSINASI MODEL EPIDEMIOLOGI TIPE SIR	MT-89
11	T-11	Rivelson Purba	PENERAPAN LOGIKA FUZZY PADA PROGRAM LINEAR	MT-101
12	T-12	Sekar Sukma Asmara	PENGGUNAAN METODE BAYESIAN SUBYEKTIF DALAM PENGKONSTRUKSIAN GRAFIK PENGENDALI-P	MT-115
13	T-13	Sri Andayani	MODEL PENILAIAN ASPEK AFEKTIF 'AKHLAK MULIA' BERBASIS DATA LINGUISTIK	MT-125
14	T-14	Sri Kuntari	DIGRAF EKSENTRIK DARI GRAF GEAR	MT-135
15	T-15	Subchan, Mohammad Rifai	ANALISA KESTABILAN PERSAMAAN GERAK ROKET TIGA DIMENSI TIPE RKX-LAPAN	MT-139

16	T-16	Tahiyatul Asfihani, Subchan	PANDUAN DAN KENDALI KAPAL TANPA AWAK DENGAN MENGGUNAKAN METODE MODEL PREDICTIVE CONTROL (MPC) DAN AKAR KUADRAT-UNSCENTED KALMAN FILTER (AK-UKF)	MT-149
17	T-17	Wartono	MODIFIKASI METODE KING DENGAN MENGGUNAKAN INTERPOLASI KUADRATIK	MT-163
18	T-18	Alvida Mustikarukmi	DETEKSI OUTLIER BERBASIS KLASSTER DENGAN ALGORITMA SHARED NEAREST NEIGHBOR	MT-173
19	T-19	Nur Insani	PEMANFAATAN NETWORKX UNTUK MENGEKSPLORASI DAN MENGANALISA JARINGAN BESERTA SIFAT/KARAKTERISTIKNYA	MT-185
20	T-20	Kuswari Hernawati	PENGENALAN TEKNOLOGI SEJAK DINI DENGAN BELAJAR SAMBIL BERMAIN MELALUI SMARTPHONE	MT-193
21	T-21	Dimas Aryo Prakoso, Kuswari Hernawati	PERBANDINGAN RASIO KOMPRESI PADA KOMPRESI CITRA DIGITAL BITMAP MENGGUNAKAN KOMBINASI METODE DISCRETE COSINE TRANSFORM DAN ARITHMETIC CODING DENGAN BERBAGAI DIMENSI CITRA SUMBER	MT-205
22	T-22	Nikenasih Binatari	PENENTUAN HARGA DAN BATAS EKSEKUSI OPSI TIPE AMERIKA MODEL BLACK-SCHOLES MENGGUNAKAN FINITE ELEMENT METHODS (FEM)	MT-217

PENGENALAN TEKNOLOGI SEJAK DINI DENGAN BELAJAR SAMBIL BERMAIN MELALUI SMARTPHONE

Kuswari Hernawati

Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY
kuswari@gmail.com

Abstrak

Teknologi telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Bahkan tak dapat dipungkiri lagi bahwa kehidupan manusia telah dikelilingi dengan teknologi, terutama teknologi komputer dan telepon seluler misalnya Smartphone. Semakin mudahnya perangkat teknologi smartphone ini dan semakin banyaknya fitur yang disediakan sehingga banyak orang telah menggunakannya. Beberapa perangkat smartphone yang biasa digunakan diantaranya AndroidPhone, iPhone dan Blackberry. Sangat penting mengenalkan teknologi pada anak, namun pengenalan teknologi yang bermanfaat jangan sampai memberikan efek yang buruk pada perkembangan anak, sehingga orang tua perlu menyediakan aplikasi yang mendidik dan benar-benar bermanfaat bagi perkembangan anak. Saat ini banyak anak kecil yang sudah mahir menggunakan handphone maupun komputer meskipun hanya bermain game saja, namun sebagai orang tua harus mengontrol dan mengawasi penggunaannya. Banyak aplikasi yang bersifat permainan namun juga mendidik, yang tersedia pada smartphone, baik yang sifatnya gratis ataupun berbayar. Beberapa aplikasi edukasi pada smartphone tersebut dapat diperoleh melalui <https://play.google.com>, <https://itunes.apple.com/us/genre/ios-games-educational>, <http://appword.blackberry.com>.

Kata kunci : Teknologi, edukasi, smartphone

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi hampir di segala bidang, membuat keluarga di Indonesia mulai mengenal berbagai peralatan elektronik, baik teknologi digital, multimedia hingga internet pun mulai merambah ke hampir setiap rumah terutama di kota besar. Mau tak mau orang tua dituntut untuk memperkenalkan teknologi ini kepada anak-anak sejak awal. Dengan memperkenalkan teknologi sejak dini pada anak, orangtua telah mempersiapkan anak untuk mengerti dan memanfaatkan teknologi secara tepat guna. Dari sisi edukasi, teknologi akan menjadi cara belajar baru yang lebih menyenangkan bagi anak-anak. Terutama pada komputer dan smartphone di mana tersedia permainan yang dilengkapi dengan gambar dan suara sehingga tidak membuatnya cepat bosan. Jenis permainan yang bersifat mendidik ini biasa disebut sebagai *edutainment*. Masa kanak-kanak merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan, dimana anak akan lebih sensitif untuk mendengar, melihat dan melakukan. Dengan kata lain anak-anak lebih suka bermain game dari pada belajar, sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang bermuatan permainan lebih diharapkan dapat menambah rasa senang belajar pada diri

siswa, oleh karena itu media pembelajaran berbasis *edutainment* ini dianggap sesuai untuk anak. Namun pengenalan teknologi yang bermanfaat jangan sampai memberikan efek yang buruk pada perkembangan anak, sehingga orang tua perlu menyediakan aplikasi yang mendidik dan benar-benar bermanfaat bagi perkembangan anak.

Ada banyak jenis *smartphone* yang biasa digunakan dan yang paling banyak dipakai di Indonesia diantaranya adalah *AndroidPhone*, *iPhone* dan *Blackberry*. Banyak aplikasi yang dapat dipasang pada perangkat tersebut, baik yang bersifat hiburan, permainan, pendidikan dan banyak lagi yang lainnya. Aplikasi-aplikasi pada *smartphone* tersebut dapat diperoleh melalui website <https://play.google.com>, <https://itunes.apple.com/us/genre/ios-games-educational>, <http://appword.blackberry.com>, yang dapat diunduh langsung melalui *handphone* maupun melalui komputer. Dari banyak aplikasi yang tersedia tersebut, sudah selayaknya jika orang tua dapat memilih aplikasi-aplikasi yang bermanfaat untuk perkembangan anak dan memilih permainan yang sifatnya mendidik.

BELAJAR SAMBIL BERMAIN

Belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan (Slameto, 2010). Menurut Hintzman(1987), belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme, manusia atau hewan, disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut. Sedangkan Bermain adalah kegiatan yang dilakukan semata-mata untuk menimbulkan kesenangan. Hal ini senada dengan pendapat Piaget yang menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang semata untuk kesenangan fungsional.

Pada umumnya dalam proses pendidikan pada anak balita atau usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Dengan kondisi ini maka para pendidik memanfaatkannya dalam mendidik mereka, yaitu dengan cara bermain sambil belajar. Cara ini akan lebih berkesan dalam memori otak anak-anak untuk perkembangan pengetahuannya karena pada usia dini adalah masa-masa perkembangan memori otak sangat pesat.

Belajar sambil bermain disebut sebagai metode pembelajaran. Sedangkan metode pembelajaran adalah salah satu dari beberapa unsur terciptanya efektivitas pendidikan dan pelatihan (Diklat). Belajar sambil bermain biasanya digunakan sebagai pelengkap penerapan strategi-strategi atau jenis-jenis pengajaran lain. Menurut Nathia Pratista(2012) *Bermain* merupakan salah satu kebutuhan anak, banyak manfaat yang didapat seorang anak dengan bermain. Manfaat itu antara lain 1) berkembangnya kemampuan kinestetik dan motorik anak, 2) berkembangnya otak kanan anak yang berpengaruh terhadap kecerdasan emosional, kreativitas, dan spasial, 3) Berkembangnya kemampuan anak untuk bersosialisasi, 4) berkembangnya pengetahuan anak tentang norma dan nilai-nilai, 5) berkembangnya kemampuan anak dalam memecahkan masalah, 6) berkembangnya rasa kepercayaan diri anak.

Coleman dalam Nabu Mj(2012), menggambarkan beberapa manfaat belajar sambil bermain. Pertama-tama yang harus diingat oleh anak didik yang ingin memainkan permainan dengan baik ialah mempelajari permainan itu dengan sungguh-sungguh guna menambah kemungkinan untuk meraih sukses. Kedua, suatu permainan sering memperlihatkan penampilan yang sederhana dalam situasi kehidupan nyata yang kompleks; ia merupakan ringkasan unsur-unsur pilihan dari kehidupan nyata dan oleh

karena itu memungkinkan pelajar menjalankan unsur-unsur pilihan ini satu-persatuan dengan mahir. Ketiga, suatu permainan mencakup partisipasi aktif dan oleh karena itu ia mungkin lebih efisien daripada pengajaran yang diterima secara pasif.

Disisi lain belajar sambil bermain akan menciptakan permainan berperan dan peniruan. Permainan berperan berguna dalam mengajar anak didik agar mengerti pendapat, pandangan dan tujuan orang lain. Dalam permainan berperan, anak didik diminta untuk dapat mempertahankan pendapat atau tindakan sejumlah orang lain. Misalnya peranan orang tua yang menghadapi suatu situasi konflik dengan anaknya.

Menurut Mead dalam Nabu Mj(2012), anak dapat mengembangkan citra diri setelah melalui proses belajar, melihat dirinya melalui mata orang-orang lain. Permainan berperan dapat menolong anak untuk mengembangkan pengertian semacam ini.

Peniruan. Seorang anak didik dapat dihadapi dengan suatu masalah dugaan, yang menyerupai suatu kehidupan nyata dan diminta melakukan pemecahan dengan penerapan hukum-hukum tertentu. Dalam suatu situasi peniruan (*simulation*) pelajar sering memecahkannya dengan berbagai variasi pemecahan sebagai percobaan, membandingkan manfaat-manfaatnya yang berhubungan, akhirnya mengusulkan suatu pemecahan khusus. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode pembelajaran belajar sambil bermain dapat mengusung kepada aktivitas dan kreatifitas anak didik.

SMARTPHONE

Smartphone adalah sebuah device yang memungkinkan untuk melakukan komunikasi (seperti nelp atau sms) juga di dalamnya terdapat fungsi PDA (Personal Digital Assistant) dan berkemampuan seperti layaknya komputer. Dalam perkembangan awal, dikenal adanya Handphone dan PDA. Handphone pada umumnya digunakan untuk melakukan komunikasi seperti telepon sedangkan PDA digunakan sebagai asisten pribadi dan organizer. Perkembangan selanjutnya PDA mendapatkan kemampuan lain yaitu fitur koneksi wireless sehingga mampu menerima maupun mengirim email, pada saat yang bersamaan juga Handphone mendapatkan penambahan fitur yakni kemampuan untuk mengirim pesan. Pada akhirnya PDA menambahkan fungsi Handphone pada device-nya, begitupun juga handphone diberikan fitur PDA (yang lebih banyak) di dalamnya, sehingga hasilnya adalah sebuah Smartphone.

Ciri utama sebuah smartphone adalah memiliki sistem operasi di dalamnya yang memungkinkan dijalankan berbagai aplikasi, misalnya Windows Mobile, Android, Symbian, ataupun Sistem Operasi Blackberry. Sebuah smartphone selalu dilengkapi berbagai aplikasi/software yang ditujukan untuk meningkatkan produktivitas dan mendukung kegiatan sehari-hari. Misalnya Doc To Go, untuk membuat dan mengedit dokumen word di Smartphone. Kemampuan lain yang dimiliki oleh sebuah smartphone adalah dapat digunakan mengakses web/ internet dan konten yang disajikan di browsernya, sudah hampir mendekati seperti layaknya mengakses web lewat komputer. Opera Mobile, SkyFire Mobile, IE Mobile adalah contoh beberapa browser di sebuah smartphone.

Ciri khas lainnya dari Smartphone adalah QWERTY Keyboard, untuk mempermudah pengguna smartphone untuk mengetik dokumen atau mengirim pesan. Tampilan QWERTY Keyboard bisa dalam bentuk fisik (hardware) misalnya seperti pada Blackberry, juga bisa tampil dalam bentuk Keyboard virtual seperti pada iPhone. Kemampuan mengolah pesan pada smartphone tidak hanya terbatas pada kirim sms, tapi

juga telah dilengkapi kemampuan mengirim email dan bahkan proses sinkronisasi dengan komputer lokal ataupun server internet, sehingga dapat dengan mudah mengakses pesan yang sama baik lewat smartphone maupun komputer. (Hervan Danu Utomo, 2012) Smartphone juga memiliki sistem operasi yang mendukung beragam aplikasi dan kebutuhan penggunanya, diantaranya adalah :

- 1) Android. Android di kembangkan berdasarkan sistem kernel linux sehingga di kategorikan dalam sistem operasi yang bersifat terbuka. Semua vendor ponsel ternama untuk sekarang sudah menggunakan Android sebagai sistem operasinya.
- 2) Bada, Bada adalah sebuah *mobile operating System* yang telah dikembangkan oleh Samsung Electronics. Operating System (OS) ini di desain untuk high-end smartphones dan lower-end feature phones.
- 3) Blackberry OS. Blackberry OS mempunyai keunggulan pada fiturnya yang bernama Blackberry Messenger yaitu pesan instant sesama pengguna perangkat Blackberry.
- 4) Firefox OS, dikembangkan oleh perusahaan Mozilla. Dibangun sepenuhnya pada standar web terbuka dan aplikasi yang dikembangkan dengan teknologi HTML5.
- 5) iOS. iOS adalah sistem operasi yang hanya bisa ditemui pada perangkat pabrikan Apple Inc. iOS merupakan sistem operasi yang di kembangkan dari Mac OS X. iOS juga merupakan sistem operasi yang open source di bawah naungan Apple Public Source License (APSL).
- 6) MeeGo. MeeGo adalah sebuah sistem operasi mobile yang berbasis linux dan bersifat open source. MeeGo dikembangkan untuk berbagai perangkat keras seperti netbook, komputer tablet, nettops (desktop komputer yang berbentuk lebih kecil), in-vehicle infotainment devices (perangkat infotainment dalam kendaraan), smartTV, smartphone dan lain sebagainya. MeeGo OS merupakan OS yang terhitung baru dan diperkenalkan pada Mobile World Congress tahun 2010 oleh Intel dan Nokia.
- 7) Palm OS. Palm OS merupakan sistem operasi smartphone dan PDA yang dikembangkan oleh Palm Inc. pada tahun 1996. Palm OS diciptakan untuk memberikan kemudahan kepada penggunanya ketika digunakan dengan user interface yang berbasis touchscreen.
- 8) Symbian. Symbian merupakan sistem operasi yang digunakan pada ponsel Nokia. Symbian bukanlah sistem operasi yang open source.
- 9) webOS. webOS adalah sistem operasi mobile untuk beberapa perangkat ponsel, smartphone dan komputer tablet. webOS berbasis linux kernel yang awalnya yang dikembangkan oleh Palm, namun kemudian diakuisisi oleh Hewlett-Packard dengan nilai 1,2 miliar yang kemudian lebih dikenal dengan HP webOS.
- 10) Windows Phone. Sistem operasi ini diciptakan oleh perusahaan Microsoft. Versi terbaru OS buatan Microsoft ini adalah Windows Phone 8 yang akan berjalan di atas kernel Windows NT, yang biasa digunakan untuk segmen enterprise. (<http://crocholatozt.blogspot.com/2012/07/mengenal-macam-macam-sistem-operasi.html>)

Dari banyak sistem operasi smartphone yang disebutkan diatas, yang banyak dipakai di Indonesia adalah Android, Blackberry dan iOS, sehingga pada bahasan selanjutnya ketiga sistem operasi dan aplikasinya yang akan lebih banyak dibahas.

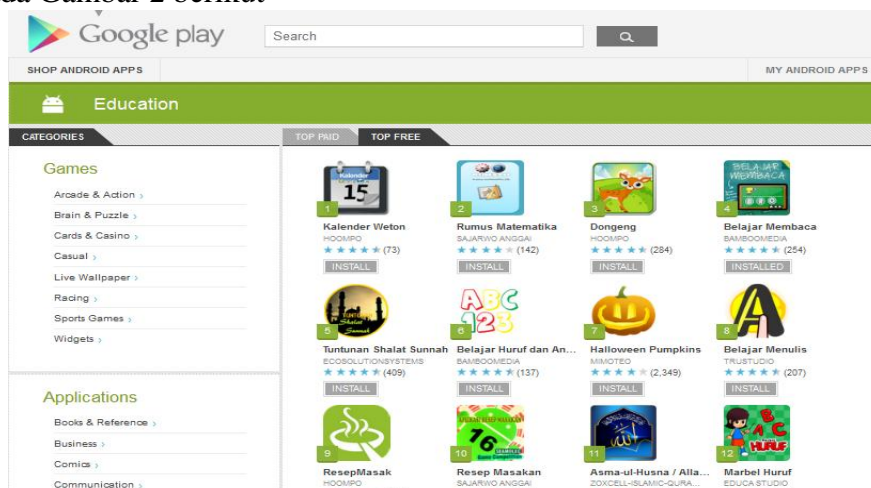


APLIKASI EDUKASI PADA SMARTPHONE

Masing-masing sistem operasi pada smartphone, menyediakan aplikasi-aplikasi yang berbeda pula untuk dipasang didalamnya. Untuk selanjutnya akan dieksplorasi aplikasi edukasi yang dapat dipasang pada sistem operasi smartphone terutama pada Android, iOS dan Blackberry OS.

1. Android

Aplikasi pada android dapat diperoleh melalui [https:// play.google.com](https://play.google.com), dengan tampilan seperti pada Gambar 2 berikut



Gambar 2 Aplikasi Android

Dari beberapa kategori aplikasi paling populer yang ada di Google Play, terdapat aplikasi pendidikan yang dapat dimanfaatkan sarana edukasi dan untuk menambah pengetahuan bagi penggunanya.

Beberapa aplikasi pendidikan yang populer di Android diantaranya adalah

a. Crayon Kid's Painting 2

Aplikasi Crayon Kids Painting 2 yang memiliki banyak gambar yang siap diwarnai dengan beragam warna krayon. Lebih dari 200 gambar dengan berbagai tema yang lucu

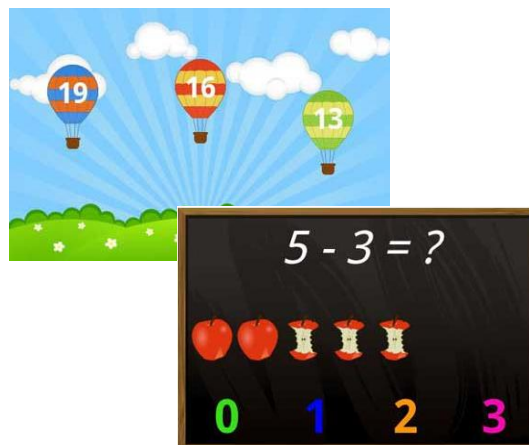
dan menarik untuk anak. Dan pewarnaannya sendiri mirip dengan menggunakan crayon pada aslinya.

b. Kids Numbers and Math Lite

Aplikasi ini memberikan pengetahuan berhitung dengan cara yang menyenangkan. Berbagai macam pelajaran berhitung memiliki tampilan dan warna yang menarik.



Gambar 3 Crayon Kid's Painting



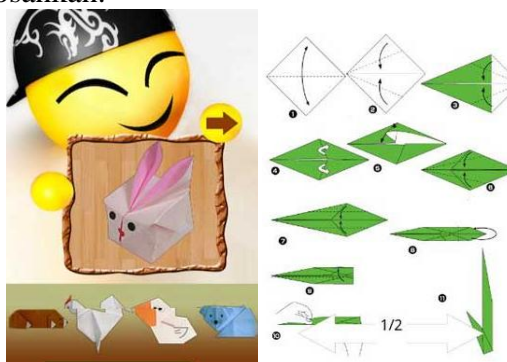
Gambar 4 Kids Numbers and Math Lite

c. Origami

Aplikasi origami ini memiliki cukup banyak pilihan untuk membuat berbagai macam bentuk, dari binatang hingga benda-benda lainnya

d. Alphabet Car Lite

Aplikasi ini mengajarkan anak beberapa kata dalam bahasa Inggris dengan cara yang tidak membosankan.



Gambar 5 Origami



Gambar 6 Alphabet Car Lite

e. iStoryBooks

Aplikasi ini didalamnya memiliki berbagai macam dongeng menarik dan memiliki fitur Read to me, dimana secara otomatis aplikasi ini akan menceritakan setiap dongeng dengan suara yang menyenangkan untuk anak.

e. Dongeng

Aplikasi ini berisi Kumpulan dongeng, dongeng anak, fabel dan cerita rakyat. Banyak pelajaran dan pesan moral positif yang dapat diambil dari dongeng dan cerita rakyat nusantara.



Gambar 7 iStoryBooks



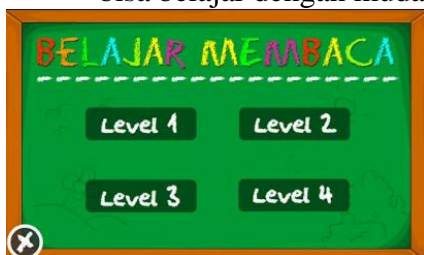
Gambar 8 Dongeng

f. Belajar Membaca

Aplikasi ini berisi Permainan huruf untuk mempercepat anak Belajar Membaca. Ada 4 level yang di sesuaikan dengan kemampuan (kata dengan 3 huruf, 4 huruf, 5 huruf dan membaca kalimat).

g. Belajar Huruf dan Angka

Aplikasi ini digunakan untuk belajar Huruf dan Angka agar anak usia 2-3 tahun bisa belajar dengan mudah dan mandiri.



Gambar 9 Belajar Membaca



Gambar 10 Belajar Huruf dan Angka

h. Belajar Bahasa Inggris

Aplikasi ini berisi pengenalan nama binatang dengan mendengarkan narasi suaranya dalam bahasa Inggris.

i. Kids Connect the Dots Lite

Aplikasi ini adalah permainan mendidik dan menyenangkan untuk anak-anak berusia 4 sampai 7, berisi permainan menghubungkan titik-titik dalam format digital penuh.



Gambar 11 Belajar Bahasa Inggris



Gambar 12 Kids Connect the Dots Lite

j. Kids Preschool Puzzle Lite

Aplikasi ini adalah sebuah game usia tiga sampai enam tahun, yang mengajarkan anak-anak dalam memecahkan teka-teki



Gambar 13 Kids Preschool Puzzle Lite

Masih banyak lagi game edukasi yang dapat diperoleh pada android phone yang dapat deksplorasi lebih jauh lagi, pada <http://play.google.com>

2. iOS

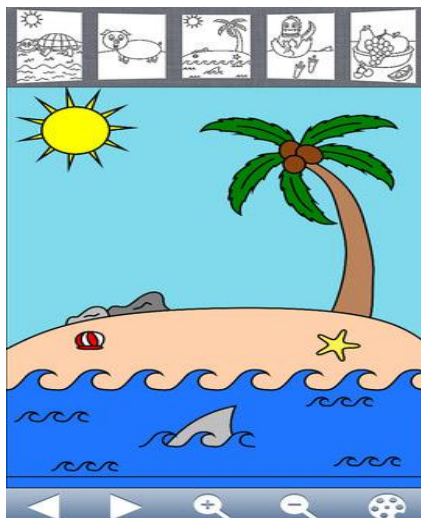
Aplikasi edukasi pada iOS dapat diperoleh melalui <https://itunes.apple.com/us/genre/ios-games-educational>. Beberapa aplikasi edukasi pada iOS diantaranya adalah

a. My Coloring Book Free.

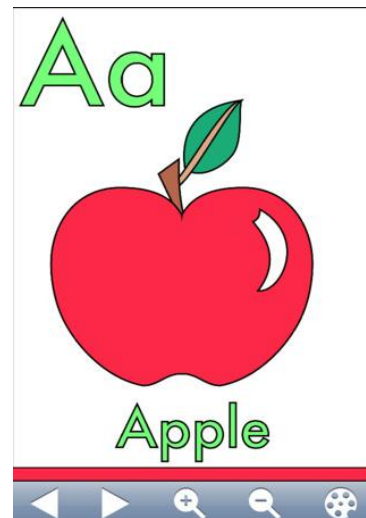
Aplikasi ini berisi aktivitas mewarnai untuk anak-anak segala usia, dengan berbagai gambar yang disediakan.

b. My Alphabet Coloring Book

Aplikasi ini berisikan aktivitas mewarnai huruf, sehingga anak dapat mengenal huruf melalui kegiatan mewarnai.



Gambar 14 My Coloring Book Free.



Gambar 15 My Alphabet Coloring Book

c. Baby Flash Cards

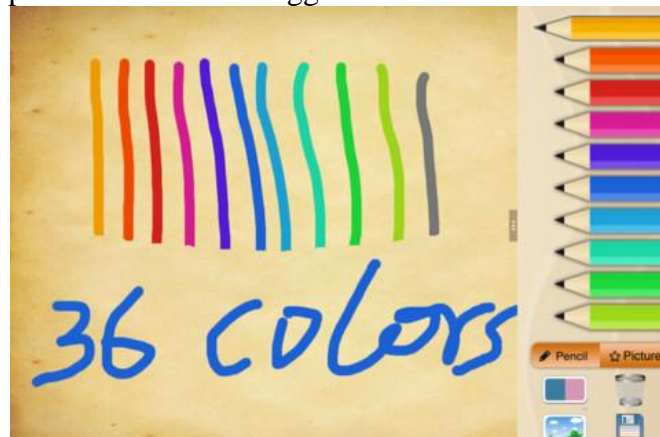
Aplikasi ini digunakan untuk belajar warna, huruf, musik, angka, binatang gambar makanan dan suara.



Gambar 16 Baby Flash Cards

d. Drawing Free

Aplikasi ini berisi permainan untuk menggambar bebas.



Gambar 17 Drawing Free

e. Kids Can Match

Aplikasi ini berisi permainan memasangkan untuk melatih memori anak.

f. ABC Letter Tracing

Aplikasi berisi permainan untuk mengajarkan menulis huruf pada anak



Gambar 18 Kids Can Match



Gambar 19 ABC Letter Tracing

g. Math Drills Lite

Aplikasi ini mengajarka cara berhitung pada anak.



Gambar 20 Math Drills Lite

Masih banyak lagi game edukasi yang dapat diperoleh pada iphone yang dapat deksplorasi lebih jauh lagi, pada <https://itunes.apple.com/us/genre/ios-games-educational>.

3. Blackberry.

Aplikasi edukasi pada Blackberry dapat diperoleh melalui <http://appworld.blackberry.com>. Beberapa aplikasi edukasi, diantaranya adalah :

a. TVOKids Hop Frog Hop

Aplikasi ini bermanfaat untuk melatih memori anak.



Gambar 21 TVOKids Hop Frog Hop

b. Say It - Learning English

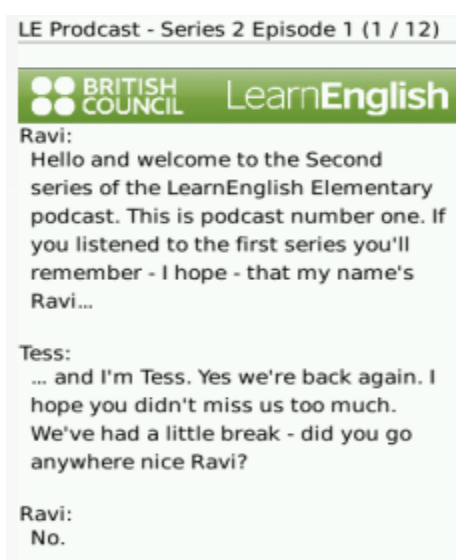
Aplikasi ini digunakan untuk belajar bahasa inggris dengan mengucapkan ejaan dengan benar.

c. LearnEnglish Elementary

Aplikasi ini digunakan untuk belajar bahasa Inggris listening



Gambar 22 Say It - Learning English



Gambar 23 LearnEnglish Elementary

e. Down on the Farm

Aplikasi ini berguna untuk belajar berhitung, mengēja dan menyelesaikan puzzle.



Gambar 24 Down on the Farm

f. TVOKids Get Growing (2-5)

Aplikasi ini ditujukan untuk anak usia 2 - 5 tahun, bermanfaat untuk melatih kesabaran pada anak.



Gambar 25 TVOKids Get Growing (2-5)

Masih banyak lagi game edukasi yang dapat diperoleh pada Blackberry phone dan dapat deksplorasi lebih jauh lagi, pada <http://appworld.blackberry.com>.

KESIMPULAN DAN SARAN

Banyak aplikasi permainan edukasi yang bisa diperoleh baik secara gratis maupun berbayar pada smartphone dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, namun pembelajaran dengan bantuan media game ini perlu pengawasan yang khusus dalam memainkannya dan memilah-milah hal atau konsep apa yang bisa diperoleh dari permainan tersebut. Orang tua perlu memberi penekanan pada konsep dari permainan tersebut agar anak tahu maksud bermain sambil belajar yang telah dilakukannya. Permainan seperti itu bisa berdampak positif atau negatif, tergantung dari pemakaian pemainnya. Hal yang perlu diperhatikan adalah bahwa penggunaan game pada smartphone yang terlalu berlebihan akan mengurangi kesempatan anak bersosialisasi dengan teman sebayanya, sehingga penggunaan media ini sebagai media bermain sambil belajar harus selalu dalam pengawasan orang tua, jangan sampai nantinya menjadikan anak tumbuh sebagai anak yang tidak bisa berinteraksi sosial dengan lingkungan sekitarnya.

DAFTAR PUSTAKA

Android Apps, <http://play.google.com>

Apple App Store, <https://itunes.apple.com/us/genre/ios-games-educational>.

Anonim, 2012, Mengenal Macam-Macam Sistem Operasi Smartphone, <http://crocholatozt.blogspot.com/2012/07/mengenal-macam-macam-sistem-operasi.html>, diakses tanggal 21 Oktober 2012

BlackBerry App World , <http://appworld.blackberry.com>

Hervan Danu Utomo, 2012, Pengertian Smartphone dan Ciri-cirinya, <http://www.tahuinfo.com/2012/03/pengertian-smartphone-dan-ciri-cirinya.html>

Hintzman, Douglas L, The Psychology of Learning and Memory: 1987, Department of Psychology, University of Oregon, Oregon

Nathia Pratistha, 2012, Perlukah Anak Bermain?, <http://www.duniapsikologi.com/perlukah-anak-bermain/>, diakses tanggal 21 Oktober 2012

Nabu Mj, 2012, <http://edukasi.kompasiana.com/2012/01/19/belajar-sambil-bermain-learning-by-games/>, diakses tanggal 21 Oktober 2012

Slamet, 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi. Jakarta: Rineka Cipta