

## ABSTRAK

**Lia Aisah. “Penerapan Model Simulasi dengan Menggunakan Alat Peraga Uang Mainan dan Multimedia Interaktif Pada Sub Pokok Bahasan Aritmatika Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa. (Penelitian Kuasi Eksperimen pada SMP Al-Basyariah Kota Bandung)”.**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Gambaran aktivitas guru dan siswa model Simulasi dengan Menggunakan Alat Peraga Uang Mainan dan Multimedia Interaktif. (2) Peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa. (3) Perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematis siswa. (4) Sikap siswa terhadap model model Simulasi dengan Menggunakan Alat Peraga Uang Mainan dan Multimedia Interaktif. Metode penelitian yang dipakai adalah metode kuasi eksperimen. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa SMP Al-Basyariah kota Bandung. Teknik pengambilan sampelnya menggunakan *random sampling*, sehingga didapat kelas VIII-C dengan model Simulasi dengan Menggunakan Alat Peraga Uang Mainan, VIII-F dengan pembelajaran Multimedia Interaktif, dan VIII-E dengan pembelajaran konvensional. Data yang diperoleh menggunakan instrumen penelitian berupa tes *pretest* dan *posttest*, serta nontes yaitu lembar observasi guru dan siswa, serta skala sikap siswa. Dari hasil penelitian diperoleh: (1) Gambaran aktivitas guru dan siswa pada model Simulasi dengan Menggunakan Alat Peraga Uang Mainan mengalami peningkatan dari cukup menjadi baik kemudian gambaran aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran Multimedia Interaktif mengalami peningkatan dari cukup menjadi baik. (2) Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa kelas Model Simulasi dengan Menggunakan Alat Peraga Uang Mainan, Multimedia Interaktif, dan konvensional. (3) Terdapat perbedaan pencapaian kemampuan pemahaman matematis siswa kelas Model Simulasi dengan Menggunakan Alat Peraga Uang Mainan, Multimedia Interaktif, dan konvensional. (4) Sikap siswa terhadap model Simulasi dengan Alat Peraga Uang Mainan baik dan pembelajaran Multimedia Interaktif baik.

Kata Kunci: Model Simulasi dengan Alat Peraga Uang Mainan, Multimedia Interaktif, Pemahaman Matematis