

Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) Berbantuan Media Fabel Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika MI

Miftakhul Rizqi¹⁾, Farida Nur Kumala²⁾, Arnelia Dwi Yasa³⁾

Program Studi Pendidikan Guru SD, Universitas Kanjuruhan Malang, Indonesia

Miftakhul2096@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine whether there is an effect of the Realistic Mathematic Eduaction (RME) Approach Assisted by Fable Media on Learning Outcomes in Mathematics MI. This type of research is quantitative research. The research subjects were all students of Class II Cordova and Alexandria with a total of 45 students. The research instruments used were observation, lesson plans, tests and documentation. Analysis of the data used is, normality test, homogeneity test and hypothesis test. Hypothesis test results stated that the pre-test data obtained $0,652 < 0,05$ while the post-test was obtained, it can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted, meaning that there is an influence on classes that do not use and use the Realistic Mathematic Education (RME) approach assisted by fable media on the results studying mathematics in class II MIT Ar-Roihan I semester of the 2019/2020 school year. By using the application of the RME model students are expected to be better able to solve real-life problems.

Keywords: realistic mathematic education approach, fable media, and learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Pendekatan *Realistic Matematic Eduaction* (RME) Berbantuan Media Fabel Terhadap Hasil Belajar Dalam pada mata pelajaran Matematika MI. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Subjek penelitian yaitu seluruh siswa kelas II Cordova dan Alexandria dengan jumlah 45 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu observasi, RPP, tes dan dokumentasi. Analisis data yang digunakan adalah , uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil uji hipotesis dinyatakan bahwa data pre test diperoleh $0,652 < 0,05$ sedangkan *post test* diperoleh $0,117 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh terhadap kelas yang tidak menggunakan dan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantuan media fabel terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II MIT Ar –Roihan semester I tahun ajaran 2019/2020. Dengan menggunakan penerapan model RME diharapkan siswa lebih mampu memecahkan masalah di kehidupan nyata.

Kata kunci: Pendekatan realistic matematic education, media fabel, dan hasil belajar.

PENDAHULUAN

Berdasarkan hasil observasi di MIT Ar- Roihan Lawang pada semester I tahun ajaran 2019/2020 pembelajaran matematika materi bangun datar menurun hal ini yang ditemukan oleh peneliti di kelas 2 alexandria yaitu guru yang masih menggunakan pendekatan deduktif. “Pendekatan deduktif yaitu cara berfikir yang bertolak dari pertanyaan yang bersifat umum, kemudian menarik kesimpulan yang bersifat khusus.” (Busroh, 2012 : 5). Hasil observasi juga menunjukkan siswa kurang diperhatikan sehingga siswa menjadi pasif, bermain sendiri, dan kurang memahami materi yang dipelajari sehingga hasil belajar yang dicapai siswa kurang

memuaskan dan menganggap pembelajaran matematika sebagai pelajaran yang sulit dan membosankan. Hal ini ditunjukkan dari rata – rata nilai ulangan harian siswa kelas II Alexandria ada 7 siswa yang mendapatkan nilai diatas 60 sedangkan 17 siswa yang mendapatkan nilai dibawah 60. Dengan hasil belajar siswa yang tergolong rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran lain. oleh karena itu, peneliti lebih memfokuskan terhadap hasil belajar siswa dalam ranah kognitif (pengetahuan). Berdasarkan Sumantri (2015: 28-31) aspek kognitif terdiri atas 6 tingkatan yang dikategorikan dalam (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*) , analisis (*analysis*), sintesis (*syntehesis*) , dan evaluasi (*evaluation*). Tingkatan tersebut dikenal dengan ranah kognitif C1 sampai dengan C6.

Siswa kelas 2 sekolah dasar yang berumur (7-11 tahun) berada pada tahap operasional konkrit, dimana siswa telah mampu berpikir logis namun belum mampu menerapkan masalah hipotetik dan abstrak karena daya khayal dan imajinasi mereka masih terbilang rendah (Mariana dkk, 2014 :4). Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar seharusnya di sesuaikan dengan contoh yang nyata. Salah satu pendekatan yang dapat di terapkan dalam pembelajaran matematika adalah pendekatan *Realistic Matematic Education* (RME).

Menurut Faturrhomah (2017 : 185) *Realistic Matematic Education* (RME) merupakan suatu pendekatan pembelajaran matematika yang menggunakan situasi dunia nyata atau suatu konteks yang real dan pengalaman siswa sebagai titik tolak belajar matematika. Dalam pembelajaran ini siswa diajak untuk membentuk pengetahuannya sendiri berdasarkan pengalaman yang telah mereka dapatkan. RME juga mempunyai langkah – langkah yang dikemukakan oleh Suci (2014 : 25)yaitu : (1) guru memberikan masalah kontekstual dan siswa memahami permasalahan tersebut, (2) guru menjelaskan situasi dan kondisi soal dengan memberikan petunjuk /saran yang belum dipahami siswa, (3)siswa secara kelompok menyelesaikan masalah kontekstual dengan cara mereka sendiri dan guru memberikan motivasi, (4) guru menyediakan waktu kepada siswa untuk membandingkan dan mendiskusikan jawaban dari soal secara berkelompok dan (5) guru mengarahkan siswa untuk menarik kesimpulan terhadap masalah tersebut.

Arniansyah (2015:45-46) berpendapat RME mampu membangun sendiri pengetahuannya, suasana dalam proses pembelajaran menyenangkan karena menggunakan

kehidupan nyata, sehingga siswa tidak cepat bosan, siswa semakin terbuka untuk menuangkan ide – idenya dan berani berpendapat. Berdasarkan kelebihan *RME* peneliti bermaksud menerapkan pembelajaran tersebut untuk mengatasi masalah kesulitan siswa kelas II di MIT Ar- Roihan terkait materi tentang pengenalan bangun datar, Untuk menjelaskan permasalahan tersebut peneliti menggunakan media fabel dan puzzel tangram sebagai pelengkap pendekatan *RME*.

Media fabel yaitu media sebagai alat untuk penyampaian pesan pada siswa sedangkan fabel merupakan salah satu bentuk cerita pendek berupa dongeng yang menggambarkan watak dan budi pekerti manusia yang diibaratkan pada binatang (Nihayatur, 2016 : 37). Jika hanya sebuah cerita siswa menjadi jenuh maka dari itu, peneliti menambah ketertarikan siswa dengan cerita fabel menggunakan gambar Puzzel tangram. Puzzel tangram merupakan permainan puzzel kuno yang berasal dari Cina menggunakan media dalam satu persegi yang di dalamnya berisikan potongan –potongan dari 7 bangun datar yaitu 5 segitiga, 1 persegi dan 1 jajar genjang yang disebut tangram (Lisnani,2013). Kelebihan dari puzzel tangram tersebut yaitu pada saat proses pembelajaran siswa menjadi terlibat langsung dan dapat memberikan kesamaan dalam pengamatan mengenai bangun datar. Pengamatan setiap individu berbeda – beda, tergantung pada pengalamannya masing – masing (Neva, 2018 : 28) sehingga siswa menjadi lebih mempunyai keinginan tinggi untuk belajar matematika. Berdasarkan permasalahan diatas peneliti juga melihat dari beberapa peneliti sebelumnya yang meneliti tentang pendekatan pembelajaran *RME* pertama oleh Cici Apriyanti (2015) ,kedua oleh Rizki Ananda (2018), ketiga Ni Nym Mariani , I Wy Rinda S., dan I B Surya M. (2014), keempat Nihayatur Rohmah (2016), kelima Lisnani , Ilma ,R , Somakin (2013). Dari kelima peneliti tersebut didapatkan hasil bahwa pendekatan *Realistic Mathematic Education* (*RME*) dengan berbantuan media terhadap pengaruh hasil belajar siswa.

Tujuan peneliti adalah untuk mengetahui Ada tidaknya pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematic Eduaction* (*RME*) Berbantuan Media Fabel Terhadap Hasil Belajar Dalam pada mata pelajaran Matematika MI.

Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi experimental dan tujuan penelitian ini adalah ada dan tidaknya pengaruh antara pendekatan pembelajaran

Realistic Mathematic Educatio (RME) berbantuan media fabel. Desain penelitian mempunyai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen kedua kelompok tidak dipilih secara random.

Populasi dalam peneliti ini adalah siswa kelas II alexandria dan II B Cordova MIT Ar-Roihan Lawang tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 50 siswa. Kelas II Cordova berjumlah 21 siswa dan kelas II Alexandria 24 siswa. Sample penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 50 siswa. Kelas II alexandria digunakan sebagai kelas Ekperimen dan kelas II cordova digunakan sebagai kelas kontrol.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar adalah observasi, RPP ,tes dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, tes dan dokumentasi. Sebelum data digunakan untuk penelitian dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya , instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Semua uji dilakukan dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*. Semua uji ini dilakukan dengan cara statistik *Kolmogorov – smirnov* dengan taraf signifikan 0,05. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data yang digunakan uji t. Uji t yang digunakan yakni uji t (*independent sample t Test*). Tujuan pengujian ini untuk membandingkan rata – rata dari dua kelompok, apakah secara signifikan kedua kelompok tersebut memiliki kesamaan atau tidak.

HASIL PENELITIAN

Uji validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu isntrumen. Uji validitas bertujuan untuk mngetahui seberapa banyak soal yang valid atau tidak valid.

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Butir Soal

N0.	Nomer Soal	R tabel (N=24)	Pearson Carrelation (r hitung)	KETERANGAN
1	SOAL 1	0,4044	0,544	VALID

2	SOAL 2	0,4044	0,602	VALID
3	SOAL 3	0,4044	0,463	VALID
4	SOAL 4	0,4044	0,395	VALID
5	SOAL 5	0,4044	0,411	VALID
6	SOAL 6	0,4044	0,479	VALID
7	SOAL 7	0,4044	0,366	VALID
8	SOAL 8	0,4044	0,42	VALID
9	SOAL 9	0,4044	0,411	VALID
10	SOAL 10	0,4044	0,319	TIDAK VALID
11	SOAL 11	0,4044	0,429	VALID
12	SOAL12	0,4044	0,457	VALID
13	SOAL 13	0,4044	0,264	TIDAK VALID
14	SOAL 14	0,4044	0,563	VALID
15	SOAL 15	0,4044	0,513	VALID
16	SOAL 16	0,4044	0,658	VALID
17	SOAL 17	0,4044	0,445	VALID
18	SOAL 18	0,4044	0,349	TIDAK VALID
19	SOAL 19	0,4044	0,788	VALID
20	SOAL 20	0,4044	0,539	VALID

Dari di atas dapat disimpulkan hasil tabel

Sumber : output analisis menggunakan *Microsoft Excel 2010*

bahwa terdapat 20 soal yang diberikan kepada siswa terdapat 17 soal dikatakan valid dan 3 soal dikatakan tidak valid. Uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,680. Nilai korelasi berada pada kategori nilai tinggi. Jika dibandingkan dengan (0,4044) maka lebih besar dari 0,680. Dengan hasil uji demikian dapat disimpulkan bahwa butir soal tersebut dapat dinyatakan reliabel. Hasil uji normalitas hasil belajar siswa pada prestes di kelas eksperimen dengan signifikan $0,121 > 0,05$ dan kelas kontrol dengan signifikan $0,091 > 0,05$. Sedangkan, hasil uji normalitas pada posttest di kelas eksperimen dengan signifikan $0,002 > 0,05$ dan kelas kontrol dengan signifikan $0,168 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan persebaran data dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dinyatakan normal. Sedangkan, hasil belajar siswa nilai signifikan yaitu ($0,652 > 0,05$) pada hasil *pre test* dan $0,593 > 0,05$ pada hasil *post test*. Maka, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa varian dari kedua kelompok data kelas kontrol dan kelas eksperimen memiliki varian yang sama

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	2.560	.117	4.151	43	.000	11.875	2.860	6.106	17.644
	Equal variances not assumed			4.269	39.777	.000	11.875	2.781	6.252	17.498

Tabel 4.7 Independen samples T – test post test

Sumber : hasil analisis menggunakan SPSS 16.0 for windows

Tabel 4.8 Independen samples T- tes pre test

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar siswa	Equal variances assumed	.206	.652	5.054	43	.000	12.292	2.432	7.387	17.197
	Equal variances not assumed			4.942	35.585	.000	12.292	2.487	7.245	17.338

Sumber : hasil analisis menggunakan SPSS 16.0 for windows

Dari tabel diatas dapat dibuktikan bahwa hasil uji hipotesis dengan uji t data *post test* kelompok kelas eksperimen dan kelompok kelas kontrol diketahui bahwa hasil belajar siswa dengan data pre test diperoleh $0,652 < 0,05$ sedangkan *post test* diperoleh $0,117 < 0,05$ maka dapat dikataank H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat dikatakan ada pengaruh pembelajaran yang menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantuan media fabel terhadap hasil belajar siswa.

PEMBAHASAN

Hasil analisis data yang diperoleh dari penelitian yang dilakukan di MIT Ar – Roihan Lawang pada semester 1 tahun ajaran 2019/2020, terlihat bahwa hasil belajar siswa kelas II

Alexandria sejumlah 24 siswa sebagai kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantuan media fabel lebih baik dari pada hasil belajar siswa kelas II Cordova sejumlah 21 siswa sebagai kelas kontrol dalam pembelajaran menggunakan pendekatan deduktif atau teori saja.

Dalam penerapan pendekatan RME peneliti mendapatkan hasil yang cukup baik ketika melaksanakan pendekatan di kelas eksperimen. Observasi diteliti oleh Feni Meilina sebagai teman sejawat, Izzatun nazila dan Diah Febrianti sebagai wali kelas. Peneliti mendapatkan hasil sebesar 279 dengan prosentase keberhasilan 93%

Keberhasilan itu didukung oleh terjadinya pengaruh hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol salah satunya disebabkan adanya pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantuan media fabel. Pada tahap pretes dimana kedua kelas tidak mendapatkan pendekatan RME dengan bantuan media hasil yang tertinggi didapatkan pada kemampuan mengingat (C1) sebesar 86 pada kelas kontrol dan 65 pada kelas eksperimen. Hasil pretes terendah terletak pada kemampuan mencipta (C6) sebesar 30 pada kelas kontrol dan 25 pada kelas eksperimen. Untuk memperbaiki hal itu maka peneliti melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan RME dan berbantuan media fabel pada kelas eksperimen sementara pada kelas kontrol hanya menggunakan pendekatan deduktif. Hasil yang didapatkan ternyata pengaruh yang ada cukup besar. Hasil tertinggi didapatkan pada kemampuan siswa dalam memahami dimana berada pada tahap C2 dikelas eksperimen dengan perolehan skor 105 sementara hasil terendah diperoleh pada kemampuan siswa dalam mencipta dimana terdapat dalam tahap C6 dengan perolehan skor 45 sementara pada kelas kontrol hasil tertinggi didapatkan sebesar 90 dan hasil terendah didapatkan sebesar 40.

Pengaruh yang terjadi juga sesuai dengan penelitian terdahulu dimana pendekatan RME dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Cici (2015), Rizki (2018), Mariani (2014), Nihayatur (2016), dan Lisnani(2013) yang menjelaskan bahwa pendekatan RME dengan berbantuan media dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berdasarkan rata – rata *pre* atau kemampuan awal tanpa tindakan kelas eksperimen di peroleh 63,3 dan hasil rata – rata *post* atau kemampuan akhir setelah diberikan tindakan meningkat 17,1 menjadi 80,4 sedangkan nilai rata - rata – rata *pre* atau kemampuan awal tanpa tindakan pada kelas kontrol di peroleh 51,9 dan hasil rata – rata *post* atau kemampuan

akhir setelah diberikan tindakan meningkat menjadi 67,3. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan dan tidak menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantuan media fabel memiliki hasil yang berbeda terhadap hasil belajar matematika, yaitu kelas eksperimen memiliki selisih rata – rata nilai *pretes* dan *posttes* yang lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Hal ini mempengaruhi hasil belajar karena dalam langkah pendekatan RME terdapat tahapan pemecahan masalah. Pendekatan RME memberikan kesempatan kepada siswa untuk bernalar dengan menemukan sendiri konsep matematika dalam pemecahan masalah. Pendekatan ini menekankan pada aktivitas sehari – hari sehingga membuat siswa menjadi lebih aktif melalui kegiatan menemukan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran. (Cici Apriyanti, 2015 : 6). sejalan dengan pendapat Gagne (Yeni, 2018) “kalau seorang anak didik dihadapkan pada suatu masalah, maka pada akhirnya mereka bukan hanya sekedar memecahkan masalah, tetapi belajar sesuatu yang baru” dapat diartikan bahwa dengan diberikan masalah siswa bukan hanya sekedar memecahkan masalah, tetapi belajar sesuatu yang baru sehingga tujuan utama siswa akan tercapai dengan tercapainya tujuan utama siswa membuat hasil belajar meningkat.

Rata-rata siswa menunjukkan bahwa pendekatan RME mempengaruhi hasil belajar siswa dimana hal ini juga disebabkan oleh adanya reward yang diberikan peneliti. Menurut pendapat dari Rindawati (2012:18) Reward yang diberikan dapat memotivasi siswa untuk meningkatkan prestasi mereka baik siswa yang tidak berprestasi maupun yang memiliki prestasi yang tinggi. Dengan menggunakan reward maka anak didik menjadi lebih giat lagi dan memiliki usaha yang lebih baik untuk mencapai prestasi yang tinggi. Reward yang diberikan dapat berupa tanda bintang dimana tanda bintang dapat menjadikan bentuk proses pembelajaran dalam pendidikan yang menjadi pendorong dan penyemangat agar siswa lebih giat meningkatkan prestasinya.

Anisa putri (2016:4) reward menjadikan siswa lebih semangat dan termotivasi dalam belajar sehingga usahanya untuk meningkatkan hasil belajar dapat terbentuk. Dengan pemberian reward akan ada beberapa kondisi yang tercipta yaitu fokus memperhatikan penjelasan guru, aktif mengikuti kegiatan belajar mengajar dan kondisi kelas yang menyenangkan menjadi terwujud. Reward juga dapat mendorong siswa dalam belajar untuk mempertahankan prestasinya. Dengan adanya reward maka akan memberikan dorongan dan perasaan senang bagi siswa.

Hasil uji data pre test diperoleh $0,652 < 0,05$ sedangkan *post test* diperoleh $0,117 < 0,05$ maka pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika, membuktikan bahwa setelah diberikan perlakuan yang berbeda dari kedua kelas menunjukkan hasil yang berbeda. Pengaruh yang terjadi dapat muncul karena dalam langkah pendekatan RME terdapat suatu tahapan dimana adanya penarikan kesimpulan yang lakukan peneliti

Menurut Hamzah (Ikhsan,2017) Penyebab adanya peningkatan hasil belajar ,karena dilihat dari aktifnya siswa dalam memahami masalah realitis , memecahkan masalah ,mencari jawaban dan menyelesaikan masalah yang ada sehingga masalah tersebut dapat dipecahkan. Pembelajaran dengan menggunakan RME siswa diarahkan pada pemahaman konsep bukan pemerolehan informasi. Dalam pemahaman ini, siswa berusaha mengaitkan informasi yang telah dimilikinya dengan informasi yang baru (rizqi, 2018:127).

Selain penarikan kesimpulan adanya pengaruh karena dukungan media fabel yang digunakan peneliti. Fabel yang menceritakan Toko hewan atau binatang dalam cerita bertujuan untuk memperkuat karakter dan menarik minat anak belajar matematika serta meningkatkan hasil belajarnya (Suyud Riyadi Haidar,2018 : 6). Ketertarikan terhadap buku fabel dapat meningkatkan motivasi dengan menarik perhatian siswa, mempertahankan perhatian siswa, dan menciptakan keterlibatan dalam proses belajar (smaldino,2012 : 20). Cerita dongeng dapat meningkatkan daya ingat, kemampuan mengingat kembali, aplikasi konsep pada situasi baru, pemahaman, semangat belajar pada topik pelajaran (nihayatur rohma, 2016 : 6).

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan hasil uji hipotesis dinyatakan bahwa data pre test diperoleh $0,652 < 0,05$ sedangkan *post test* diperoleh $0,117 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada pengaruh terhadap kelas yang tidak menggunakan dan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantuan media fabel terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II MIT Ar –Roihan semester I tahun ajaran 2019/2020.

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas, maka dapat disajikan beberapa saran kepada pihak – pihak sebagai berikut :

1. Dengan adanya pendekatan RME diharapkan berguna dalam meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di sekolah
2. Dengan adanya pendekatan RME ini diharapkan dapat memberikan masukan guru dalam menentukan pendekatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan dan mengembangkan kemampuan profesionalisme guru dalam mengelola pembelajaran di kelas.
3. Setelah diterapkan pendekatan RME diharapkan dapat meningkatkan siswa dalam menanamkan konsep matematika melalui pendekatan RME sehingga siswa menjadi aktif dan lebih termotivasi mengikuti kegiatan pembelajaran.
4. Dengan adanya penelitian ini diharapkan peneliti lain lebih menerapkan pendekatan RME lebih detail dalam menerapkan langkah mencari permasalahan dan menguatakan kerjasama sama dengan kelompok untuk memecahkan masalah.

Daftar Pustaka

- Apriyani, Cici. 2017. *Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 9 Metro Barat*. Bandar Lampung : Universitas Lampung
- Ananda, Rizki. 2018. *Penerapan Pendekatan Realistic Mathematic Education(RME) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Matematika, (online), 2 (1) :125-133, (<https://j-cup.org/index.php/cendekia/article/view/39/31>) di akses 1 Mei 2018
- Arniansyah, Maizar. 2015. *Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar*. Bandar Lampung : Universitas Lampung
- Busroh, M. 2012. *Pembelajaran Deduktif Pada Pembelajaran Alkana*. Sulawesi selatan : Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan (LPMP)
- Fathurrohman, Muhammad. 2017. *Model – Model Pembelajaran Inovatif : Alternatif Desain Pembelajaran yang menyenangkan*. Jogjakarta: Ar –Ruzz Media.
- Ichwatun , Anti. 2015. *Pengaruh Metode RME (Realistic Mathematic Education) Berbasis Scientific Approach Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mapel Matematika Materi Sifat Bangun Datar Kelas III Mi Nu 05 Tamangede Kec. Gemuh Kab. Kenda*. Semarang : UIN Walisongo

- Lisnani , Ilma,R & Somakim. 2013. Desain Pembelajaran Bangun Datar Menggunakan Fabel “*Dog Cathes Cat* “ dan *Puzzel* Tangram di kelas II SD. (online), 4 (1): 11–25 , (<https://journal.unnes.ac.id>). Di akses juni 2013
- Mariani, Ni, N., Rinda, I. & Surya, I, B. 2014. *Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Berbantuan Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sd*. Jurnal Mimbar PGSD. (Online), 2 (1), (<https://ejournal.undiksha.ac.id>) di akses 2014
- Putri, Anisa, U. 2016. *Peranan Reward Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS di Kelas VC SD Islam Harapan Ibu Jakarta Selatan*. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah
- Rindawati. 2012. *Pengaruh Pemberian Tanda Bintang Sebagai Reward Atas Pencapaian Prestasi Terhadap Motivasi Mata Pelajaran Bahasa Inggris Pada Siswa kelas I MI MA'ARIF Mangunsari Salatiga Tahun Pembelajaran 2011/2012*. Salatiga : STAIN
- Sumantri, Mohamad S. 2015. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta : Rajawali Pers.