

IMPLEMENTASI MODEL RME DENGAN MEDIA PIZZA PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF MATEMATIKA SISWA

by Yusuf 3 Yusuf 3

Submission date: 15-Apr-2023 05:58AM (UTC+0700)

Submission ID: 2064834279

File name: 3874-11854-1-PB.pdf (474.31K)

Word count: 3546

Character count: 22711

MALIH PEDDAS

Majalah Ilmiah Pendidikan Dasar

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/malihpeddas>

IMPLEMENTASI MODEL RME DENGAN MEDIA PIZZA PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF MATEMATIKA SISWA

M.Yusuf Setia Wardana¹⁾, Arina Zulfa Fitriyani²⁾

DOI : [10.26877/malihpeddas.v9i1.3874](https://doi.org/10.26877/malihpeddas.v9i1.3874)

¹ PGSD,FIP,Universitas PGRI Semarang

² SDN 2 Margosari Patebon Kendal

Abstrak

Latar belakang yang mendorong penelitian ini adalah kurangnya penggunaan media yang digunakan oleh guru dan inovasi pembelajarannya yang kurang sehingga hasil belajar matematika siswa rendah, hanya 37,04 % siswa yang lolos KKM. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *pre Experimental Design* dengan desain *one Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Donosari Kendal. Sampel yang diambil adalah 27 siswa kelas IV dengan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes, dokumentasi dan observasi. Hasil analisis observasi siswa menunjukkan bahwa presentase ketuntasan belajar klasikal *posttest* (77,78%) lebih presentase ketuntasan belajar klasikal *pretest* (40,74%), serta berdasarkan hasil uji t hasil belajar diketahui thitung lebih dari ttabel(3,43>1,624) dan berdasarkan hasil uji t keaktifan diketahui thitung lebih dari ttabel(3,47844>1,624). Kesimpulannya bahwa model Model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media pizza pecahan efektif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya model Model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media pizza pecahan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam mengajar khususnya pada materi pecahan

Kata Kunci: *Keefektifan, Model Realistic Mathematic Education (RME), Pizza Pecahan, Keaktifan*

History Article

Received 08 Juli 2019

Approved 10 Juli 2019

Published 15 Juli 2019

How to Cite

Wardana, Muhamad Yusuf Setia. & Fitriyani, Arina Zulfa. (2019). Implementasi Model RME Dengan Media Pizza Pecahan Terhadap Hasil Belajar Kognitif Matematika Siswa. *Malih Peddas*, 9(1), 69-78

Coressponding Author:

¹ Jl. Sidodadi Timur No. 24, Semarang 55281, Indonesia.

E-mail: wardana@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar bertujuan memberikan bekal kemampuan dasar calistung (baca tulis hitung), pengetahuan dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa yang sesuai dengan tingkat perkembangannya serta menjadi bekal bagi siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan. Keberhasilan siswa dalam pendidikan tidak terlepas dari cara seorang guru dalam mendidik.

Guru memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan pembelajaran. Oleh sebab itu, guru harus membuat suatu perencanaan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar bagi siswa dan memperbaiki kualitas pembelajarannya. Hal tersebut menuntut perubahan-perubahan dalam pengorganisasian kelas, penggunaan metode belajar, media, strategi maupun sikap dan karakteristik guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar dapat berhasil dengan baik apabila guru menguasai tujuan-tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Guru dituntut mampu mengelola kegiatan belajar mengajar yang dapat merangsang siswa untuk mau belajar karena siswa merupakan subjek utama dalam pembelajaran.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah. Matematika memiliki peranan penting dalam mencapai tujuan pembelajaran karena matematika merupakan mata pelajaran yang mengajarkan siswa untuk berpikir secara logis, sistematis, analisis, kreatif dan dapat bekerja sama. Pentingnya matematika bagi siswa tidak sejalan dengan keberhasilan matematika dalam pembelajarannya. Matematika dianggap sebagai momok yang menakutkan bagi sebagian siswa. Hal tersebut secara langsung maupun tidak langsung mematikan minat siswa terhadap mata pelajaran matematika itu sendiri.

Persepsi bahwa matematika merupakan pelajaran yang paling sulit dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar matematika yang masih didominasi oleh pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran menggunakan metode ceramah. Guru memperlakukan siswa sebagai alat siap pakai yang siap menerima berbagai pengetahuan tanpa mempertimbangkan kebutuhan siswa sesuai dengan tingkat perkembangannya. Akibatnya kegiatan belajar mengajar matematika menjadi tidak menyenangkan, menakutkan, membosankan dan pada akhirnya berdampak pada kemampuan siswa yang jauh dari yang diharapkan.

Siswa sekolah dasar (SD) umumnya berusia antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun. Menurut Piaget (Heruman, 2007:1), siswa SD berada pada fase operasional konkret. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Dari usia perkembangan kognitif, siswa SD masih tertarik dengan objek yang dapat ditangkap oleh panca indera. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media dan alat peraga yang dapat memperjelas hal-hal yang disampaikan oleh guru sehingga lebih cepat dipahami dan dimengerti oleh siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Donosari Kendal di kelas IV menunjukkan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional, yaitu pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional yaitu ceramah. Pembelajaran yang hanya

menggunakan ceramah mengakibatkan suasana kelas cenderung *teacher centered* sehingga siswa menjadi pasif. Guru biasanya menggunakan satu model pembelajaran saja dan belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan sehingga siswa hanya mengerjakan soal-soal latihan yang diberikan. Hal tersebut menyebabkan rendahnya minat para siswa dalam menerima pelajaran khususnya pelajaran matematika dan berakibat menurunnya hasil belajar matematika siswa. Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu dicarikan formula pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika. Para guru terus berusaha menyusun dan menerapkan berbagai model yang variatif agar siswa tertarik dan bersemangat dalam belajar matematika Menurut wardana dan trisawati (2017) Ada berbagai macam metode dan model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Namun, harus disesuaikan pula dengan kondisi karakteristik siswa dan materi pembelajaran yang akan disampaikan, karena setiap metode memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing sehingga guru harus pandai dalam memilih suatu model dan media pembelajaran yang akan digunakan. Model *Realistic Mathematic Education* (RME) adalah pemanfaatan realitas dan lingkungan yang dipahami peserta didik untuk memperlancar proses pembelajaran matematika. Menurut Evi Soviawati (2011:79) “*Realistic Mathematic Education* (RME) memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan kembali dan merekonstruksi konsep-konsep matematika, sehingga siswa mempunyai pengertian kuat tentang konsep-konsep matematika”. Model ini memberikan kesempatan siswa untuk menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Model *Realistic Mathematic Education* (RME) atau yang biasa dikenal dengan pendekatan matematik realistik (PMR) sebagai salah satu paradigma dalam pembelajaran matematika, telah banyak mempengaruhi program pembelajaran matematika di beberapa negara. RME pertama kali diperkenalkan dan dikembangkan di Belanda sejak tahun 1970 oleh Prof. Hans Freudenthal di Institut Freudenthal (Evi Soviawati, 2011: 81) . Teori ini mengacu pada asumsi bahwa matematika harus dikaitkan dengan realita dan matematika merupakan aktivitas manusia. Ini berarti manusia harus dekat dengan anak dan relevan dengan situasi sehari-hari.

Model *Realistic Mathematic Education* (RME) pada dasarnya adalah pemanfaatan realitas dan lingkungan yang dipahami siswa untuk memperlancar proses pembelajaran matematika. Siswa harus diberi kesempatan untuk menemukan kembali ide atau konsep matematika dengan bimbingan orang dewasa. Upaya ini dilakukan melalui berbagai penjelajahan berbagai situasi dan persoalan “realistik”. Prinsip penemuan kembali dapat diinspirasi oleh prosedur-prosedur pemecahan informal dan menggunakan konsep matematisasi.

Model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) merupakan pembelajaran yang diawali dengan masalah kontekstual (dunia nyata) sehingga memungkinkan siswa menggunakan pengalaman sebelumnya secara langsung. Proses dari konsep yang sesuai dari situasi nyata dinyatakan sebagai matematisasi konseptual. Melalui abstraksi dan formalisasi siswa akan mengembangkan konsep yang lebih lengkap. Kemudian siswa dapat mengaplikasikan konsep-konsep matematika ke bidang baru dari dunia nyata (*applied*

mathematization). Oleh karena itu, untuk menjembatani konsep-konsep matematika dengan pengalaman siswa sehari-hari perlu diperhatikan matematisasi pengalaman sehari-hari (*mathematization of everyday experience*) dan penerapan matematika dalam kehidupan sehari-hari. Jadi, pembelajaran matematika realistik diawali dengan fenomena, kemudian siswa dengan bantuan guru diberikan kesempatan menemukan kembali dan mengkonstruksi konsep sendiri. Setelah itu, diaplikasikan dalam masalah sehari-hari

Sintakmatik Model *Realistic Mathematic Education* (RME): (a) Tahap awal: Secara garis besar guru menyampaikan tujuan dan topik yang akan dipelajari siswa. Guru menyampaikan aktivitas yang akan dilalui siswa, memberikan pengantar yang dilanjutkan dengan memberikan masalah kontekstual. (b) Tahap inti: Siswa dapat bekerja secara individual, pasangan atau dalam kelompok kecil untuk menjawab soal yang diberikan guru dan guru memberikan pertanyaan pancingan (umpan balik) atau memberi petunjuk terbatas pada siswa yang membutuhkan. (c) Tahap akhir: Siswa menyajikan jawaban dari soal yang diberikan secara individu atau kelompok. Guru membimbing dan mengarahkan siswa untuk menyampaikan jawaban dari soal tersebut dan memberikan tugas rumah sebagai latihan. (d) Evaluasi: Penilaian dilakukan dengan mengadakan tanya jawab, mengamati aktivitas siswa dan mengecek hasil kerja siswa. Guru memberikan penilaian dengan memberikan tes.

Penggunaan model pembelajaran yang tepat juga harus diimbangi dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih banyak mengikuti pelajaran matematika dengan senang dan gembira sehingga semangatnya dalam mempelajari matematika akan lebih besar. Media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi kesulitan siswa dalam belajar materi pecahan adalah dengan menggunakan puzzle pecahan yang dibuat semenarik mungkin serta melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaannya. Media puzzle pecahan tersebut dapat dikembangkan menjadi media yang diberi nama media pizza pecahan. Media pizza pecahan dapat dibongkar pasang dan dapat digunakan untuk membandingkan dua pecahan kepada anak. Dengan media pizza pecahan siswa akan diberi kesempatan untuk mencoba sendiri sehingga memungkinkan siswa untuk dapat memahami materi yang disampaikan

Menurut Nana Sudjana (2006: 22), hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Sedangkan menurut Hamalik (2008: 155) "hasil belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan. Secara sederhana, yang dimaksud hasil belajar adalah perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan pada diri siswa yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

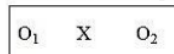
Hasil belajar meliputi pemahaman konsep (aspek kognitif), keterampilan proses (aspek psikomotorik) dan sikap siswa (aspek afektif). Untuk lebih jelasnya dapat dijelaskan sebagai berikut: (a) Pemahaman Konsep: Pemahaman menurut Bloom (1979:89) diartikan sebagai kemampuan menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman menurut Bloom ini adalah seberapa siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan guru kepada siswa, atau sejauh mana siswa dapat memahami serta mengerti apa

yang dibaca, yang dilihat, yang dialami, atau dirasakan berupa hasil penelitian atau observasi langsung yang dilakukan. (b) Keterampilan Proses: Keterampilan proses merupakan keterampilan yang mengarah pada pembangunan kemampuan mental, fisik, dan sosial yang mendasar sebagai penggerak kemampuan yang lebih tinggi dalam diri individu siswa. Keterampilan prses merupakan keseluruhan keterampilan ilmiah yang terarah (baik kognitif maupun psikomotorik) yang dapat digunakan untuk menemukan suatu konsep yang telah ada sebelumnya, atau untuk melakukan penyangkalan terhadap suatu penemuan. Dengan kata lain, keterampilan ini digunakan sebagai wahana penemuan dan pengembangan konsep, prinsip, serta teori. (c) Sikap Siswa: Sikap mencakup aspek mental dan aspek respons fisik. Jadi harus ada kekompakan antara mental dan fisik secara serempak. Jika mental saja yang dimunculkan, maka belum tampak secara jelas sikap seseorang yang ditunjukkannya. Sikap merujuk pada perbuatan, perilaku, atau tindakan seseorang. Dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa, sikap ini lebih diarahkan pada pengertian pemahaman konsep dalam pemahaman konsep, maka domain yang paling dominan adalah domain kognitif.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen. Menurut Sugiyono (2015: 107) metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai “**pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan**”. Penelitian ini bertujuan **untuk** mengetahui keefektifan dari keaktifan dan hasil belajar antara yang menggunakan model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media pizza pecahan dengan model konvensional pada materi pecahan siswa kelas IV SD Negeri 1 Donosari Kendal. Model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media pizza pecahan dikatakan efektif terhadap keaktifan dan hasil belajar jika hasil belajar siswa yang memperoleh pengajaran dengan model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media pizza pecahan lebih baik dari yang menggunakan model konvensional dan nilai rata-rata hasil belajar siswa sekurang-kurangnya mencapai 70 % dari jumlah yang mendapat nilai di atas KKM (65). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Donosari Kendal yang berlokasi di Desa Donosari, Kecamatan Patebon, Kabupaten Kendal, Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini menggunakan bentuk desain *Pre Experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain penelitian dapat dilihat pada Gambar 1.

Desain *One Group Pretest-Posttest*



Keterangan

O₁ : Nilai *Pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ : Nilai *Posttest* (setelah diberi perlakuan)

X : Perlakuan

Gambar 1. Bagan Desain Penelitian

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes, dokumentasi dan wawancara. Instrumen dalam penelitian ini adalah analisis validitas, reliabilitas, taraf kesukaran, butir soal

dan daya pembeda butir soal. Analisis data yang digunakan untuk menganalisis hasil penelitian meliputi: (1) analisis awal terdiri dari uji normalitas data, uji homogenitas sampel dan uji kesamaan rata-rata. (2) analisis akhir terdiri dari uji normalitas data, uji homogenitas, dan uji perbedaan rata-rata hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Data penelitian ini terdiri dari data *pretest* dan data *posttest* pada hasil matematika. Nilai hasil *pretest* sebagai pengukur kemampuan awal dan nilai hasil *posttest* diambil dari hasil pengerjaan soal oleh siswa setelah dilakukan pembelajaran menggunakan model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media pizza pecahan.

Sampel penelitian ini bersumber dari SD Negeri 1 Donosari. Untuk menentukan instrumen penelitian maka perlu dilakukan uji coba instrumen untuk *pretest* dan *posttest*. Uji coba instrumen dalam penelitian ini berjumlah 50 butir soal.

Setelah dilakukan uji coba instrumen kemudian hasil uji coba instrumen tersebut di uji dengan uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembeda maka diketahui ada 23 butir soal yang valid. Dari soal yang valid tersebut kemudian dibuat soal *pretest* dan *posttest*. Untuk memudahkan perhitungan dalam penskoran maka digunakan soal dengan jumlah 20 butir soal.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti mengambil data kondisi awal siswa melalui *pretest* dengan KKM 65 untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum mendapat perlakuan.. Adapun hasil *pretest* disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai *Pretest* Matematika

Interval	Frekuensi	Presentase
35 – 44	3	11%
45 – 54	5	19%
55 – 64	8	30%
65 – 74	4	14%
75 – 84	5	19%
85 – 94	2	7%
Jumlah	27	100 %

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui bahwa frekuensi hasil belajar matematika kelas eksperimen memperoleh nilai 35 – 44 sebanyak 3 siswa atau 11%, nilai 45 – 54 sebanyak 5 siswa atau 19%, nilai 55 – 64 sebanyak 8 siswa atau 30%, nilai 65 – 74 sebanyak 4 siswa atau 14%, nilai 75 – 84 sebanyak 5 siswa atau 19%, nilai 85 – 94 sebanyak 2 siswa atau 7%.

Setelah melakukan penelitian, diperoleh data akhir melalui *posttest* dengan KKM 65. Adapun hasil *posttest* disajikan dalam Tabel 2.

Label 2 Distribusi Frekuensi Nilai *Posttest* Matematika

Interval	Frekuensi	Presentase
50 – 57	3	11%
58 – 65	6	22%
66 – 73	2	7%
74 – 81	8	30%
82 – 89	3	11%
90 – 97	5	19%
Jumlah	27	100%

Berdasarkan Tabel 2 dapat diketahui bahwa frekuensi hasil belajar matematika kelas eksperimen memperoleh nilai 50 – 57 sebanyak 3 siswa atau 11%, nilai 58 – 65 sebanyak 6 siswa atau 22%, nilai 66 – 73 sebanyak 2 siswa atau 7%, nilai 74 – 81 sebanyak 8 siswa atau 30%, nilai 82 – 89 sebanyak 3 siswa 11%, dan 90 – 97 sebanyak 5 siswa atau 19% .

Peneliti melakukan dua uji ketuntasan belajar: ketuntasan belajar individu dan ketuntasan belajar kelompok. Ketuntasan belajar individu diperoleh dari persentase jumlah skor yang diperoleh dibandingkan dengan jumlah nilai maksimal seluruhnya.

Apabila siswa telah menguasai sekurang-kurangnya nilai 65 pada materi pecahan. Ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media Pizza Pecahan dapat dilihat pada lampiran 20. Banyaknya siswa yang tuntas saat *posttest* adalah 21 siswa dengan presentase 77,78% sedangkan banyaknya siswa saat *pretest* (lampiran 20) yang tuntas ada 11 siswa dengan presentase 40,74%. Ketuntasan belajar individu siswa disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Individu

No	Kelompok	Presentase	
		Tuntas (Siswa)	Tidak Tuntas
1	<i>Posttest</i>	21 (77,78%)	6 (22,22%)
2	<i>Pretest</i>	11 (40,74%)	16 (59,26%)

Berikutnya adalah perhitungan ketuntasan belajar kelompok yang dapat dijelaskan dengan keterangan berikut. Pengukuran tuntas secara klasikal dengan berdasar pada persentase perbandingan antara jumlah siswa yang tuntas dengan jumlah seluruh siswa yang mengikuti tes.

Apabila sekurang-kurangnya 70% dari siswa berhasil mencapai tingkat penguatan yang ditetapkan. Ketuntasan belajar klasikal dengan menggunakan model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media Pizza Pecahan dapat dilihat pada lampiran 21. Banyaknya siswa saat *posttest* yang tuntas adalah 21 siswa dengan presentase 77,78% dan nilai rata-rata 74,26. Sedangkan banyak siswa yang tuntas saat *pretest* (lampiran 21) ada 11 siswa dengan presentase 40,74% dan nilai rata-rata 60,74.

Tabel 4 Rekapitulasi Ketuntasan Belajar Klasikal

No	Kelompok	Presentase		Tingkat Minimal Ketuntasan	Kriteria Ketuntasan
		Tuntas (Siswa)	Tidak Tuntas		
1	<i>Posttest</i>	21 (77,78%)	6 (22,22%)	70%	Tuntas
2	<i>Pretest</i>	11 (40,74)	16 (59,26)	70%	Tidak Tuntas

Berdasarkan perhitungan analisis statistik pada paparan di atas, maka dalam pembahasan ini akan dijelaskan mengenai hasil dari analisis data, yaitu: data tes yang digunakan dalam bentuk *pretest* dan *posttest*. Rancangan penelitian atau design penelitian yaitu pola yang menggambarkan bagaimana analisis dilakukan terhadap data atau fakta yang telah dikumpulkan.

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian *Pre Experimental Design*. Dalam desain ini, penelitian dilakukan dalam satu kelas. Saat *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan) dengan menggunakan model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media Pizza Pecahan.

Hasil penelitian dengan menggunakan model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu Media Pizza Pecahan menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* sebesar 74,26. Sedangkan hasil *pretest* sebesar 60,74. Dan rata-rata keaktifan siswa sebelum perlakuan sebesar 52,04 dan rata-rata keaktifan siswa setelah perlakuan sebesar 80,56. Hal ini dapat menunjukkan secara jelas bahwa model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu Media Pizza Pecahan dinyatakan efektif terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan uji t satu pihak yaitu dengan membandingkan hasil belajar *pretest* siswa dan hasil belajar *posttest* siswa, diperoleh t_{hitung} sebesar 3,43 dengan nilai t_{tabel} 1,624, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa yang mendapat model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media pizza pecahan lebih baik dibanding siswa yang mendapat model konvensional.

Berdasarkan uji t satu pihak yaitu dengan membandingkan keaktifan siswa sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan diperoleh t_{hitung} sebesar 3,47844 dengan nilai t_{tabel} 1,624, maka $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima maka dapat diketahui bahwa keaktifan siswa setelah perlakuan lebih baik dibandingkan keaktifan siswa sebelum perlakuan.

Uji ketuntasan belajar dikatakan efektif apabila nilai rata-rata siswa sekurang-kurangnya 70% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM (65). Nilai *pretest* memiliki presentase ketuntasan 40,74% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM (11 anak yang tuntas). Sedangkan nilai *posttest* memiliki presentase ketuntasan mencapai 77,78% dari jumlah siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM (21 siswa yang tuntas). Maka dapat diketahui bahwa nilai ketuntasan belajar *posttest* dengan menggunakan model *Realistic*

Mathematic Education (RME) berbantu media pizza pecahan lebih efektif daripada nilai ketuntasan belajar *pretest* tanpa menggunakan model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media pizza pecahan.

Hasil penilaian afektif menunjukkan bahwa penilaian pada keaktifan siswa memiliki presentase 100% dengan rata-rata nilai 80,56. Demikian juga pada penilaian psikomotorik bahwa hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Donosari Kendal memiliki presentase 100% dengan nilai rata-rata 89,35.

Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media pizza pecahan lebih baik daripada menggunakan model konvensional, karena rata-rata nilai *posttest* yang diberi perlakuan dengan menggunakan model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media pizza pecahan lebih tinggi dibandingkan rata-rata akhir *pretest* tanpa menggunakan model model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media pizza pecahan. Dengan demikian terdapat keefektifan keaktifan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dari penggunaan model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media pizza pecahan lebih menarik bagi siswa.

SIMPULAN

Model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media pizza pecahan lebih efektif terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Donosari Kendal. Hal ini terbukti pada analisis akhir dengan uji t satu pihak yaitu diperoleh $t_{hitung} = 3,43$. Dari daftar distribusi t dengan $dk=27 + 27 - 2 = 52$ dan taraf nyata 5% diperoleh $t_{tabel} = 1,624$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, sehingga nilai rata-rata *posttest* lebih besar daripada nilai rata-rata *pretest*. Hipotesis pada penelitian ini diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, Oemar. 2008. "Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan" Sistem. Bandung: Bumi Aksara
- Heruman. 2007. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Soviawati, Evi. 2011. *Pendekatan Matematika Realistik (PMR) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Siswa di Tingkat Sekolah Dasar*. tersedia: <http://jurnal.upi.edu/penelitian-pendidikan/view/670/pendekatan-matematika-realistik-pmr-untuk-meningkatkan-kemampuan-berpikir-siswa-di-tingkat-sekolah-dasar.html>. Diakses pada 2 Januari 2019
- Sudjana, Nana. 2005. *Metoda Statistika*. Bandung: PT Tarsito

Malih Peddas. 9(1), Juli 2019. M.Yusuf Setia Wardana, Arina Zulfa Fitriyani

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Wardana, M Yusuf Setia dan Trisnawati, Silvia. “Model Debat Aktif Dan Media Dadu Kuis Untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa SD”. Malih Peddas Vol 6 No 2, 111-120. Semarang: PGSD Universitas PGRI Semarang.

IMPLEMENTASI MODEL RME DENGAN MEDIA PIZZA PECAHAN TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF MATEMATIKA SISWA

ORIGINALITY REPORT

20%

SIMILARITY INDEX

10%

INTERNET SOURCES

16%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

1%

★ ecampus.iainbatusangkar.ac.id

Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off