

PENERAPAN PENDEKATAN *REALISTIC*
MATHEMATICS EDUCATION (RME) MELALUI MEDIA
PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN DATAR DI
KELAS III SDN PELANGKIDUL 3 NGAWI

SKRIPSI



Disusun Oleh :

AKHMAD NUR ROKHMAN

230404098

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

2025

PENERAPAN PENDEKATAN *REALISTIC*
MATHEMATICS EDUCATION (RME) MELALUI MEDIA
PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN DATAR DI
KELAS III SDN PELANGKIDUL 3 NGAWI

SKRIPSI



Disusun Oleh :

AKHMAD NUR ROKHMAN

230404098

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

2025

**PENERAPAN PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION*
(*RME*) MELALUI MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI BANGUN DATAR DI
KELAS III SDN PELANGKIDUL 3 NGAWI**

SKRIPSI

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan**



Disusun Oleh :

AKHMAD NUR ROKHMAN

230404098

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GRESIK**

2025

HALAMAN MOTTO

Selalulah Berusaha dengan Kemampuan yang kita Punya, suatu saat kita
akan merasakan hasil dari apa yang kita usahakan.

Imajinasi dan pengetahuan adalah hal yang paling penting dalam
kehidupan teruslah kejar hal tersebut

Hidup itu seperti orang yang sedang minum, singkat saja.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini untuk

- **Allah SWT**, yang senantiasa memberikanku jalan kemudahan dan mengabulkan setiap doa hambanya
- **Kedua Orang Tuaku Tercinta**, yaitu bapak dan ibu yang tiada hentinya memberikan doanya serta dukungan untukku, memberikan perhatian serta membimbingku dalam setiap langkah perjalanan hidupku
- **My Inspiration “Mazliza Qonita**, Thanks for my honey “ I Love You “Aku mengucapkan terima kasih kepadamu yang telah menyemangati kembali untuk menyelesaikan tugas akhir ini, dengan setiamu, candamu, pengorbananmu, kasih sayangmu, waktumu yang selalu ada untuk membantuku & keluargaku, karena pada akhirnya yang istimewa kalah dengan yang selalu ada.



KATA PENGANTAR

Puji syukur yang tak pernah henti penulis panjatkan kepada Allah SWT atas hidayah, rahmat serta daya dan kekuatan, yang memberikan kemudahan, petunjuk serta pertolongan dan jalan keluar yang terbaik atas segala persoalan yang terjadi. Sholawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan segenap umatnya.

Seiring dengan rasa syukur kepada Allah SWT., atas terselesaikannya skripsi yang berjudul “Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* Melalui Media *Puzzle* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar di Kelas III SDN Pelangkidul 3 Ngawi” maka penulis tidak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Gresik Nadhirotul Laily, S.Psi., M.Psi., Ph. D, Psikolog.
2. Dekan FKIP Dr. Nur Fauziyah, S.Pd. M.Pd yang telah banyak membantu penulis sehingga skripsi ini dapat terwujud.
3. Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Afakhrul Masub Bakhtiar, S.Pd., M.Pd Sekaligus Pembimbing Kedua membantu dalam penyusunan skripsi ini
4. Pembimbing Satu Nataria Wahyuning Subayani, M.Pd yang telah membimbing dengan penuh sabar
5. Para Dosen yang telah menyampaikan ilmu pengetahuannya.
6. Staf FKIP
7. Kepala Sekolah SDN Pelangkidul 3, Sunarni, S.Pd atas izin, kesempatan, bantuan serta kerja samanya yang baik sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar.
8. Ibu guru di SDN Pelangkidul 3 yang telah bekerja sama dengan penulis dalam pelaksanaan penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Mahasiswa dan Mahasiswi RPL Universitas Muhammadiyah Gresik yang turut berpartisipasi dalam skripsi ini.

10. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang turut membantu dalam skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari semua pihak, maka sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena penulis menyadari sepenuhnya bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, maka besar harapan penulis agar para pembaca memberikan saran dan kritik yang membangun guna perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata, Semoga penelitian ini bermanfaat bagi para pembaca khususnya, masyarakat dan ilmu pengetahuan.



ABSTRAK

Dalam belajar mengajar peran media pembelajaran juga penting untuk membantu proses belajar. sehingga peneliti ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata Pelajaran matematika menggunakan media *Puzzle*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK ini dilakukan melalui empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan di SDN Pelangkidul 3. Instrument yang digunakan penelitian ini menggunakan lembar observasi guru untuk mengamati keterlaksanaan proses belajar menggunakan media *Puzzle* dan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* dan menggunakan instrument tes yang digunakan untuk melihat hasil belajar yang digunakan untuk melihat hasil belajar yang diperoleh siswa setelah pelaksanaan pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak dua siklus yang masing-masing siklusnya terdiri dari dua pertemuan, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *Puzzle* dan pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)* mampu meningkatkan hasil belajar siswa mata Pelajaran Matematika materi Bangun datar di kelas III SDN Pelangkidul 3. Hal tersebut ditunjukkan dengan jumlah siswa yang nilainya meningkat dari masing-masing siklus. Pada siklus I pertemuan pertama dengan persentase ketuntasan 43,0% atau 3 siswa dari 7 siswa yang sudah faham materi bangun datar dengan nilai rata-rata 75. Kemudian pada siklus II pertemuan kedua hasil persentase ketuntasan naik menjadi 100% atau 7 siswa dari 7 siswa yang sudah faham materi bangun datar dengan nilai rata-rata 82,87. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat deskripsikan dan disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran media *Puzzle* dan pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)* mampu meningkatkan hasil belajar siswa mata Pelajaran Matematika materi Bangun datar.

Kata Kunci: *Realistic Mathematic Education (RME)*, Hasil Belajar Matematika, Media *Puzzle*

ABSTRACT

In teaching and learning, the role of learning media is also important to help the learning process. so this researcher aims to improve the learning outcomes of grade III students in mathematics using Puzzle media. The type of research used is Classroom Action Research (CAR). This CAR is carried out through four stages, namely planning, implementation, observation, and reflection. This research was conducted at SDN Pelangkidul 3. The instrument used in this study used teacher observation sheets to observe the implementation of the learning process using Puzzle media and the Realistic Mathematics Education (RME) approach and used a test instrument used to see the learning outcomes obtained by students after the implementation of the learning process took place. Based on the results of the classroom action research carried out as many as two cycles, each cycle consisting of two meetings, it can be concluded that using Puzzle media and the Realistic Mathematics Education (RME) approach can improve the learning outcomes of students in Mathematics subjects on flat shapes in grade III SDN Pelangkidul 3. This is indicated by the number of students whose scores increased from each cycle. In cycle I, the first meeting with a percentage of completeness of 43.0% or 3 students out of 7 students who already understand the material of flat shapes with an average value of 75. Then in cycle II, the second meeting, the percentage of completeness increased to 100% or 7 students out of 7 students who already understand the material of flat shapes with an average value of 82.87. Based on the results of the Classroom Action research and the discussion that has been carried out, it can be described and concluded that learning with Puzzle media and the Realistic Mathematic Education (RME) approach can improve student learning outcomes in Mathematics subjects on Flat Shapes.

Keywords: *Realistic Mathematic Education (RME), Mathematics Learning Outcomes, Puzzle Media*

DAFTAR ISI

COVER	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
B. Identifikasi Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
C. Pembatasan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
D. Rumusan Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
E. Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
F. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
A. Landasan Teori	Error! Bookmark not defined.
1. Matematika	Error! Bookmark not defined.
2. <i>Realistic Mathematics Education (RME)</i>	Error! Bookmark not defined.
3. Media Pembelajaran Puzzle.....	Error! Bookmark not defined.
4. Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
5. Materi Bangun Datar	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berfikir.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Model Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Indikator keberhasilan	Error! Bookmark not defined.
D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
E. Subjek Penelitian	Error! Bookmark not defined.
F. Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
G. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
H. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
I. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
J. Indikator Keberhasilan Penelitian Tindakan Kelas	Error! Bookmark not defined.

BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL PENELITIAN DAN PEMABAHASAN ..	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
C. Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
PENUTUP.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.
3. RPP	Error! Bookmark not defined.
4. SOAL	Error! Bookmark not defined.
TES SEBELUM TINDAKAN.....	Error! Bookmark not defined.
SETELAH TINDAKAN SIRLUS.....	Error! Bookmark not defined.
5. KISI-KISI SOAL EVALUASI.....	Error! Bookmark not defined.
6. LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU	Error! Bookmark not defined.
7. LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA.....	Error! Bookmark not defined.
8. ANGKET.....	Error! Bookmark not defined.
9. Lampiran Hasil dan Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
10. Foto Kegiatan.....	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Penelitian PISA	Error! Bookmark not defined.
Gambar 1. 2 Penelitian TIMSS	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 1. Contoh Persegi dan 4 Sisinya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2. Gambar Persegi Panjang beserta Sisinya	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2 3. Segitiga Siku- Siku.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2 4. Segitiga Sama Kaki.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2 5. Segitiga Sama sisi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2 6. Bagan Kerangka Berfikir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3 1. Tahapan PTK Model Kemmis & Mc Taggart	Error! Bookmark not defined.



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Kriteria Keberhasilan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2. Kisi- Kisi Instrument Tes.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3. Kisi- Kisi Lembar Observasi keterlaksanaan Model.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4. Kisi- Kisi Angket.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Interval Ketuntasan Hasil Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6. Kualifikasi Hasil Skor Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7. Kategori Respon Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1. Data Guru dan Tendik.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2. Daftar Jumlah Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3. Data Hasil Belajar Sebelum Siklus.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4. Hasil Belajar pada Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5. Hasil Belajar pada Siklus II.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6. Hasil Observasi Siklus I.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7. Hasil Observasi Siklus II.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8. Hasil Angket.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9. Hasil Ketidaktuntasan Siswa Kelas III.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

	LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
3.	RPP	Error! Bookmark not defined.
4.	SOAL	Error! Bookmark not defined.
	TES SEBELUM TINDAKAN	Error! Bookmark not defined.
	SETELAH TINDAKAN SIKLUS	Error! Bookmark not defined.
5.	KISI-KISI SOAL EVALUASI	Error! Bookmark not defined.
6.	LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU	Error! Bookmark not defined.
7.	LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA	Error! Bookmark not defined.
8.	ANGKET	Error! Bookmark not defined.
9.	Lampiran Hasil dan Observasi	Error! Bookmark not defined.
10.	Foto Kegiatan	Error! Bookmark not defined.