

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

Akhmad Nur Rokhman^{1*}, Nataria Wahyuning Subayani², Afakhrul Masub Bakhtiar³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik

Email : akhmad.nur92@gmail.com

natasya.winata@gmail.com,

afakh1985@gmail.com

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 11-12-2024

Disetujui: 29-12-2024

Kata kunci:

Realistic Mathematic Education;
Hasil Belajar;
Media Puzzle

ABSTRAK

Abstract: : This researcher aims to improve the learning outcomes of third grade 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. Based on the results of the study using Puzzle media and the Realistic Mathematic Education (RME) approach, it was able to improve the learning outcomes of students in Mathematics on Plane Shape material. This was shown in the first meeting of cycle I with a percentage of completeness of 43.0% or 3 students out of 7 students who had understood the plane shape material with an average score of 75. Then in cycle II, the second meeting, the percentage of completeness increased to 100% or 7 students out of 7 students who had understood the plane shape material with an average score of 82.87.

Abstrak: Penelitian 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. Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan media *Puzzle* dan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (*RME*) mampu meningkatkan hasil belajar siswa mata Pelajaran Matematika materi Bangun datar. Hal tersebut ditunjukkan dengan pada siklus I pertemuan pertama dengan persentase ketunasan 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 ratarata 82,87.

Alamat Korespondensi:

Akhmad Nur Rokhman,
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Muhammadiyah Gresik
Jl. Sumatera No 101, Randuagung, Kec. Kebomas. Kab. Gresik, Jawa Timur
E-mail: akhmad.nur92@gmail.com

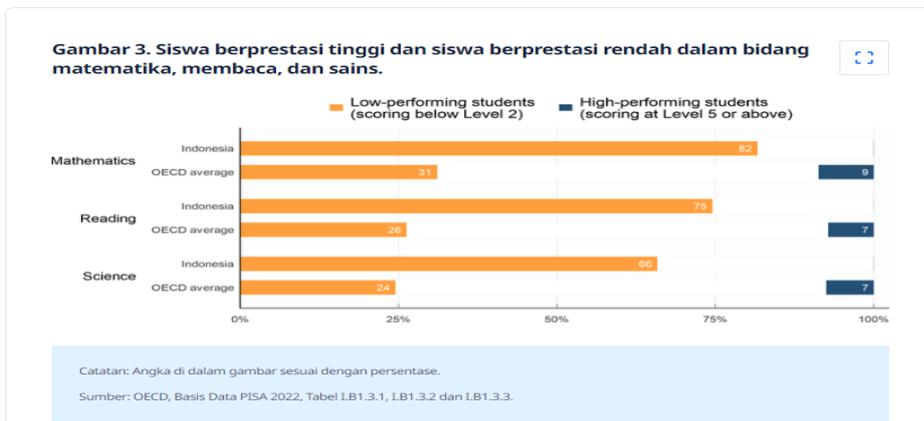
PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu aspek pembangunan bangsa yang sangat penting. Dalam dunia pendidikan guru dan siswa merupakan faktor utama untuk keberlangsungan pembelajaran. Peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotorik bisa didapatkan dari pembelajaran, pembelajaran juga harus dilakukan secara berkala. Menurut Siregar et al (2022) "Pendidikan hakikatnya adalah

aktivitas yang dilakukan oleh siswa hingga terjadi perubahan dalam dirinya, pendidikan bisa berlangsung kapanpun dan dimanapun tergantung pada kebutuhan siswa tersebut”

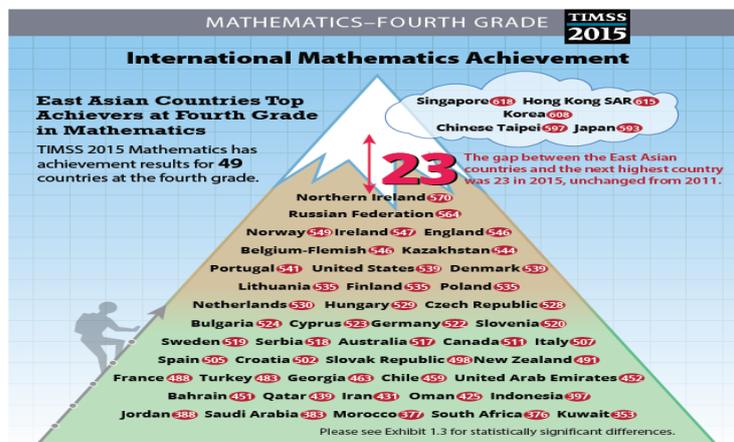
Salah satu yang menjadi hal penting yang perlu dikembangkan di Indonesia adalah pendidikan matematika. Menurut Hasanah (2021) “Matematika merupakan pelajaran yang sangat penting diajarkan mulai dari tingkatan sekolah dasar hingga tingkat atas. Pada pelajaran ini diberikan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif. Matematika juga dapat digunakan untuk memecahkan masalah, mengkomunikasikan ide maupun gagasan dengan menggunakan symbol/table, diagram,dan media lainnya”.

Menurut PISA (2022) di Indonesia, 18% siswa mencapai setidaknya kemahiran Level 2 dalam matematika, jauh lebih sedikit dari rata-rata di negara-negara OECD (rata-rata OECD: 69%). Paling tidak, siswa-siswa ini dapat menafsirkan dan mengenali, tanpa instruksi langsung, bagaimana situasi sederhana dapat direpresentasikan secara matematis (misalnya membandingkan jarak total di dua rute alternatif, atau mengonversi harga ke mata uang yang berbeda). Lebih dari 85% siswa di Singapura, Makau (Tiongkok), Jepang, Hong Kong (Tiongkok)*, Tionghoa Taipei, dan Estonia (dalam urutan menurun dari persentase tersebut) berprestasi pada level ini atau lebih tinggi.



Gambar 1. Hasil Penelitian Pisa

Permasalahan mengenai rendahnya tingkat pemahaman matematika khususnya di Sekolah Dasar juga menjadi salah satu penelitian yang dilakukan oleh TIMSS. Menurut data TIMSS (2015) Indonesia mendapatkan rata-rata nilai 397 dari nilai 500 dan Indonesia termasuk kategori Low International Benchmark.



Gambar 2. Hasil Penelitian TIMSS

Berdasarkan observasi dan pengamatan awal yang dilakukan peneliti di SDN Pelangkidul 3 ternyata siswa kurang memahami dalam penempatan rumus antara keliling dan luas bangun datar, siswa juga belum paham mengenai soal cerita, dan siswa dalam mengerjakan soal merasa bimbang saat menentukan hasil dari beberapa satuan yang tercantum pada soal cerita mengenai bangun datar mengalami rendahnya hasil belajar matematika hal ini dikarenakan guru masih banyak yang menggunakan pendekatan yang jadul. Salah satu contoh pendekatan jadul adalah ceramah yang hanya berfokus terhadap murid. Sehingga ketika dilakukan pembelajaran tersebut guru sering menemukan kenyataan bahwa siswa akhirnya menjadi merasa bosan dengan pembelajaran itu. Hal inilah yang terjadi di SDN Pelangkidul 3. Di SDN Pelangkidul 3 murid masih banyak yang mendapatkan nilai yang rendah pada mata pelajaran matematika khususnya pada materi Bangun datar. Hal ini bisa dilihat dari test di kelas 3 dari 7 siswa hanya 3 yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 70 dan yang lain mendapat nilai di bawah KKM yaitu 60 dan ada yang mendapat nilai 50.

Berdasarkan penjelasan tersebut, Salah satu pendekatan yang bisa digunakan oleh guru dalam meningkatkan Hasil Belajar siswa khususnya di SDN Pelangkidul 3 adalah pendekatan Realistic Mathematics Education (RME). Menurut Widana (2021) pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) mempunyai beberapa kelebihan di antaranya mampu membuat siswa lebih aktif dan mandiri dalam menemukan konsep dan teori dalam pembelajaran, sehingga siswa mampu menghubungkan konsep tersebut dalam kehidupan sehari-harinya (siswa mampu memahami soal dengan membayangkannya), kemudian Realistic Mathematics Education (RME) juga mampu meningkatkan rasa ingin tahu dalam pembelajaran karena berbasis aktivitas, sehingga membuat siswa terlibat aktif.

Hasanah (2021) mengatakan penelitian Pembelajaran dengan menggunakan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) mendukung tercapainya hasil belajar siswa yang optimal. Pada pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) penggunaan konteks nyata (masalah kontekstual) merupakan titik tolak dalam belajar matematika. Berusaha menunjukkan contoh benda konkrit dalam sebuah pembelajaran, serta mengkaitkan konsep pembelajaran Matematika dengan permasalahan nyata yang sering mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Suatu pengetahuan akan menjadi bermakna bagi siswa jika proses pembelajaran dilaksanakan dalam suatu konteks atau pembelajaran menggunakan masalah realistik. Hal ini sejalan dengan tujuan (practical goal) yaitu berkaitan dengan pengembangan kemampuan siswa untuk menggunakan Matematika untuk menyelesaikan masalah yang terkait dengan kehidupan sehari-hari.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Hasanah (2021) di mana Pada siklus I ini siswa sudah mulai antusias, hal ini terbukti pada perhatian siswa tertuju pada guru, siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama, dan rasa senang siswa dalam menerima pelajaran dibuktikan dengan keaktifan siswa untuk maju kedepan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru. Pada hasil belajar siswa terdapat peningkatan dari hasil belajar pra siklus. Pada siklus I keaktifan siswa meningkat jika dibandingkan pra siklus. Terlihat dari hasil evaluasi yang dilakukan pada tiap akhir pelajaran. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar siswa ditunjukkan dalam skor nilai yang diperoleh pada setiap siklus. Adapun hasil belajar siswa pada pra siklus, siklus I dan siklus II.

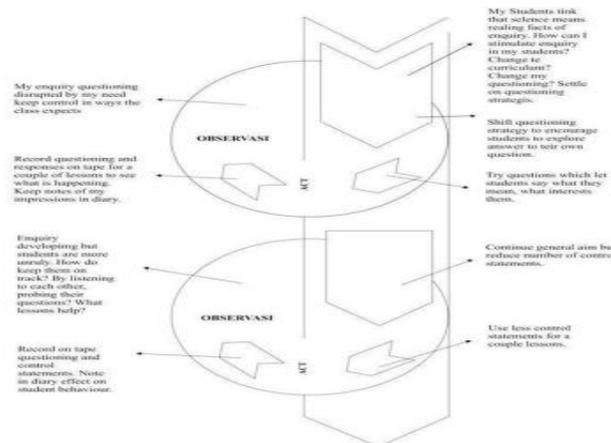
Dengan demikian, pembelajaran matematika dengan pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) menawarkan potensi untuk mengatasi beberapa tantangan yang terkait dengan pembelajaran matematika konvensional. Integrasi konteks dunia nyata dalam pembelajaran matematika dapat menginspirasi siswa, meningkatkan minat mereka terhadap matematika, serta

memperkuat pemahaman konseptual dan penerapan matematika dalam situasi kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan permasalahan yang telah di jelaskan, maka akan dilakukan penelitian tindakan kelas {PTK} dengan judul 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 yang diharapkan mampu memberikan solusi dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN Pelangkidul 3 Tahun 2023-2024. Jumlah peserta didik sebanyak 7 orang, dengan rincian, perempuan 3 dan 4 laki-laki. Menurut Sinaga (2024) Model Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis & Mc Taggart menggunakan sistem siklus yang memuat “empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi” yang dapat digambarkan dalam model sebagai berikut:



Gambar 3. Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Model Kemmis & Mc Taggart (Asrori & Rusman (2020))

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data lebih akurat yaitu Tes, Observasi dan Angket. Tes yang dipakai adalah tes uraian berupa lembaran soal pretest dan posttest yang berkaitan dengan materi keliling bangun datar. Test yang dilakukan adalah pre test dan post test. Observasi dilakukan untuk mengenali, merekam dan mengumpulkan data dari setiap indikator mengenai unjuk kerja peserta didik dalam proses belajar selama berlangsungnya kegiatan pembelajaran. Dalam menyusun angket pertanyaan, ada prinsip yang perlu diperhatikan yaitu sebagai berikut: a) Isi dan tujuan dari pertanyaan penelitian b) Harus ada skala pengukuran c) Bahasa atau kalimat dalam menyusun pertanyaan dimengerti oleh responden d) Bentuk pertanyaan tertutup bisa dilengkapi dengan pertanyaan terbuka sebagai pelengkap e) Jenis pertanyaan bisa positif atau negatif f) Tidak ada pertanyaan yang ambigu g) Pertanyaan tidak boleh mengarah pada satu persepsi yang baik atau yang tidak baik. h) Pertanyaan tidak boleh terlalu panjang.

Untuk menentukan peningkatan hasil belajar siswa maka ditentukan dahulu nilai rata-rata hasil belajar siswa. Setelah di ketahui nilai rata-rata dari hasil belajar siswa maka yang yang terakhir dilakukan adalah menentukan ketuntasan belajar siswa. Secara klasikal dikatakan tuntas jika dalam kelas tersebut terdapat 80% siswa yang telah tuntas belajarnya. Nilai siswa perindividu atau

perorangan dapat dikatakan tuntas apabila mencapai 65 (sesuai dengan KKM yang ditetapkan di sekolah). Peningkatan keaktifan siswa diamati saat pembelajaran berlangsung, siswa menjawab maupun mengajukan pertanyaan, interaksi antara siswa melakukan kerja kelompok, dalam kegiatan kerja kelompok dicatat keterlibatan siswa dan guru sebesar 85%. Persentase tanggapan siswa akan menjadi Tolak ukur yang digunakan untuk dapat menginterpretasikan persentase. Jika persentasi telah mencapai interval 75 % sampai dengan 100 % maka bisa di katakan berhasil.

HASIL

Pra Siklus

Untuk mengetahui kondisi awal hasil belajar siswa sebelum dilakukan penelitian maka dilakukan pengambilan data hasil belajar siswa dengan pre test. Kegiatan ini diikuti oleh siswa kelas III di SDN Pelangkidul 3 yang berjumlah 7 orang. Data yang diambil berupa hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dalam kegiatan ini belum dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* dan tidak menggunakan media *Puzzle*. Data hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Data Perolehan Nilai Pre Test Siswa Kelas III

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin (L/P)	KKM	NILAI	Nilai Keterangan
1	Ar	L	65	40	Tidak Tuntas
2	Ar	P	65	70	Tuntas
3	Az	L	65	35	Tidak Tuntas
4	Da	L	65	38	Tidak Tuntas
5	Ek	L	65	40	Tidak Tuntas
6	Fi	P	65	50	Tidak Tuntas
7	Ni	P	65	70	Tuntas
Jumlah Nilai				343	
Rata- Rata Nilai				49	
Kategori Ketuntasan				Kurang	
Presentase Ketuntasan				29%	
Jumlah Siswa Yang Lulus				2	
Jumlah Siswa Yang Tidak Lulus				5	

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata sebelum tindakan hanya mencapai 49 dan kalau di presentasikan hanya 29 % siswa yang tuntas. Masih banyak siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal, yaitu sebanyak 5 siswa. Sedangkan yang mencapai ketuntasan dari nilai KKM hanya sebanyak 2 siswa. Dari hasil belajar tersebut dapat dinyatakan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas III Di SDN Pelangkidul 3 masih rendah dikarenakan belum mencapai nilai KKM yang telah ditentukan oleh pihak sekolah untuk mata pelajaran matematika yaitu 65. Dari hasil kegiatan pra siklus di atas maka peneliti bekerjasama dengan guru kelas untuk melakukan tindakan dalam upaya untuk meningkatkan hasil belajar Matematika pada siswa kelas kelas III Di SDN Pelangkidul 3 dengan menerapkan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education (RME)* dengan media *Puzzle* untuk materi bangun datar.

Siklus I

Pada siklus I ini peneliti menerapkan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pemahaman materi perbandingan pecahan. Pada siklus pertama ini terdapat empat

Tabel 2. Hasil Observasi Pembelajaran Siklus 1

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin (L/P)	Skor	Skor Maks	%	Predikat
1	Ar	L	62	100	62	Kurang
2	AR	P	87	100	87	Sangat baik
3	AZ	L	51	100	51	Kurang
4	DA	L	62	100	62	Kurang
5	EK	L	62	100	62	Kurang
6	FI	P	85	100	85	Baik
7	NI	P	86	100	86	Sangat baik

Berdasarkan hasil diatas bisa diambil kesimpulan bahwa masih banyak siswa yang belum bisa fokus didalam pembelajaran hal ini terbukti dengan banyak yang mendapatkan predikat yang kurang didalam observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Obervasi tersebut juga didukung dengan hasil Tes yang dilakukan Oleh peneliti pada pembelajaran siklus 1. Diperoleh hasil yang kurang maksimal. Karena yang lulus dalam tes yang dilakukan hanya 3 orang dan 7 orang. Hal itu bisa di lihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Tes Siklus 1

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin (L/P)	KKM	NILAI	Nilai Keterangan
1	Ar	L	65	60	Tidak Tuntas
2	AR	P	65	80	Tuntas
3	AZ	L	65	50	Tidak Tuntas
4	DA	L	65	63	Tidak Tuntas
5	EK	L	65	64	Tidak Tuntas
6	FI	P	65	65	Tuntas
7	NI	P	65	80	Tuntas
Jumlah Nilai				462	
Rata- Rata Nilai				66	
kategori Ketuntasan				Kurang	
Presentase Ketuntasan				43%	
Jumlah siswa yang lulus				3	
Jumlah siswa yang tidak lulus				4	

Tabel 4. Hasil Analisis Belajar Siswa Siklus I

Jumlah Siswa	Keterangan	Presentase
3	Tuntas	43%
4	Tidak Tuntas	57%

Rata-rata Hasil belajar yang di capai pada siklus I mencapai nilai 75 dari 3 orang siswa dan nilai rata-rata 59 untuk siswa yang belum tuntas. Sehingga hasil belajar belum maksimal demikian pemerolehan dilakukan untuk pelaksanaan siklus II untuk mencapai hasil optimal dan memenuhi harapan. Pembelajaran pada siklus I masih banyak menggunakan metode ceramah. Hal ini akhirnya mengakibatkan semua peserta didik tidak dapat berperan aktif dalam pembelajaran yang dilakukan dan membuat mereka merasa bosan dengan pembelajaran, akan tetapi masih ada juga yang fokus kepada pembelajaran. Sehingga aktivitas pembelajaran siklus I menggunakan metode ceramah masih dikatakan Kurang mencapai poin yang maksimal, karna metode yang diterapkan menurut pandangan mereka adalah hal biasa, karea guru mereka banyak menggunakan metode tersebut.. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengamatan dan hasil Tes pada siklus yang bertama dari total 7 siswa di kelas III yang mencapai ke tuntas di siklus I diperoleh hanya 3 siswa dan yang belum tuntas ada 4 siswa.

Siklus II

Tabel 5. Tabel Observasi Siklus II

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin (L/P)	Skor	Skor Maks	%	Predikat
1	Ar	L	85	100	85	Baik
2	AR	P	87	100	87	Sangat baik
3	AZ	L	85	100	85	Baik
4	DA	L	85	100	85	Baik
5	EK	L	85	100	85	Baik
6	FI	P	86	100	86	Sangat baik
7	NI	P	90	100	90	Sangat baik

Berdasarkan hasil di atas bisa diambil kesimpulan bahwa semua siswa bisa fokus didalam pembelajaran hal ini terbukti dengan banyak yang mendapatkan predikat yang baik dan sangat baik sesuai dengan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti. Obervasi tersebut juga didukung dengan hasil Tes yang dilakukan Oleh peneliti pada pembelajaran siklus II. Diperoleh hasil yang kurang maksimal. Karena yang lulus dalam tes yang dilakukan hanya 3 orang dai 7 orang. Hal itu bisa di lihat dalam tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Tes Siklus II

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin (L/P)	KKM	NILAI	Nilai Keterangan
1	Ar	L	65	80	Tuntas
2	AR	P	65	90	Tuntas
3	AZ	L	65	75	Tuntas
4	DA	L	65	80	Tuntas
5	EK	L	65	80	Tuntas
6	FI	P	65	85	Tuntas
7	NI	P	65	90	Tuntas
Jumlah Nilai				580	
Rata- Rata Nilai				82,857	

	kategori Ketuntasan	Tuntas	
	Presentase Ketuntasan	100%	
	Jumlah siswa yang lulus	7	
	Jumlah siswa yang tidak lulus	0	

Pembelajaran pada siklus II sudah menggunakan dengan media *Puzzle* dan pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)*. Hal ini akhirnya mengakibatkan semua peserta didik dapat berperan aktif dalam pembelajaran yang dilakukan dan membuat mereka lebih menyukai pembelajaran. Sehingga aktivitas pembelajaran pada siklus II menggunakan dengan media *Puzzle* dan pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)* dikatakan sudah mencapai pembelajaran yang maksimal, karna metode yang diterapkan menurut pandangan mereka adalah hal yang menyenangkan dan baru, karena guru mereka dahulu tidak banyak menggunakan metode tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan hasil pengamatan dan hasil Tes pada siklus yang kedua dari total 7 siswa di kelas III yang mencapai ke tuntas di siklus II diperoleh hanya 7 siswa dan yang belum tuntas tidak ada siswa.

Tabel 7. Hasil Analisis Belajar Siswa Siklus II

Jumlah Siswa	Keterangan	Presentase
7	Tuntas	100%
0	Tidak Tuntas	0%

Hasil belajar siklus II menghasilkan ketuntasan yang maksimal yaitu 100% atau 7 Siswa Kelas III. Hasil belajar yang maksimal ini setelah diperoleh setelah kita menggunakan media media *Puzzle* dan pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)* dalam memahami materi khususnya bangun datar.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperlukan media ajar yaitu media *Puzzle* dan pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 2 siklus dengan tujuan untuk memperbaiki serta mencapai target yang diharapkan. Adapun perbandingan yang diperoleh dalam setiap siklus ialah sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Siklus Ketidaktuntasan Siswa Kelas III

Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
Indikator	Presentase	Indikator	Presentase	Indikator	Presentase
Observasi	59,6	Observasi	59,25	Observasi	13,87
Tes	71%	Tes	57%	Tes	0%

Dari tabel di atas mampu diketahui bahwa dengan menggunakan media ajar secara maksimal dan pendekatan yang menyenangkan dalam pembelajaran mampu menaikkan hasil belajar siswa. Dengan demikian sehingga yang akan terjadi siswa terus mengalami kenaikan hasil belajar secara

drastis pada setiap siklusnya. Akibat penelitian ini diperoleh bahwa pra-siklus peserta didik di indikator Observasi diperoleh nilai presentase ktidaktuntasan sebesar 59,6% dan Tes dengan ketidaktuntasan sebesar 71%. Kemudian hal ini berubah pada siklus I ketidaktuntasan siswa turun di indikator Observasi diperoleh nilai presentase ketidaktuntasan sebesar 59,25 dan Tes dengan ketidaktuntasan sebesar 57%. Dan teriakhir berubah pada siklus II ketidaktuntasan siswa turun di indikator Observasi diperoleh nilai presentase ketidaktuntasan sebesar 13,87 dan Tes dengan ketidaktuntasan sebesar 0%.

Hal tersebut menunjukkan bahwa setiap indikator memiliki peningkatan yang akan terjadi proses pembelajaran peserta didik dari pra-siklus ke siklus I serta siklus II. Melihat pada tabel 8 diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dari observasi dan tes dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media ajar secara maksimal dan pendekatan yang lebih menyenangkan dalam pembelajaran akan mampu menaikkan hasil belajar siswa. Siswa juga tidak akan merasa bosan dan mudah dalam memahami materi. Hal ini di dukung dari hasil Angket yang diisi oleh siswa di bawah ini :

Tabel 9. Angket Siswa

No	Nama Siswa	Jenis Kelamin (L/P)	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Skor	Skor Maks	%	Predikat
1	Ar	L	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	46	50	92	Sangat Setuju
2	AR	P	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	49	50	98	Sangat Setuju
3	AZ	L	5	3	4	5	4	5	3	4	3	4	40	50	80	Setuju
4	DA	L	4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	45	50	90	Sangat Setuju
5	EK	L	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	45	50	90	Sangat Setuju
6	FI	P	5	5	4	4	5	5	5	5	4	5	47	50	94	Sangat Setuju
7	NI	P	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	49	50	98	Sangat Setuju

Pada tabel di atas tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengisi sangat setuju berjumlah 6 siswa dan yang mengisi setuju hanya 1 siswa . hal ini menunjukkan bahwa siswa akan lebih tertarik ketika pembelajaran menggunakan media dan pendekatan yang lebih menyenangkan sehingga membuat mereka tidak bosan yang mana hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar mereka menjadi lebih baik dan meningkat.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

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 terbukti dari :

1. 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 ratarata 82,87.
2. Berdasarkan dari penelitian yang berlangsung aktivitas belajar siswa terlihat bahwa setiap siklus mengalami perubahan, proses belajar siswa mencapai 100% siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari pembelajaran yang berjalan lancar sesuai dengan yang diharapkan sehingga hampir semua indikator yang nampak dengan hasil yang meningkat.
3. Berdasarkan dari penelitian yang berlangsung siswa lebih merasa senang dengan pembelajaran yang menggunakan media dan pendekatan yang yang berbeda dari ceramah. Hal ini sesuai dengan hasil angket yang telah diisi oleh siswa dari 7 siswa 6 siswa mengisi sangat setuju dan 1 mengisi setuju.

Saran

Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu dapat subyek diperluas pada kelas dan materi yang lainnya, kemudian melihat apakah pembelajaran Matematika dengan menerapkan media *Puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Saat melaksanakan penelitian, hendaknya lebih mengenali karakteristik subjek yang diteliti dan dapat menyesuaikan media dan pendekatan dengan kebutuhan subjek yang diteliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariyanti, Mega Yuni dan Eva Luthfi Fakhru Ahsani. (2022). *Penerapan Media Pembelajaran Puzzle Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV*. *ALPEN: Jurnal Pendidikan Dasar*. Volume 6, No. 2, Juli-Desember 2022. Hal 61-69.
- Asrori dan Rusman. (2020). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Bahar dan Risnawati. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa*. *Jurnal Publikasi Pendidikan*. Volume 9 Nomor 1, Februari 2019. Hal. 77.
- Cahyani, Meiza Ilka, Jesi Alexander Alim dan Eddy Noviana. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Berbantuan Multimedia Interaktif terhadap Kemampuan Penalaran pada Materi Geometri di Kelas IV SD*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Volume 8 Nomor 1 Tahun 2024. Hal 12167-12182.
- Chandra, Ratnasari Dwi Ade (2019). *Pengaruh Media Puzzle Terhadap Kemampuan Anak Mengenal Angka (1-10) Pada Anak Usia 4-5 tahun Di TK Nusa Indah Desa Gumuksari Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2018/2019*. *ncrementapedia: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. Volume 01 Nomor 01, Juni 2019. Hal. 32-45.
- Endang, Lusiana Soviana dan Elisabeth Tantiana Ngura, Dan Karmelia Rosfinda Meo Maku. (2023). *Pengembangan media puzzle dengan tema alam Semesta untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif anak Usia dini*. *Jurnal Citra Pendidikan Anak (JCPA)*. Volume 2 Nomor 4 Tahun 2023. Hal. 758-764

- Fahmi, dkk. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Panduan Lengkap Dan Praktis*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Fendrik, Muhammad. (2021). *Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SD Ditinjau Dari Kemampuan Siswa Dan Level Sekolah*, *Jurnal Numeracy*, Vol. 8, No. 2, Oktober 2021, h.104.
- Gusteti, Meria Ultra dan Neviyarni (2022). *Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika di Kurikulum Merdeka*. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika*. Vol. 3, No. 3. Hal 636.
- Hadila, Ratna. Sukirwan dan Trian Pamungkas Alamsyah. (2020). *Desain Pembelajaran Bangun Datar Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education*. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 03No.01, Mei 2020. Hal 49 -63.
- Hasanah, Nur. (2021). *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Melalui Realistic Matematika Education*. *Jurnal Educatio* 7 (3): Hal 953.
- Hastuti, Intan Dwi. Surahmat. dan Sutarto. (2019). *Pembelajaran Matematika*
- Ismail, M.Ilyas . (2021). *Teknologi Pembelajaran Sebagai Media Pembelajaran*. Makasar: Cendikia publisher.
- Isro' il, Ahmad dan Supriyanto. (2020). *Berpikir dan Kemampuan Matematika*. Surabaya: JDS.
- Isrokatun, Nurdinah Hanifah, Maulana dan Imam Suhaebar (2020) *Pembelajaran Matematika dan sains secara integrative melalui Situation based Learning*. Sumedang; UPI Sumedang Press.
- Jannah, Zuyyina Raudhotul. Buang Saryantono dan Ristika. (2023). *Penggunaan Media Puzzle Bangun Ruang Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SDN Waylunik Tahun Pelajaran 2022/2023*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 2 No. 2. Hal. 431-438.
- Jusmawati, dkk. (2020). *Model-model Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Samudra Biru. Tersedia di <https://anyflip.com/basmi/quoq/basic>
- Krissandi, Apri Damai Sagita (2022) *Model Pembelajaran Inovatif Dan Soal Berbasis Akm jenjang SMA*. Yogyakarta; Pt Kanisius.
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta:Kencana.
- Mahsum, Muhammad Asrori dan Refita Firdausi Fitri. (2024). *Implementasi Matematika Model RME Dengan Media Roda Putar Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa*. *Abnauna Jurnal Pendidikan*. Vol. 03, No. 01. Hal 68 -76.
- Maslikha, Isna. (2021). *Buku Seri Pendalaman Matematika Untuk Sekolah Dasar Mengenal Bangun Datar*. Surabaya: UNTAG Press.
- Mayasari, Novi. Anita Dewi Utami dan Puput Suriyah. (2022). *Buku Ajar Matematika Sekolah*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia (PRCI).
- Mullis. Ina V.S dkk (2015). *TIMSS 2015 International Results in Mathematics* Diakses 22 Oktober 2024, dari <https://timssandpirls.bc.edu/timss2015/>.
- Murni. (2022). *Realistic Mathematics Education (RME) dan Penerapannya di Sekolah Dasar (SD)*. *Serambi Akademica*. X (3). Hal 252.
- Nurfadhillah, Septy (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, jenis- jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media pembelajaran*. Sukabumi : CV Jejak.
- OECD. (2022). *PISA 2022 Results: What Students Know and Can Do (Volume I): Student Performance in Reading, Mathematics and Science*. OECD Publishing. doi:10.1787/a1e876a7-e.
- Permana, Dion dan Alfurqan. (2023). *Analisis Penggunaan Media Puzzle Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Islam*. Volume 3 Number 1 February 2023, hal. 40-52.
- Proiyanti, Bekti Ayu, Supriyono dan Muflikhul Khaq. (2021) *Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Dengan Menggunakan Model Realistic Mathematicseducation Di SDN Binangun*. *Edusia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Asia*. Vol. 1, No. 1. Desember 2021 pp. 93-109.

- Riinawati (2020). *Monograf Hubungan Penggunaan Model Pembelajaran Blanded Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika*. Mataram: Cv Kanhaya Karya.
- Rosyid, Moh Zaiful, Mustajab dan Aminol Rosyid Abdulloh. (2019). *Prestasi Belajar*. Malang: Literasi Nusantara.
- Sahir, Syafrida Hafni. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia
- Saminanto. (2021). *Realistic Mathematics Education Dengan Media Magic Math Cube bagi Siswa SMP*. Semarang: SeAP (Southeast Asian Publishing).
- Sekolah Dasar*. Mataram : Lembaga Penelitian dan Pendidikan (LPP) Mandala
- Simamora, Tohol. Edi Harapan dan Nila Kesumawati. (2020). *Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*. Volume 5, No. 2, Juli-Desember 2020. Hal 191- 205.
- Sinaga, Dameria. (2024). *Buku Ajar Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Jakarta: Uki Press. Tersedia dalam
- Sirait, Fitri Novita Sari. Muktar B. Panjaitan dan Emelda Thesalonika. (2023). *Pengaruh media pembelajaran Puzzle terhadap Matematika. Sukma: Jurnal Pendidikan*. Volume 6 Issue 1, Jan-Jun 2022, Hal. 17-40.
- Siregar, Rosmita Sari dkk. (2022). *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sofyatiningrum, ETTY dkk. (2020). *Bunga Rampai Umpan balik Guru Terhadap Proses Dan Hasil Pembelajaran Siswa*. Pusat Penelitian Kebijakan, Jakarta : Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukardi, Dita Amelia dan Wahyuning Widiyastuti. (2023). *Efektivitas Pendekatan RME (Realistic Mathematics Education) Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi SPLDV. Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika*. Volume 4, Nomor 2, Desember 2023. Hal 275- 285.
- Syafri Ahmad, Yullys Helsa dan Yetti Ariani. (2020). *Pendekatan Realistik dan Teori Van Hiele*. CV Budi Utama.
- Tanjung, Darinda Sofia,. Irminda Pinem, Elvi Mailani, dan Nova Florentina Ambarwati. 2024. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jambi : PT Sonbia Publishing Indonesia.
- Wandini, Rora Rizki. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI/SD*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Widana, I Wayan. 2021. *Realistic Mathematics Education (RME) untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa di Indonesia. Jurnal Elemen*. Vol. 7. Hal 451.
- Yayuk, Erna (2019). *Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. Malang: UMMPress.