

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN



JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN	Vol. 7	No. 2	Halaman 347-789	Aceh Besar Juli, 2023	ISSN 2548-8848 (Online)
-------------------------------	--------	-------	--------------------	--------------------------	-------------------------



Diterbitkan Oleh :
**Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
UNIVERSITAS ABULYATAMA**
Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar

EDITORIAL TEAM

JURNAL DEDIKASI PENDIDIKAN

ISSN 2548-8848 (Online)

Editor in Chief

Putri Dini Meutia, M.Pd. (Universitas Abulyatama)

Editors

Dr. Syarifah Rahmi Muzanna, M.Pd. (Universitas Abulyatama)
Dr. Silvi Puspa Widya Lubis, M.Pd. (Universitas Abulyatama)
Riki Musriandi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)
Hasanah, M.A. (Universitas Abulyatama)
Suryani M.Pd. (Universitas Abulyatama)
Safriana, M.Pd. (Universitas Malikulsaleh)
Rita Sari, M.Pd. (Institut Agama Islam Negeri Langsa)
Cut Mawar Helmanda, M.Pd. (Universitas Muhammadiyah Aceh)

Reviewers

Dr. Abdul Haliq, S.Pd. M.Pd. (Universitas Negeri Makassar)
Dr. Anwar, M.Pd. (Universitas Samudra)
Dr. Hendrik A.E. Lao (Institut Agama Kristen Negeri Kupang)
Dr. Asanul Inam, M.Pd., Ph.D (Universitas Muhammadiyah Malang)
Dr. Baiduri (Universitas Muhammadiyah Malang)
Sephthia Irnanda, S.Pd., M.TESOL., Ph.D. (Universitas Serambi Mekkah)
Dr. Tuti Marjan Fuadi, M.Pd. (Universitas Abulyatama)
Ugahara M, M.TESOL., Ph.D (Universitas Abulyatama)
Murni, S.Pd., M.Pd., Ph.D (Universitas Abulyatama)
Marina, M.Ed. (Universitas Malikulsaleh)
Mauloeddin Afna, M.Pd, (Institut Agama Islam Negeri Langsa)

Alamat Sekretariat/Redaksi :

LPPM Universitas Abulyatama

Jl. Blang Bintang Lama Km. 8,5 Lampoh Keude Aceh Besar
Website : <http://jurnal.abulyatama.ac.id/>
Email : jurnal_dedikasi@abulyatama.ac.id
Telp/fax : 0651-23699

JURNAL

DEDIKASI PENDIDIKAN

DAFTAR ISI

1. Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) Tentang Materi Biologi Untuk Meningkatkan Keterampilan Pemecahan Masalah: Literature Review
(Putri Silmi Nurul Fadila, Fitri Arsih, Ganda Hijrah Selaras, Heffi Alberida) 347-354
2. Pola Pendidikan Agama Kristen Dalam Keluarga Petani Di Desa O'Baki Kecamatan Kokbaun Kabupaten Timor Tengah Selatan
(Nofriana Baun, Sumeriani Tsu, Amelia Wila) 355-366
3. Persepsi Guru PAUD Tentang Pentingnya Pelatihan Kurikulum Merdeka
(Chairun Nisa Fadillah, Munawarah, Reza Aulia) 367-374
4. Manajemen Sarana Dan Prasarana Di SMK Plus Al-Aitaam Kabupaten Bandung
(Deti Rostini, Wiwik Dyah Aryani, Muhammad Danil, Raden Riki Barkah Zulfikar, Rohma) 375-382
5. Analisis Strategi Guru Dalam Pelaksanaan Pengelolaan Kelas Oleh Guru Kelas V SD Swasta Assisi Medan
(Antonius Remigius Abi, Lona Medita Lingga, Saut Mahulae, Syafri Fadhilah Marpaung, Hambali) 383-392
6. Analisis Bentuk Manajemen Peserta Didik Di SMTK Rote Timur Kabupaten Rote Ndao
(Yonatan Foeh) 393-402
7. Penerapan Strategi *Predict, Organize, Rehearse, Practice And Evaluate* (PORPE) Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar
(Mhd. Iqbal Maulana, Nurhaswinda, Rizki Amalia, Putri Hana Pebriana, Fadhilaturrahmi) 403-414
8. Pengembangan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran PPKn Dengan Pendekatan *Problem Based Learning* Di Kelas VI Sekolah Dasar
(Devita Eka Rahmadani, Linda Zakiah, Adi Putra) 415-428
9. Penerapan Model Pembelajaran *Questioning* Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar
(Bagas Rianto, Putri Hana Pebriana, Nurhaswinda, Sumianto, Fadhilaturrahmi) 429-442
10. Urgensi Membangun Literasi Pada Anak Usia Dini
(Munawarah, Chairun Nisa Fadhilah, Reza Aulia, Nur Cahyati Ngaisah, Firman Friyo Suhasto) 443-450
11. Manajemen Stres Kerja Dan Konflik Kerja: Pengaruhnya Terhadap Kinerja Guru
(Nikmatullaili, Nurhizrah Gistituati, Sufyarma Marsidin) 451-458

12. Konsep Manajemen Perguruan Tinggi Keagamaan Islam (PTKI)
(*Ali Mustopa Yakub Simbolon, Ira Yanti, Weni Sumarni, M. Arif*) 459-476
13. Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Dan Kinerja Guru Terhadap Mutu Pendidikan Pada SMP Swasta Binaan Di Kupang
(*Isak Ano Marthen Kolihar, Hendrik A.E.Lao, Yakobus Adi Saingo*) 477-492
14. Pengaruh Pemberian *Reinforcement* Dan *Self-Efficacy* Siswa Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa
(*Roberto Y. Liufeto, Hendrik A E.Lao, Umar Ali*) 493-502
15. Analisis Kesalahan Leksikal Dan Sintaksis Dalam Menulis Teks Eksposisi Pada Siswa Kelas X
(*Hayatun Rahmi, S. Nofiana, Muhammad Iqbal*) 503-516
16. Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Literasi Pada Sekolah Penggerak Di SD Gmit Airnona 1 Kota Kupang
(*Yesli Ivana Seran, Hendrik A.E Lao, Umar Ali*) 517-528
17. Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Dengan Media Dakon Pada Materi Perkalian Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik
(*Rizkina Maulisa, Linda Vitoria, Aida Fitri*) 529-540
18. Analisis Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia SDN Karang Tengah 06
(*Dini Utami, Boy Dorahman, Dilla Fadhillah*) 541-552
19. Kajian Retorika Yang Berkembang Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Indonesia
(*Erfinawati, Ismawirna, Harunun Rasyid, Nisa Ayu Lestri, Eli Nurliza*) 553-564
20. Penerapan Model *Problem-Based Learning* Dengan Pembelajaran Berdiferensiasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pelajaran Ekonomi
(*Mahmudah, Retno Dewi Mustika, Mochamad Sohibul Anhar*) 565-580
21. Penerimaan Berita *Hoaks* Melalui Media Sosial Sebagai Literasi Informasi Dikalangan Remaja Di Kota Banda Aceh
(*Furqan, Muhammad Syarif, Syukur Kholil*) 581-592
22. Implementasi *Blended Learning* Melalui Aplikasi Whatsapp Dalam Meningkatkan *Listening* Siswa Di SMA Negeri 2 Lhokseumawe
(*Rahmati*) 593-602
23. Kepraktisan Model E-STEM PjBL Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP (*Syarifah Rahmiza Muzana, Silvi Puspa Widya Lubis, Hasanah, Rahmati, Wirda, Nurlaila*) 603-610
24. Penerapan Model Pembelajaran *Project-Based Learning* (PjBL) Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi
(*Nurul Farahdilla, Albrian Fiky Prakoso, Nurul Fahimah*) 611-620
25. Etnomatematika Pada Kue Khas Aceh Sebagai Bahan Pembelajaran Matematika
(*Asmaul Husna, Samsul Bahri, Rahmat*) 621-630

26. Analisis Kesalahan Penulisan Huruf Kapital Dan Penggunaan Tanda Baca Pada Karangan Deskripsi
(*Rezki Amelia Agustini, Dilla Fadhillah, Moh. Iqbal Firdaus*) 631-636
27. Strategi Kepemimpinan Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Motivasi Kerja Guru
(*Helsi Febrianti, Umy Nadrah Simatupang, Nurhizrah Gistituati*) 637-644
28. Manajemen Pembiayaan Pendidikan Di Sekolah Dasar
(*Arjunaini, Dahliawati, Yuni Revita, Hadiyanto, Yahya*) 645-658
29. Analisis Nilai Sosiokultural Dalam Novel Laksamana Malahayati Sang Perempuan Keumala Karya Endang Moerdopo
(*Eli Nurliza, Erfinawati, Cut Nurul Fahmi, Faudi, Nursafiah, Ismawirna*) 659-668
30. Hubungan Kegiatan Literasi Dasar Dengan Minat Baca Siswa Kelas V SD Negeri 53 Banda Aceh
(*Noni Zahara, Maulidar, Indah Suryawati, Rifaatul Mahmuzah, Tri Putri Utami*) 669-680
31. The Impact Of Religious Beliefs Among Acehnese EFL Pre-Service Teachers
(*Rahmi*) 681-692
32. Kebijakan Merdeka Belajar Sebagai Strategi Peningkatan Mutu Pendidikan
(*Rizki Ananda, Wulandari Citra Wibisono, Anugrah Kisvanolla, Pris Ajeng Purwita*) 693-708
33. Analisis Kompetensi Guru Wali Kelas Terhadap Penggunaan Media Audio Visual Pembelajaran SD
(*Aisyah, Fitri Zuliana, Siti Aminah, Rizki Ananda*) 709-718
34. Dynamic Equivalence: Translation Theory
(*Lina Farsia, Sarair*) 719-726
35. Analisis Tingkat Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa
(*Irvandi, Riki Musriandi, Rahmi, Irma Aryani, Anzora, Rini Susiani*) 727-732
36. The Impact Of Native Speakerism On The Identity Construction Of ‘English Teacher As An English Speaker’: Voices From Indonesia
(*Ugahara, Suryani*) 733-743
37. Strategi Guru PJOK Meningkatkan Minat Siswa Dalam Olahraga Di SMPN 18 Banda Aceh
(*Syahrianursaiji, Zulheri Is, Safrizal, Musran, Erizal Kurniawan*) 745-752
38. Peran Guru Dalam Meningkatkan Communication Skill Peserta Didik Abad 21
(*Ammar ZakiI, Akhyar, Samsuar, Syarifah Farissi Hamama, Dwi Wahyu Kartikasari, Ade Irfan*) 753-760
39. Pemahaman Mahasiswa Terhadap MBKM: Pelaksanaan Dan Program MBKM
(*Yulinar, Weniang Nugraheni, Agus Taufiq, Yusi Riksa Yustina, Silvi Puspa Widya Lubis*) 761-774
40. Identifying Factors Contributing To Students’ Obstacles In Understanding Reading Descriptive Text
(*Rahmayanti, Rini Susiani, Putri Dini Meutia, Ferly Elyza, Ema Dauyah*) 775-784
41. Design Pembelajaran Online Berbasis Authentik Bagi Siswa Sekolah Dasar
(*Abna Hidayati, Vevi Sunarti, Reza Gusmanti*) 785-789



PENGARUH PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION* (RME) DENGAN MEDIA DAKON PADA MATERI PERKALIAN TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK

Rizkina Maulisa^{1*}, Linda Vitoria², Aida Fitri³

^{1,2,3}Prodi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, 23111, Indonesia.

*Email Korespondensi: rizkinamls61@gmail.com¹

Diterima Mei 2023; Disetujui Juli 2023; Dipublikasi 31 Juli 2023

Abstract: *This study aims to determine the effect of the Realistic Mathematics Education (RME) approach with dakon media on multiplication material on the learning outcomes of class II students at SDN Grong-grong Kab. Pidie. In this study the researchers used a quantitative approach with the type of research Tru Experiment or real experiment and the model used was the pretest-posttest control group design. the population in this study were all class II students at SDN Grong-grong Kab. Pidie, and the samples in this study were 25 class II A students as the experimental class and 22 class II B students as the control class. The data collection technique was carried out using a research instrument in the form of a description test of 5 questions. The data analysis technique was carried out using the t-test at a significant level of 5%, 95% confidence level assisted by SPSS statistics version 25. The results obtained from data processing were significant (2-tailed) $0.000 < 0.05$, which means that the criteria in decision making are rejected and accepted, so that there is an influence of the Realistic Mathematics Education (RME) learning approach with Dakon media on multiplication material on the learning outcomes of class II students at SDN Grong-grong Kab. Pidie.*

Keywords : *Realistic Mathematics Education (RME), Dakon Media, Multiplicaion Material*

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dengan media dakon pada materi perkalian terhadap hasil belajar peserta didik kelas II SDN Grong-grong Kab. Pidie. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Tru Eksperimen atau eksperimen sungguhan dan model yang digunakan adalah pretest-posttest control group design . populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas II SDN Grong-grong Kab. Pidie, dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas II A sebanyak 25 orang sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas II B sebanyak 22 orang sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan instrument penelitian berupa tes uraian sebanyak 5 butir soal. Teknik analisa data dilakukan dengan menggunakan uji-t pada taraf signifikan 5% , tingkat kepercayaan 95% berbantuan SPSS statistik versi 25. Diperoleh hasil pegolahan data signifikasi (2-tailed) $0,000 < 0,05$, yang berarti kriteria dalam pengambilan keputusan yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran Realistic Mathematic Education (RME) dengan media dakon pada materi perkalian terhadap hasil belajar peserta didik kelas II SDN Grong-grong Kab. Pidie.

Kata kunci: *Realistic Mathematics Education (RME), media dakon, materi perkalian*

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran wajib yang diperkenalkan dan diajarkan di lembaga pendidikan, dari mulai tingkat sekolah dasar hingga ke jenjang yang lebih tinggi, bahkan dari tingkat taman kanak-kanak matematika sudah diperkenalkan. Matematika selalu dipakai dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi ilmu yang banyak berkaitan atau saling berhubungan dengan ilmu lainnya. Maka sudah selayaknya setiap peserta didik mampu memahami matematika (Chrismanti, 2017). Salah satu materi yang paling dasar yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar yaitu perkalian, khususnya mengenai konsep perkalian di kelas II. Perkalian merupakan materi yang sangat penting untuk peserta didik dikuasai. Namun dari hasil wawancara dengan salah satu guru kelas II di SD Negeri Grong-grong diketahui bahwa penguasaan belajar peserta didik pada materi perkalian masih banyak di bawah KBM (Kriteria Belajar Minimal) pada saat ujian akhir semester genap tahun 2022. Hal tersebut terjadi karena penerapan pendekatan pembelajaran matematika yang kurang tepat. Pada umumnya, daya abstraksi anak pada tingkat sekolah dasar belum tergolong tinggi. Oleh sebab itu, dalam proses pembelajaran materi matematika di SD harus diawali dengan sesuatu hal yang konkret sebelum beralih ke abstrak (Claudia et al., 2020). Maka pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan daya abstraksi peserta didik pada tingkat sekolah dasar sangat diperlukan, khususnya kelas rendah. Permasalahan selanjutnya yaitu kurang tepatnya media belajar yang diterapkan dalam proses pembelajaran. Fungsi

media pembelajaran adalah untuk menciptakan proses pembelajaran efektif, media pembelajaran dapat digunakan untuk mempermudah menjelaskan konsep matematika (Farihah, 2021). Sehingga adanya media pembelajaran tersebut dapat menjembatani peserta didik dalam mempelajari konsep matematika dari tahap konkret ke tahap abstrak.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan diatas maka perlu adanya media dan pendekatan pembelajaran yang cocok dan sesuai. Salah satu diantaranya dengan menerapkan pendekatan pembelajaran matematika realistik berbantuan media dakon. *Realistic Mathematics Education* (RME) merupakan pendekatan dalam pembelajaran matematika yang dikembangkan berdasarkan pandangan Frudenthal. Menurut Frudenthal dalam (Wijaya, 2012) "Matematika merupakan suatu bentuk aktivitas manusia". Anggapan ini menunjukkan bahwa matematika ditempatkan sebagai suatu proses dalam RME, bukan sebagai produk jadi. *Realistic Mathematics Education* atau RME adalah metode pengajaran matematika yang membantu peserta didik agar mudah dalam memahami materi pembelajaran dan memberi mereka pengalaman langsung dengan masalah dunia nyata. Pendekatan RME mendorong Peserta didik untuk berpikir bagaimana masalah dipecahkan, mencari masalah, dan mengorganisasikan materi pelajaran ke dalam masalah realita, yang dijadikan sebagai landasan munculnya konsep/pengetahuan matematika formal.

Penerapan *Realistic Mathematics Education* (RME) pada proses pembelajaran juga dibantu

dengan penggunaan media dakon. Media dakon adalah suatu media yang diadaptasi dari dakonan, salah satu permainan tradisional. Peserta didik dapat memanfaatkan media dakon pada pembelajaran mengenai konsep dan ide matematika (Marzuki, 2018). Tidak ada pedoman baku dalam menggunakan media dakon, tidak seperti pada permainan dakon tradisional biasanya. Jadi media dakon ini dapat digunakan untuk membantu proses penjumlahan berulang untuk membangun konsep perkalian. Dalam penelitian Wati (2020) menyatakan bahwa pendekatan RME dengan bantuan media dakon dapat meningkatkan hasil belajar operasi hitung perkalian kelas III SDN Gugus Srikandi Gunungpati Semarang. Berdasarkan pemaparan di atas maka penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan media dakon pada materi perkalian terhadap hasil belajar peserta didik kelas II SDN Grong-grong Kab. Pidie.

KAJIAN PUSTAKA

Realistic Mathematics Education (RME)

Realistic Mathematics Education (RME) adalah pendekatan pembelajaran dalam matematika yang dikembangkan berdasarkan pemikiran Freudenthal. Menurut Freudenthal dalam (Wijaya, 2012 : 20) “Matematika adalah salah satu bentuk aktivitas manusia”, hal ini menunjukkan bahwa Freudenthal memandang matematika sebagai aktivitas atau proses, bukan sebagai produk jadi. *Realistic Mathematics Education* (RME) merupakan suatu pendekatan pembelajaran matematika yang menggunakan masalah sehari-hari sebagai titik awal dalam

membangun konsep matematika. Hadi dalam (Wandini, 2019) menyatakan bahwa dalam matematika realistik, ide dan konsep matematika dikembangkan dari dunia nyata sebagai landasannya. Jadi dapat dipahami bahwa pembelajaran matematika dimulai dari kehidupan anak, yang dapat dibayangkan oleh anak-anak, nyata, terjangkau oleh imajinasinya, sehingga dalam (Johar, 2021) menyebutkan bahwa pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dideskripsikan dengan tipe pendekatan realistik dalam gagasan gunung es (*iceberg*) yang mengapung di tengah laut. Dalam model gunung es terdapat empat tingkatan aktivitas, yaitu:

1. *Situation (matematika konkret)*, yaitu segala sesuatu yang berhubungan dengan matematika yang dapat dilihat dalam bentuk nyata, misalnya pohon, jumlah daun dalam pohon, banyaknya buah dalam keranjang, dan lain sebagainya.
2. *Model of (model konkret)*, yaitu pemodelan dari bentuk nyata matematika konkret, yang telah terkena manipulasi atau campur tangan manusia.
3. *Model for (model formal)*, yaitu dilakukan dengan menggunakan model berupa foto atau gambar. Misalnya disiapkan gambar beberapa bola yang akan dijumlahkan, sehingga untuk mengetahui hasil penjumlahan, peserta didik harus menghitung banyaknya bola pada gambar tersebut.
4. *Formal knowledge (matematika formal)*, yaitu tingkatan paling tinggi dalam iceberg. Dalam matematika formal, penjumlahan matematis tidak lagi dilakukan menggunakan model

berupa foto maupun gambar, melainkan langsung menggunakan bilangan yang akan dijumlahkan.

Media Dakon

Media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran guna menarik perhatian peserta didik dan mencapai tujuan pembelajaran (Nurdyansyah, 2019). Sejalan dengan gagasan Ibrahim dalam (Nurdyansyah, 2019) yang mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk merangsang interaksi belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk membantu peserta didik memahami materi atau pesan yang disampaikan selama proses pembelajaran. Agar konsep matematika lebih mudah dipahami, pembelajaran matematika membutuhkan media pembelajaran atau alat peraga (Fariyah, 2021). Minat peserta didik dalam belajar matematika dapat meningkat seiring dengan tersedianya media atau alat bantu visual. Media dakon merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam materi perkalian, khususnya konsep perkalian. Guru dapat menggunakan media dakon perkalian untuk memudahkan pembelajaran. Media dakon perkalian mengutamakan kemampuan berhitung, ada papan dakon terdapat 30 buah lubang. Lubang pada papan dakon berfungsi sebagai tempat untuk

meletakkan biji-bijian yang digunakan untuk berhitung.

Materi Perkalian

Salah satu dasar aritmatika yang sering dijumpai dalam matematika adalah perkalian. Heruman dalam (Elita, 2012) menyatakan bahwa perkalian adalah operasi matematika yang menggunakan tanda (X) sebagai lambangnya yang mengalikan satu angka dengan angka lain untuk menghasilkan suatu nilai. Sufyani dalam (Kristiyono, 2018) menegaskan bahwa operasi perkalian pada hakikatnya adalah operasi penjumlahan yang dilakukan secara berulang. Oleh karena itu, perkalian merupakan penjumlahan bilangan yang sama sebanyak "n" kali. Perkalian merupakan proses aritmatika dasar dimana satu bilangan dilipatgandakan sesuai dengan bilangan pengalinya.

Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil nyata yang dicapai peserta didik dalam usahanya menguasai suatu mata pelajaran di sekolah. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik perlu diadakan tes untuk mengetahui perkembangan hasil belajarnya. Gagne & Briggs dalam (Suprihatiningrum, 2013) hasil belajar adalah keterampilan yang diperoleh peserta didik sebagai hasil dari proses belajarnya. Jika proses pembelajaran berhasil dan metode yang digunakan tepat maka hasil belajar akan maksimal. Peserta didik dapat dikatakan sudah mencapai hasil belajar apabila sudah ada perubahan (peningkatan) tingkah laku pada peserta didik tersebut, baik itu dalam bentuk pengetahuan maupun sikap. Menurut Sudjana (2017) hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik

setelah melalui proses pembelajarannya. Ranah kognitif, afektif, dan psikomotor adalah tiga ranah hasil belajar.

METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *true experiment*/eksperimen sungguhan. Eksperimen sungguhan adalah eksperimen di mana peneliti memiliki kendali penuh atas semua variabel luar yang memengaruhi hasilnya. Menggunakan *pretest-posttest control group design* sebagai model dalam penelitian ini. Desain *pretest-posttest control group design* melibatkan pemilihan dua kelas secara acak dan pemberian *pretest* untuk menentukan perbedaan nilai awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol (Sugiyono, 2016). Dalam desain ini, kedua kelas diberikan tes yang sama (*Pretest*). Kelas eksperimen kemudian diberi *treatment*/perlakuan selama dua kali pertemuan menggunakan pendekatan RME dengan media dakon, sedangkan kelas kontrol belajar seperti biasa selama dua kali pertemuan. Setelah itu, *posttest* diberikan kepada kedua kelas. Selanjutnya, hasil *pretest* dan *posttest* kedua kelas dibandingkan.

Populasi penelitian yaitu seluruh peserta didik kelas II SDN Grong-grong Kab. Pidie, yaitu kelas IIA, IIB, dan IIC dengan jumlah keseluruhan 71 peserta didik. Peneliti mengambil sampel dengan menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis *sample random sampling*. Menurut Sugiyono (2016) *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih sebagai anggota sampel. *Sample random*

sampling adalah jenis pengambilan sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi itu. Dan yang menjadi sampel penelitian adalah peserta didik kelas IIA sebanyak 25 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas IIB sebanyak 22 orang sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah tes untuk memperoleh informasi data dari subjek/sampel. Tes adalah seperangkat alat yang disusun secara sistematis dan standar untuk mengukur atau mengungkap perilaku peserta tes dengan memberikan skor atau penilaian objektif dengan menggunakan prosedur standar (Kurniawan, 2021). Tes dalam penelitian ini berbentuk isian berisi 5 butir soal dengan skor penilaian tiap soal berbeda, menurut tingkat kesulitan soal.

Untuk menguji hipotesis penelitian, data diolah secara statistika. Uji hipotesis yang digunakan adalah uji *independent sample T-Test* dengan tingkat kepercayaan 95% dan tingkat signifikansi 5%. Perangkat lunak statistik SPSS versi 25 dipakai dalam mengolah data penelitian. Berikut dasar pengambilan keputusan uji *independent sample T-test* berdasarkan nilai signifikansi (2-tailed):

1. Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05, H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai sig (2-tailed) > 0,05, H_0 diterima dan H_a ditolak.

H_0 : tidak terdapat pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan media dakon pada materi perkalian terhadap hasil belajar peserta didik di kelas II SDN Grong-grong Kab. Pidie.

H_a : terdapat pengaruh pendekatan *Realistic*

Mathematics Education (RME) dengan media dakon pada materi perkalian terhadap hasil belajar peserta didik di kelas II SDN Grong-grong Kab.Pidie.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol berbentuk soal uraian berjumlah 5 buah soal. Berikut data hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik kelas II A dan II B :

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Eksperimen II A

Peserta didik	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
1	60	80
2	80	85
3	50	70
4	15	80
5	50	90
6	50	80
7	70	80
8	50	100
9	65	85
10	30	80
11	15	80
12	50	100
13	35	85
14	65	95
15	65	80
16	60	70
17	30	80
18	60	95
19	15	80
20	60	90
21	70	80
22	35	70
23	65	80
24	35	85
25	65	70
Σ	1,245	2,150
Nilai rata-rata	49,80	82,80

Sumber : Hasil Data Peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 1, diketahui nilai minimum *pretest* peserta didik adalah sebesar 15 dan nilai maksimum *pretest* adalah 80. Sedangkan pada *posttest* nilai minimumnya sebesar 70 dan nilai maksimumnya sebesar 100. Adapun nilai rata-rata

pretest kelas eksperimen adalah 49,80 dan rata-rata nilai *posttest* adalah 82,80.

Tabel 2. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas Kontrol II B

Peserta didik	Nilai <i>pretest</i>	Nilai <i>posttest</i>
1	30	60
2	30	55
3	50	60
4	15	40
5	70	80
6	40	45
7	40	45
8	30	45
9	45	60
10	50	65
11	50	70
12	70	85
13	30	50
14	60	70
15	45	70
16	50	60
17	50	70
18	60	80
19	20	50
20	40	50
21	70	80
22	30	50
Σ	975	1,340
Nilai rata-rata	44,32	60,91

Sumber : Hasil Data Peneliti (2023)

Berdasarkan tabel 2, diketahui nilai minimum *pretest* peserta didik sebesar 15 dan nilai maksimum *pretest* adalah 70. Sedangkan nilai minimum *posttest* adalah 40 dan nilai maksimum *posttest* adalah 85. Adapun nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sebesar 44,32 dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol sebesar 60,91.

Peneliti menggunakan SPSS versi 25 untuk analisis deskriptif sebagai langkah pertama setelah mengumpulkan data penelitian. Analisis deskriptif bertujuan untuk menentukan nilai minimum dan maksimum *pretest posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol serta untuk menguji rata-rata nilai kelas eksperimen dan kontrol. Berikut adalah hasil analisis deskriptif:

Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. deviation
Pretest eksperimen	25	15	80	49.80	18.679
Posttest eksperimen	25	70	100	82.80	8.549
Pretest kontrol	22	15	70	44.32	15.683
Posttest kontrol	22	40	85	60.91	13.331

Sumber : Output SPSS 25 (2023)

Kriteria Belajar Minimal (KBM) adalah 72 pada pelajaran matematika yang ditetapkan oleh sekolah. Berikut dijabarkan kembali hasil analisis deskriptif statistik data penelitian. Berdasarkan tabel 3, diketahui nilai minimum *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 15. Nilai maksimum *pretest* kelas eksperimen sebesar 80 dan kelas kontrol sebesar 70. Dan nilai minimum *posttest* kelas eksperimen sebesar 70 dan kelas kontrol adalah 40. Nilai maksimum *posttest* kelas eksperimen sebesar 100 dan kelas kontrol sebesar 85. Adapun nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sebesar 49,80 dan kelas kontrol sebesar 44,32. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 82,80 dan kelas kontrol sebesar 60,91. Berdasarkan Kriteria Belajar Minimal (KBM) maka dapat disimpulkan bahwa rata-rata nilai *pretest* kelas eksperimen dan kelas kontrol belum tuntas. Dan rata-rata nilai *posttest* kelas kontrol mengalami peningkatan namun belum mencapai Kriteria Belajar Minimal (KBM), sedangkan rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen jauh mengalami peningkatan dan mencapai Kriteria Belajar Minimal (KBM).

Selanjutnya dilakukan analisis *N-Gain Score* untuk mengetahui selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* yang bertujuan untuk melihat eektivitas penggunaan pendekatan *Realistic Mathematics*

Education (RME) dengan media dakon. Berikut hasil analisis *N-Gain Score*:

Tabel 4. Hasil Analisis *N-Gain Score*

Peserta didik	<i>N-gain score</i> (%) eksperimen	<i>N-Gain score</i> (%) kontrol
1	50.00	42.86
2	25.00	35.71
3	40.00	20.00
4	76.47	29.41
5	80.00	33.33
6	60.00	8.33
7	33.33	8.33
8	100.00	21.43
9	57.14	27.27
10	71.43	30.00
11	76.47	40.00
12	100.00	50.00
13	76.92	28.57
14	85.71	25.00
15	42.86	45.45
16	25.00	20.00
17	71.43	40.00
18	87.50	50.00
19	76.47	37.50
20	75.00	16.67
21	33.33	33.33
22	53.85	28.57
23	42.86	
24	76.92	
25	14.29	
Rata-rata	61,2794	30,5355
Minimum	14,29	8,33
Maksimum	100,00	50,00

Sumber : Output SPSS 25 (2023)

Berdasarkan tabel 4, didapatkan nilai rata-rata *N-Gain Score* pada kelas eksperimen sebesar 61,27. Nilai minimumnya 14,29 dan nilai maksimumnya 100,00. Selanjutnya didapatkan nilai rata-rata *N-Gain Score* pada kelas kontrol sebesar 30,53 dengan nilai minimumnya 8,33 dan nilai maksimumnya 50,00. Adapun untuk mengetahui tingkat keefektifan pendekatan RME dengan media dakon dapat ditentukan berdasarkan tabel berikut ini:

Tabel 5. Tabel Kategori Tafsiran Eektivitas *N-Gain Score*

Persentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak efektif
40-55	Kurang efektif
56-75	Cukup efektif
>76	Efektif

Sumber: Hake, R.R. (1999)

Berdasarkan tabel 5, nilai rata-rata *N-Gain Score* kelas eksperimen adalah 61,27 sehingga termasuk dalam kategori cukup efektif. Sebaliknya, nilai rata-rata *N-Gain Score* kelas kontrol adalah 30,53, yang menempatkannya dalam kategori tidak efektif. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran menggunakan pendekatan RME dengan media dakon pada kelas eksperimen lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran tanpa pendekatan RME dengan media dakon pada kelas kontrol.

Tahap selanjutnya adalah menguji normalitas data untuk mengetahui distribusi data hasil penelitian. Berikut hasil uji normalitas data *N-Gain Score*:

Tabel 6. Hasil uji normalitas data *N-Gain Score*

Kelas	Tests of normality						
	Kolmogorov-smirnov ^a			Shapiro-wilk			
	Statistic	f	Sig.	Statistic	Df	Sig.	
N-Gain persen	Eksperimen	.183	25	.030	.948	25	.227
	Kontrol	.073	22	.200	.972	22	.752

Sumber : Output SPSS 25 (2023)

Pada tabel 6, peneliti menggunakan Shapiro-Wilk sebagai dasar pengambilan keputusan hasil uji normalitas data *N-Gain Score*. Berikut adalah dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas data:

1. Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data penelitian dinyatakan berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data penelitian dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Hasil signifikasi uji normalitas data *N-Gain* adalah 0,277 untuk skor kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 0,752. Yaitu nilai kedua kelas lebih besar dari 0,05 atau > 0,05. Sehingga kesimpulan yang didapatkan adalah bahwa data berdistribusi normal. Setelah asumsi normalitas data terpenuhi, Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan SPSS versi 25, hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Uji Independent Sample T-Test

	Independent Samples Test					
	Levene's test for equality of variances		t-test for equality of means			
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	
N-Gain persen	Equal variances assumed	15.427	.000	5.430	45	.000
	Equal variances not assumed			5.65	35.85	.000
				1	5	

Sumber : Output SPSS 25 (2023)

Berikut dasar pengambilan keputusan uji *independet sample T-Test* berdasarkan nilai signifikasi (2-tailed):

1. Jika nilai sig (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima.
2. Jika nilai sig (2-tailed) > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Berdasarkan hasil penelitian, didapatkan data nilai *pretest* dan *posttest* yang dikumpulkan dari 25 peserta kelompok eksperimen dan 22 peserta kelompok kontrol sesuai dengan temuan penelitian. Rata-rata *pretest* kelompok eksperimen adalah 49,80, sedangkan kelompok kontrol adalah 44,32. Kriteria Belajar Minimum (KBM) SDN Grong-grong Kab. Pidie yang telah ditetapkan

adalah 72, berdasarkan hal tersebut maka dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak mencapai KBM. Sedangkan, nilai rata-rata *posttest* kelas kontrol adalah 60,91, mengalami peningkatan dari nilai rata-rata *pretest* sebelumnya namun belum mencapai Ketuntasan Belajar Minimal (KBM). Sementara itu, nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen mencapai KBM sebesar 82,80, naik dari nilai rata-rata *pretest* sebelumnya.

Pada kelas eksperimen nilai rata-rata *N-Gain Score* adalah 61,27 yang dinilai cukup efektif. Sedangkan, nilai rata-rata *N-Gain Score* kelas kontrol adalah 30,53, yang menempatkannya dalam kategori tidak efektif. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan efektivitas antara pembelajaran menggunakan pendekatan RME dengan media dakon dan pembelajaran tanpa menggunakan pendekatan RME dengan media dakon pada kelas kontrol. Setelah memperoleh hasil *N-Gain Score*, langkah selanjutnya peneliti melakukan uji normalitas data menggunakan Shapiro-Wilk sebagai dasar pengambilan keputusan. Hasil signifikansi uji normalitas data *n-gain* adalah 0,277 untuk skor kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol mendapat skor 0,752. Yaitu nilai kedua kelas lebih besar dari 0,05 atau $> 0,05$. Sehingga kesimpulan yang didapatkan adalah bahwa data berdistribusi normal. Karena data berdistribusi normal, maka uji statistik yang dipakai adalah uji statistik parametrik. Uji *independen sampel T-Test* digunakan untuk uji hipotesis karena data dalam penelitian ini berasal dari dua subjek yang berbeda dan data tidak berpasangan. Berdasarkan tabel 7, analisis data uji *independent sample T-Test* Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics....

(Maulisa, Victoria, & Fitri, 2023)

menghasilkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Sesuai dengan dasar pengambilan keputusan *independent sample T-Test* yang menyatakan bahwa jika nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dan jika nilai sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Karena nilai signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan media dakon pada materi perkalian terhadap hasil belajar peserta didik kelas II SDN Grong-grong Kab. Pidie.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan media dakon berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi perkalian di kelas II SDN Grong-grong Kab. Pidie. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian Wati (2020) yang menyatakan bahwa Pendekatan RME berbantuan media dakon dapat meningkatkan hasil belajar operasi hitung perkalian kelas III SDN Gugus Srikandi Gunungpati Semarang. Dan juga dalam penelitian (Claudia et al., 2020) menyatakan bahwa penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* dapat memberi pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi perkalian bilangan cacah di SD Negeri 2 Cisayong, Tasikmalaya.

Pada pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME), pembelajaran diawali dengan *situation*. Pada penelitian ini *situation* dijelaskan dengan menggunakan media konkret yaitu permen dan kantong plastik. Media ini dipilih karena nyata dan dekat dengan keseharian peserta didik. Sebagaimana disebutkan oleh Sulistiani

(2016) bahwa pembelajaran matematika hendaknya menggunakan media yang tidak asing bagi peserta didik. Hal ini karena media pembelajaran yang konkret dan tidak asing bagi peserta didik dapat menjembatani peserta didik kelas rendah dalam berpikir dari tahap konkret ke tahap abstrak. Hal ini sejalan dengan pendapat Oktavia bahwa anak kelas rendah masih memiliki kemampuan kognitif yang terbatas dan hanya terlibat dalam aktivitas yang bersifat konkret (Oktavia et al., 2021).

Tahap selanjutnya adalah *model of*, dalam *model of* ini peneliti menggunakan media dakon untuk pembentukan skema dari tahap sebelumnya. Pada tahap ini media dakon berfungsi sebagai model konkret dari permen dan kantong plastik pada tahap sebelumnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Treffers dalam (Johar, 2021) salah satu karakteristik dari RME adalah peserta didik menggunakan model yang dikembangkan dari situasi nyata, kemudian model tersebut akan diarahkan menjadi model yang lebih abstrak.

Tahap selanjutnya yaitu *model for*, dalam penelitian ini peneliti menggunakan gambar untuk membangun konsep perkalian sebagai penjumlahan berulang. Gambar tersebut berisi tiga kelompok gambar, masing-masing gambar berisi beberapa buah lingkaran. Untuk mengetahui hasil penjumlahan, peserta didik harus menghitung banyak isi dari ketiga gambar tersebut. Sehingga peserta didik dapat memahami bahwa perkalian sebagai penjumlahan berulang. Tahap terakhir yaitu *formal knowledge*, yaitu tingkatan paling tinggi dalam *iceberg*. Pada tahap ini, siswa menggunakan bilangan yang akan dijumlahkan

sebagai pengganti model berupa foto atau gambar untuk melakukan perhitungan.

Dalam penelitian ini media dakon dibuat dari papan telur yang dicat dengan warna-warni untuk menarik perhatian peserta didik. Bahan yang digunakan untuk membuat media dakon dalam penelitian ini berasal dari bahan bekas, jadi sangat mudah didapatkan dan terjangkau harganya. Ini sesuai dengan pendapat Supriyono dalam (Ahmad & Mustika, 2021) Faktor-faktor berikut harus dipertimbangkan ketika membuat media yang efektif: pertama, media yang dirancang lugas, mudah dipahami, dan sederhana bagi peserta didik; Kedua, media yang dibuat sesuai dengan materi pembahasan; Ketiga, media yang dirancang harus mudah dipahami oleh peserta didik; Keempat media tersebut dibuat dari bahan yang sederhana dan gampang untuk didapatkan. Dengan mudah dan murah pembuatan media dakon, diharapkan guru semakin kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Karena kreativitas seorang guru merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran (Khusna, 2016). Dalam penelitian ini, pada tahap kerja kelompok peserta didik bekerja sama dan berdiskusi menyelesaikan LKPD. Kegiatan diskusi merupakan langkah penting dalam pembelajaran. Hal ini sebagaimana yang dikemukakan (Apriyani, 2013) bahwa salah satu aspek terpenting dalam pembelajaran adalah kerjasama.

Dalam proses penelitian ini yaitu pada saat proses pembelajaran peneliti mengalami sedikit kendala, yaitu peneliti sedikit sulit dalam mengatur kondisi kelas dan mengarahkan mereka agar tetap

fokus mengikuti pembelajaran. Namun, terlepas dari itu semua penelitian ini (pendekatan *Realistic Mathematics Education* dengan media dakon) berhasil memberikan pengaruh pada materi perkalian terhadap hasil belajar peserta didik kelas II SDN Grong-grong Kab. Pidie. Dimana nilai peserta didik jauh meningkat daripada sebelum diterapkan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan media dakon.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan yang selanjutnya dianalisis menggunakan uji statistik SPSS versi 25. Diperoleh hasil pengolahan data yaitu signifikansi (2-tailed) $0,000 < 0,05$, maka kriteria dalam pengambilan keputusan yaitu H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan media dakon pada materi perkalian terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN Grong-grong Kab. Pidie.

Saran

Diharapkan kepada peneliti ataupun peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian ini secara berkelanjutan, khususnya mengenai pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME), misalnya penggunaan pendekatan RME pada materi lain atau dengan media yang lain, sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, F., & Mustika, D. (2021).

Problematika Guru Dalam Menerapkan Media pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1056>

Apriyani, D. (2013). *Upaya Meningkatkan Kerjasama Siswa dalam Pembelajaran Matematika Melalui Model Pembelajaran Tutor Sebaya*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Chrismanti, Y. D. (2017). Deskripsi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VII SMP dalam Menyelesaikan Masalah Matematika Melalui Tipe Soal Open-Ended pada Materi Pecahan. *Satya Widya*, 33(1), 75–85. <https://ejournal.uksw.edu/satyawidya/article/view/960/641>

Claudia, S., Suryana, Y., & Pranata, O. H. (2020). *Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II Pada Perkalian Bilangan Cacah di Sekolah Dasar*. 7(2), 210–221. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadiktika/index>

Elita, S. (2012). *Kemampuan Perkalian Bagi Anak Kesulitan Belajar (Single Subject Research di Kelas V SDN 24 Aie Angek Sijunjung)*. 1, 23–34.

Fariyah, U. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: CV Lintas Nalar.

Johar, R. (2021). *Membangun Kelas yang Demokratis Melalui Pendidikan Matematika Realistik*. In *Syiah Kuala University Press*. https://www.google.co.id/books/edition/Membangun_Kelas_yang_Demokratis_Melalui/iJRfEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&kptab=getbook

Khusna, N. H. (2016). *Kreatifitas Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Fiqih Di Man Kunir Wonodadi Blitar*. IAIN Tulungagung.

Kristiyono, H. (2018). *Mahir Perkalian dan Pembagian Bilangan Dasar Melalui Metode Permainan Kartu*. 10, 1–10.

Kurniawan, H. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Sleman: Deepublish Publisher.

Marzuki. (2018). Peningkatan Prestasi Belajar KPK dan FPB dengan Menggunakan Media Dakon pada Siswa Kelas IV. *Penelitian*, 5(1), 21–25.

Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: UMSIDA Press.

Oktavia, L. S., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Perkembangan Anak Usia Sekolah Dasar: Kajian Untuk Siswa Kelas Rendah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1823–1828. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1183>

Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sulistiani, I. R. (2016). Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dengan Menggunakan Media Benda Konkret (Manik –Manik Dan Sedotan) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 7–14. <http://jim.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/166>

Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasinya*. Sleman: Ar-ruzz Media.

Wandini, R. R. (2019). *Pembelajaran Matematika Untuk Calon Guru MI / SD*. Medan: CV Widya puspita.

Wati, Erna Dwi Ratna; Sari, Elok Fariha; Sismulyasih, N. (2020). *Keefektifan Model Realistic Mathematics Education*

Berbantuan Media Dakon Terhadap Hasil Belajar Perkalian [Universitas Negeri Semarang]. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/lj>

Wijaya, A. (2012). *Pendekatan Matematika Realistik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

▪ *How to cite this paper :*

Maulisa, R., Victoria, L., & Fitri, A. (2023). Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Dengan Media Dakon Pada Materi Perkalian Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Dedikasi Pendidikan*, 7(3), 529–540.

<https://doi.org/10.30601/dedikasi.v7i2.3978>



9 772548 884008