Fkip unars

artikel aida

artikel aida

PGSD UNARS

Universitas Abdurachman Saleh

Document Details

Submission ID
trn:oid:::1:3609068262

Submission Date
Jul 10, 2026, 10:37 AM UTC

Download Date
Jul 10, 2026, 10:40 AM UTC

File Name
ARTIKEL_-_NUR_AIDA_FAJRI_turnitin.docx

File Size
108.0 KB

10 Pages

4,851 Words

32,555 Characters

29% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

Filtered from the Report

- Bibliography

Top Sources

25% Internet sources
21% Publications
12% Submitted works (Student Papers)

Integrity Flags

0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

Top Sources

25% Internet sources
21% Publications
12% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Student papers	
Universitas Muria Kudus		2%
2	Internet	
ejournal.rizaniamedia.com		1%
3	Student papers	
Universitas Pendidikan Indonesia		<1%
4	Internet	
jurnal.unimed.ac.id		<1%
5	Internet	
repository.uin-suska.ac.id		<1%
6	Internet	
repository.unars.ac.id		<1%
7	Internet	
jurnal.ustjogja.ac.id		<1%
8	Internet	
dwina45.wordpress.com		<1%
9	Internet	
repository.radenintan.ac.id		<1%
10	Internet	
j-cup.org		<1%
11	Internet	
123dok.com		<1%

12	Student papers	
UIN Raden Intan Lampung		<1%
13	Internet	
garuda.kemdiktisaintek.go.id		<1%
14	Internet	
files.core.ac.uk		<1%
15	Internet	
repository.upi.edu		<1%
16	Internet	
jurnal.unma.ac.id		<1%
17	Internet	
pt.scribd.com		<1%
18	Internet	
jonedu.org		<1%
19	Publication	
Mukti Lestari, Ryky Mandar Sary. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TGT BERB...		<1%
20	Internet	
journal.unj.ac.id		<1%
21	Internet	
digilibadmin.unismuh.ac.id		<1%
22	Publication	
Samsul Maarif, Khoerul Umam, Febriantoni Febriantoni, Slamet Slamet. "BAGAIM...		<1%
23	Internet	
ejournal.papanda.org		<1%
24	Publication	
A. Jauhar Fuad, Ananda Dwi Permatasari. "Penggunaan Media Slide Powerpoint d...		<1%
25	Internet	
digilib.uinsby.ac.id		<1%

26 Internet
repository.umsu.ac.id <1%

27 Publication
Witrinia Fauziyani, Karina Wardani, Eka Zuliana. "Penggunaan Media Permainan ... <1%

28 Internet
eprint.stieww.ac.id <1%

29 Internet
eprints.uny.ac.id <1%

30 Internet
jurnal.insida.ac.id <1%

31 Internet
zombiedoc.com <1%

32 Publication
Aditya Rahman, Meliyana Meliyana, Ika Rifqiawati. "PENGARUH MODEL PEMBELA... <1%

33 Publication
Latifa Putri Ridhaningtyas, Eka Cahya Sari Putra. "Penerapan Pendekatan Matem... <1%

34 Student papers
Universitas Negeri Surabaya The State University of Surabaya <1%

35 Internet
core.ac.uk <1%

36 Internet
journal.uin-alauddin.ac.id <1%

37 Internet
jurnal.pmat.uniba-bpn.ac.id <1%

38 Publication
Raodah Arsyid, Syafruddin Syafruddin, Khairudin Khairudin. "Penerapan Teams G... <1%

39 Internet
cdn.juris.id <1%

40	Internet	
conference.unikama.ac.id		<1%
41	Internet	
jurnal.ciptamediaharmoni.id		<1%
42	Internet	
repository.uinpalopo.ac.id		<1%
43	Internet	
digilib.uin-suka.ac.id		<1%
44	Internet	
docplayer.info		<1%
45	Internet	
e-journal.hamzanwadi.ac.id		<1%
46	Internet	
sis.binus.ac.id		<1%
47	Internet	
www.grafiati.com		<1%
48	Publication	
Dellia Putri Antono, Sari Yustiana, Rida Fironika Kusumadewi. "The Effect of Reali...		<1%
49	Publication	
Indah Wulandari, Erika Laras Astutiningtyas. "Integrasi Teknologi Artificial Intelli...		<1%
50	Publication	
Kurnia Akbar, Citadewi Aditya, Lathifah Rizki, Nelly Ade Karisma, Selvi Novitasari,...		<1%
51	Publication	
Lani Nurlaela, Wening Rahayu, Chandra Apriyansyah. "Pembentukan karakter r...		<1%
52	Internet	
adoc.pub		<1%
53	Internet	
bpmpkaltim.kemdikbud.go.id		<1%

54	Internet	
id.123dok.com		<1%
55	Internet	
journal.um-surabaya.ac.id		<1%
56	Internet	
repo.unikadelasalle.ac.id		<1%
57	Internet	
repository.iainpurwokerto.ac.id		<1%
58	Internet	
www.researchgate.net		<1%
59	Internet	
www.yumpu.com		<1%
60	Publication	
Ambarwati Ambarwati, Siti Supeni, Ema Butsi Prihastari. "Analisis Pembelajaran ...		<1%
61	Publication	
Desy Elvira Wulandari, Inessya Ayu Ramanda Putri, Aizza Naya Andina, Eky Junna...		<1%
62	Publication	
Komarudin Komarudin, Laila Puspita, Suherman Suherman, Isya Fauziyyah. "Anal...		<1%
63	Publication	
Mia Amelia. "UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWAPADA MATERI SIFAT-SIF...		<1%
64	Internet	
etd.uinsyahada.ac.id		<1%
65	Internet	
etdci.org		<1%
66	Internet	
infopasti.net		<1%
67	Internet	
journal.ikipsiliwangi.ac.id		<1%

68 Internet
journal.unpak.ac.id <1%

69 Internet
ojs.unpatti.ac.id <1%

70 Internet
proceedings.ums.ac.id <1%

71 Internet
repo.undiksha.ac.id <1%

72 Internet
www.diperta.jabarprov.go.id <1%

73 Publication
Diana Natalia Lengkong, Roeth A. O. Najoan, Jeanne Mangangantung. "Penerapa... <1%

74 Publication
Purwini Purwini. "PENGGUNAAN DISCOVERY LEARNING UNTUK MENINGKATKAN ... <1%

75 Publication
Sintya Setia Ningrum, Nursiwi Nugraheni. "Peningkatan hasil belajar IPAS pada ... <1%

76 Publication
Sri Murwani. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY LEARNING UNTUK ... <1%

77 Publication
Annuri Salmi, Khusnul Safrina. "IMPROVING MATHEMATICAL LITERACY SKILLS OF ... <1%

78 Publication
Erwina Azizah Hasibuan. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Penjumlahan D... <1%

79 Publication
Fahmi Ardiansyah, Salati Asmahasanah, Falizar Rivani. "Penerapan Media Pembel... <1%

80 Publication
Gagan Zakaria. "Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Pidato dengan Menggun... <1%

81 Publication
Siti Ruqoyyah, Cucun Sutinah, D. Fadly Pratama, Evi Susanti. "Concept Understan... <1%

82 Internet

moam.info <1%

Penerapan Model *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Media Interaktif *Educaplay* Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa kelas III di SDN 1 Talkandang

Nur Aida Fajri[1], Heldie Bramantha[2], Vidya Pratiwi[3]
[1,2,3] *Universitas Abdurachman Saleh Situbondo, Jln. Pb. Sudirman No. 07. Situbondo, Jawa Timur*
E-mail: nuraidafajri647303@gmail.com, heldie_bramantha@unars.ac.id, vidya_pratiwi@unars.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan implementasi model *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dibantu media interaktif *Educaplay* dan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pemahaman konsep matematika siswa kelas III SDN 1 Talkandang pada topik penyajian data dalam tabel. Penelitian ini dilakukan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), model Kemmis dan Mc. Taggart, yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini melibatkan 20 siswa kelas III, dan metode pengumpulan data termasuk observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Data diperiksa secara kualitatif dan deskriptif. Diperoleh hasil penelitian berupa penerapan model *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media interaktif *Educaplay* terlaksana dengan baik sesuai sintaks pembelajaran, yaitu pemberian konteks nyata, penyelesaian masalah kontekstual, diskusi, dan penarikan kesimpulan. Kemampuan pemahaman konsep matematika siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh rata-rata hasil belajar dari 62,3% pada siklus I menjadi 82,3% pada siklus II. Ketuntasan klasikal juga meningkat dari 40% menjadi 85%. Dengan demikian, diterapkannya model *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media interaktif *Educaplay* efektif meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas III SDN 1 Talkandang.

Kata kunci : *Realistic Mathematics Education* (RME), *Educaplay*, pemahaman konsep matematika, penelitian tindakan kelas, sekolah dasar.

Abstract

This study was conducted to describe the implementation model of Realistic Mathematics Education (RME) assisted by Educaplay interactive media and to determine how much the understanding of mathematical concepts of third-grade students of SDN 1 Talkandang on the topic of presenting data in tables increased. This study was conducted using the Classroom Action Research (CAR) method, the Kemmis and Mc. Taggart model, which was carried out in two cycles. Each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection stages. This study involved 20 third-grade students, and data collection methods included observation, tests, interviews, and documentation. The data were examined qualitatively and descriptively. The results of the study were that the implementation of the Realistic Mathematics Education (RME) model assisted by Educaplay interactive media was carried out well according to the learning syntax, namely providing real contexts, solving contextual problems, discussions, and drawing conclusions. The ability to understand students' mathematical concepts increased as indicated by the average learning outcomes from 62.3% in cycle I to 82.3% in cycle II. Classical completeness also increased from 40% to 85%. Thus, the implementation of the Realistic Mathematics Education (RME) model assisted by Educaplay interactive media effectively improves the mathematical concept understanding ability of grade III students at SDN 1 Talkandang.

Keywords : Realistic Mathematics Education (RME), Educaplay, mathematical conceptual understanding, classroom action research, elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses pengembangan seni, teknologi, dan budaya secara bersamaan yang mempromosikan dan membentuk karakter bangsa. Pentingnya pendidikan sebagai bagian dari kehidupan manusia, perlu direncanakan dengan baik untuk mengaktualisasikan proses belajar secara aktif agar siswa dapat mencapai potensi mereka sendiri (Daffa et al., 2023). Sumber daya manusia bergantung pada kemajuan negara, dan kualitas pendidikan menentukan sumber daya manusia. Pendidikan dapat berfungsi sebagai fondasi penting untuk membangun kompetensi dasar siswa, seperti keterampilan numerasi. Salah satu mata pelajaran penting yaitu matematika yang mampu memberikan berbagai kompetensi kepada siswa, seperti kemampuan kognitif dan kemampuan menyelesaikan masalah. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada sejak pendidikan dasar dan dapat membentuk pola pemikiran yang logis, sistematis, kritis, dan kreatif (Pratiwi & Bramantha, 2022). Matematika adalah alat untuk mengukur kemampuan kognitif siswa dan merupakan keterampilan dasar yang diperlukan dalam kehidupan sekitar (Hidayat et al., 2020).

Pada kenyataannya, Kondisi lapangan menunjukkan bahwa siswa Indonesia terus menghadapi banyak masalah. dalam pembelajaran matematika. Hal ini dibuktikan oleh hasil penilaian internasional Program Penilaian Siswa Internasional (PISA) tahun 2022 yang diselenggarakan oleh OECD. Skor rata-rata siswa Indonesia dalam survei tersebut adalah 366 poin, jauh di bawah rata-rata negara peserta OECD, 472 poin, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki kemampuan dasar matematika yang memadai. Hasil dari Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) tahun 2015 menunjukkan bahwa siswa Indonesia berada di peringkat 44 dari 49 negara peserta, dengan rata-rata skor 366, jauh di bawah rata-rata negara peserta OECD (Febriana et al., 2024). Hal ini menyatakan bahwa mayoritas siswa tidak memiliki pengetahuan dasar matematika.. Dibuktikan juga oleh hasil belajar matematika siswa SD di Indonesia berdasarkan data *National Education Report Card (Asesmen Nasional)* mengungkap bahwa hanya sekitar 46,67 % siswa sekolah dasar yang memiliki keterampilan numerasi di atas minimum yang diharapkan.

Hasil belajar dan prestasi siswa di sekolah dipengaruhi oleh pemahaman yang buruk tentang konsep matematika oleh siswa (Firdaus et al., 2022). Seorang siswa yang memahami konsep matematika dengan baik akan dapat mencapai potensi terbaiknya, tetapi seorang siswa yang memahami konsep matematika dengan buruk cenderung mengalami ketakutan, keresahan, khawatir, dan rasa tidak yakin, yang pada gilirannya menyebabkan malas. Kondisi ini tidak sejalan dengan pentingnya pemahaman konsep dalam pembelajaran matematika. Perlu adanya inovasi terkait model pembelajaran diperlukan karena siswa memiliki hasil yang sangat rendah dalam matematika, menurut hasil Asesmen Nasional, PISA, dan TIMSS. Untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang ide-ide yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang efektif, model pembelajaran yang sesuai diperlukan (Apriyanti et al., 2023).

Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah salah satu model yang dapat menyelesaikan masalah ini. Model Realistic Mathematics Education (RME) adalah salah satu model pembelajaran yang mengutamakan konteks dunia nyata sebagai bahan pelajaran. Model ini sejalan dengan teori konstruktivisme, yang menekankan pada kegiatan siswa untuk mempraktikkan apa yang dipelajari dan membangun gagasan bahan ajar yang dipelajari. Oleh karena itu, model ini sangat sesuai dengan pembelajaran matematika yang membutuhkan konteks dunia nyata agar siswa dapat berpartisipasi langsung dalam proses pembelajaran. Agar siswa lebih mudah memahami materi, pembelajaran harus dibuat dengan cara yang menyenangkan bagi mereka. Media pembelajaran memiliki posisi yang strategis sebagai salah satu komponen yang mendukung efektivitas proses pembelajaran. (Bramantha, 2021).

Educaplay adalah salah satu sumber pembelajaran interaktif yang berguna untuk mengajar matematika. Sebagai platform pembelajaran digital, *Educaplay* menawarkan berbagai aktivitas berbasis permainan edukatif yang dapat diakses secara daring seperti *Froggy jumps dan quiz* (Agdiyah et al., 2024). Sebuah studi yang telah diteliti menunjukkan bahwa penerapan *Educaplay* mampu meningkatkan minat dan prestasi akademik siswa. Siswa dapat berpartisipasi lebih aktif dalam aktivitas seperti mencoba, menjawab, dan memperbaiki kesalahan mereka sendiri, yang mengatasi memahami konsep matematika yang lebih mendalam. Media interaktif *Educaplay* sangat sesuai dikolaborasikan dengan Model *Realistic Mathematics Education* (RME).

Hasil penelitian di SDN 1 Talkandang mengindikasikan rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran tentang konsep matematika. Ditunjukkan oleh kesulitan siswa dalam memahami konsep dasar matematika karena pembelajaran matematika masih berfokus pada hafalan rumus. Proses pembelajaran yang dikuasai oleh guru, keterlibatan untuk pemahaman mereka sendiri

belum optimal. Selain itu, metode pembelajaran yang monoton menyebabkan matematika dianggap oleh kebanyakan siswa sebagai pelajaran yang menantang dan kurang menyenangkan untuk dipelajari. Keterbatasan sarana dan prasarana, siswa kurang menggunakan media yang menarik minat siswa. Dampaknya menyebabkan siswa gagal mencapai hasil belajar dan kurang memahami konsep. Dibutuhkan inovasi dalam pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep matematika dengan cara yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Studi ini melibatkan dua puluh siswa di kelas III di SDN 1 Talkandang, yang sedang mengalami peralihan dari berpikir konkret menuju berpikir abstrak. Oleh karena itu, penelitian ini didasarkan pada fakta bahwa siswa di kelas III membutuhkan pembelajaran matematika yang terkait dengan situasi sehari-hari (Maulidya & Bramantha, 2024). Apabila pemahaman konsep tidak terbentuk dengan baik sejak kelas III, maka siswa berpotensi mengalami kesulitan belajar matematika pada jenjang berikutnya. Serta didukung oleh hasil belajar tidak mencapai ketuntasan sehingga dibutuhkan tindak lanjut untuk berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar matematika siswa. Data nilai ulangan harian siswa menunjukkan bahwa hanya 6 siswa dari seluruh siswa kelas III memperoleh nilai di atas KKM, dan 14 siswa memperoleh nilai di bawah nilai ketetapan. Persentase dari hasil tersebut adalah 30% siswa yang dapat dikatakan mampu dalam pembelajaran matematika, sedangkan 70% siswa masih belum mampu.

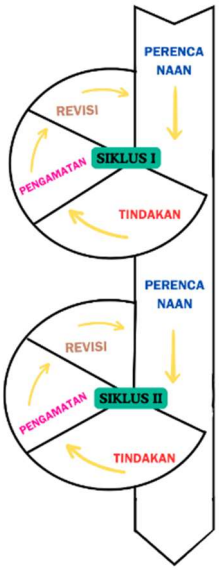
Studi serupa pernah diteliti oleh (Muntheawati et al., 2025) menginformasikan adanya peningkatan aktivitas dan pemahaman siswa pada siklus 1 sebesar 71% dan siklus II sebesar 92% pada siklus III. Selain itu, penelitian Elsa Maulidya, Mukayati, dan Yunita Arian Sani Anwar (2025) juga menunjukkan keberhasilan kemampuan pemahaman matematika siswa berawal 73% meningkat 85% setelah perbaikan. Temuan dari kedua penelitian terdahulu mengindikasikan bahwa penerapan model *Realistic Mathematics Education* (RME) memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep matematika siswa. Namun, sebagian besar peneliti belum mengimplementasikan media belajar interaktif.

Penelitian ini sangat penting untuk diteliti, karena kurang optimal kemampuan siswa dalam konsep matematika pada siswa sekolah dasar khususnya di SDN 1 Talkandang. Pemahaman konsep merupakan dasar bagi penguasaan materi matematika pada jenjang berikutnya. Studi ini mencoba membuktikan bahwa model pembelajaran *Realistics Mathematics Education* (RME) yang dibantu media interaktif *Educaplay* pada materi penyajian data dalam tabel dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas III di SDN 1 Talkandang. Akibatnya, peneliti ingin melakukan penelitian yang mendalam dan berfokus hanya pada mata pelajaran matematika dengan judul **"Penerapan Model *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Media Interaktif *Educaplay* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas III di SDN 1 Talkandang".**

METODE

Proses sistematis yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data atau informasi terkait dengan tujuan penelitian dikenal sebagai metode penelitian (Fuziawati et al., 2021).Penyelesaian suatu permasalahan peneliti menggunakan metode PTK untuk memecahkan masalah. Penelitian tindakan kelas suatu pendekatan dapat diterapkan guru dalam meningkatkan kemampuan mereka dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Untuk secara efektif meningkatkan proses pembelajaran di kelas, penelitian tindakan kelas dapat dilakukan baik secara individual maupun kolaboratif. Dengan kolaboratif, proses penelitian menjadi lebih objektif dan terarah karena adanya diskusi dan pertukaran ide antara peneliti dan guru. Peneliti berkolaborasi bersama wali kelas III di SDN 1 Talkandang dalam membuat perangkat seperti modul ajar, soal tes pemahaman konsep, media pembelajaran serta mengamati dan memberi nilai di akhir kegiatan pembelajaran.

Model Keemis & Mc. Taggart ideal untuk meningkatkan praktik pembelajaran berulang dan reflektif di kelas karena siklusnya yang berkelanjutan dan bekerja sama (Bramantha et al., 2026). Prosedur digunakan peneliti menyelesaikan permasalahan yang terjadi dengan siklus terdiri dari empat tahapan yakni: 1) perencanaan; 2) tindakan; 3) pengamatan, dan 4) refleksi.



Gambar 1. Metode PTK

menurut Kemmis dan Mc. Taggart

Peneliti merencanakan dua siklus untuk melakukan perbaikan. Tindakan yang akan dilakukan mencakup tahapan berikut: 1) Perencanaan: peneliti merumuskan pertanyaan penelitian, tujuan, dan rencana tindakan, termasuk instrumen penelitian dan materi pembelajaran. 2) Implementasi/Tindakan: peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep. 3) Observasi, untuk memeriksa hasil atau konsekuensi dari penerapan metode penyelidikan. Observasi diorganisir dalam dua siklus, masing-masing membahas subtopik yang sama dan menggunakan urutan aktivitas yang sama. Instruksi diakhiri dengan tes tertulis. 4) Refleksi: peneliti meninjau, memeriksa, dan mempertimbangkan hasil atau efek dari tindakan yang diambil berdasarkan formulir observasi yang diisi oleh pengamat. Berdasarkan hasil refleksi ini, keputusan dapat dibuat apakah akan melanjutkan ke siklus berikutnya atau tidak.

Siswa kelas III di SD Negeri 1 Talkandang, yang berjumlah 20 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan, adalah subjek penelitian tindakan kelas ini. Di kelas III, nilai harian matematika siswa masih rendah, dengan rata-rata 53 dan nilai KKM 65; siswa menunjukkan minat yang rendah dan cenderung pasif dalam pembelajaran di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instruktur, dan guru kelas III bertindak sebagai penilai atau observer.

Instrumen yang digunakan diantaranya, 1) Observasi, pengamatan data selama kegiatan PTK yang dapat dilakukan oleh guru sendiri atau observer. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan denga model yang akan diterapkan berbantuan media interaktif *Educaplay.* Sementara pengamatan berfokus pada proses dan kegiatan pembelajaran, aktivitas siswa dan aktivitas guru. 2) Soal tes, pertanyaan yang dapat digunakan untuk mengukur seberapa memahami responden, terutama siswa, konsep atau keterampilan tertentu. Tes, berupa soal yang dapat digunakan untuk mengukur pemahaman responden, khususnya siswa, tentang konsep atau kompetensi tertentu. Soal yang digunakan berbentuk esai dan diberikan ke siswa akhir siklus. Jumlah soal yang diberikan sebanyak 5 soal esai siklus I dan siklus II sebanyak 5 soal esai. 3) Dokumentasi, Pengumpulan data melalui pengumpulan dokumen atau bukti visual dan tertulis yang terkait dengan peristiwa atau proses penelitian dikenal sebagai dokumentasi (Utomo et al., 2024). 4) Wawancara dilaksanakan melalui proses komunikasi berupa menjawab beberapa pertanyaan dari peneliti untuk menggali informasi yang diperlukan, baik langsung maupun melalui perantara (Darmadi1 et al., 2024). Kegiatan ini melibatkan wawancara dengan 2 siswa dan wali kelas III di SDN 1 Talkandang. Uji validasi data digunakan untuk menunjukkan keefektifan instrumen penelitian dengan menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji tingkat kesukaran soal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil penelitian, instrumen tes diuji terlebih dahulu untuk validitas, reliabilitas, normalitas, dan tingkat kesukaran soal. Uji validitas dilakukan menggunakan versi 26 dari SPSS terhadap 15 soal uraian yang diberikan kepada 27 responden dari siswa kelas IV; hasil menunjukkan bahwa 10 soal dinyatakan valid dengan nilai r hitung yang lebih besar dari r tabel (0,374). Uji reliabilitas menunjukkan bahwa 10 soal memiliki nilai alfa Cronbach sebesar 0,892 (>0,70). Hasil analisis tingkat kesukaran menunjukkan bahwa dari 10 butir soal valid, 2 termasuk kategori mudah dan 8 termasuk kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa alat dinilai layak dan efektif untuk mengukur pemahaman konsep matematika siswa.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, data yang digunakan adalah pengamatan tentang aktivitas guru dan siswa serta hasil tes tertulis yang diambil setelah tindakan selesai. Penelitian ini dibagi menjadi dua siklus, dengan masing-masing topik terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran, yang mencakup kegiatan pembukaan, inti, dan penutup, juga termasuk dalam masing-masing siklus. Kegiatan pra siklus, terdapat nilai kemampuan belajar siswa yang menunjukkan kemampuan siswa masih di bawah ketuntatasan kemampuan pemahaman konsep matematika yang diharapkan yaitu 75%. Tingkat persentase kelulusan 30% dengan 6 ketercapaian sisiwa berhasil dengan nilai KKM 65 65.

Siklus I dilaksanakan 3 pertemuan meliputi pelaksanaan pertemuan pertama terjadi pada tanggal 04 Mei 2026 dengan kegiatan berfokus pada mengenal konsep data dan tabel. Guru memberikan materi dan pengutan terkait informasi umum dari materi terkait mengenal konsep data dan tabel. Pada tanggal 11 Mei 2026 sebagai pertemuan kedua pelaksanaan Tindakan. Siswa diminta untuk mengumpulkan data alat tulis secara berkelompok untuk melatih pemahaman siswa dalam penyajian data skala kecil. Pertemuan ketiga dilaksanakn pada tanggal 12 Mei 2026 dengan melatih siswa dalam menyajikan data secara mandiri. Guru memberikan motivasi agar siswa percaya diri dan berani dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Setiap pertemuan guru juga memanfaatkan media interaktif *Educaplay* sebagai media pendukung bagi siswa..

Pelaksanaan siklus I berjalan dengan baik walaupun hasil yang didapat kurang optimal dari ketercapaian yang ditentukan. Berdasarkan observasi terdapat beberapa kendala yang dialami diantaranya, guru belum optimal dalam menjalakan model *Realistic Mathematics Education* (RME) sehingga keaktifan siswa belum terlihat sempurna. Siswa masih kurang percaya diri dan guru masih gagal memberikan motivasi kepada siswa. Cenderung siswa kurang percaya diri dan berani dalam berpendapat masih membutuhkan dorongan dan arahan dari guru. Sebagian siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran sehingga keaktifan siswa tidak merata dalam penggunaan media interaktif *Educaplay*. Penelitian menunjukkan rendahnya diperoleh hasil rata – rata siswa sebesar 62 yang artinya belum mencapai standar nilai minimal yang telah ditetapkan yaitu 65 khususnya dalam indikator kemampuan pemahaman konsep matematika.

Tabel 1. Hasil Tes Siklus I

No	Keterangan	Jumlah siswa	Persentase
1	Tuntas	8 siswa	40%
2	Tidak tuntas	12 siswa	60%

Ketuntasan klasikal siklus I hanya mencapai 40% masih termasuk dalam kategori yang rendah, seperti yang ditunjukkan oleh tabel 1. Terdapat 8 siswa yang mencapai nilai KKM secara keseluruhan, tetapi 12 siswa masih berada di bawah KKM. Hasil ini diperoleh dari tes evaluasi siswa pada akhir pertemuan ketiga. Test pemahaman konsep yang digunakan dengan lima indikator untuk mengevaluasi tingkat pemahaman siswa. Siswa Siklus I masih mencapai rata-rata ketercapaian 62,3% dalam pemahaman konsep matematika. Hasil ini diperoleh dari rata – rata persentase pada setiap indikator meliputi indikator menyatakan ulang sebuah konsep sebesar 76,7%, mengaklasifikasikan objek sebesar 68,3%, menerapkan konsep sebesar 58,3%, menyajikan konsep sebesar 56,7% dan mengaitkan berbagai

bentuk konsep sebesar 51,7%. Hasil tersebut menggambarkan bahwa sebagian siswa berhasil memahami materi yang dipelajari, namun pemahaman yang dimiliki belum merata pada seluruh indikator. Berdasarkan hasil data tersebut pada tindakan siklus I harus dilakukan refleksi untuk memperbaiki kendala yang dialami pada proses peningkatan pemahama matematika.

Keterlakasanaan Tindakan perbaikan pada siklus I dilaksanakan selama 1 pertemuan. Hal ini dikarenakan tindakan yang diberikan difokuskan pada perbaikan yang meliputi peningkatan motivasi dan keaktifan siswa, pemerataan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, penguatan terhadap konsep – konsep yang masih belum dipahami siswa, serta peningkatan ketelitian siswa dalam memahami dan menyelesaikan soal. Fokus perbaikan tersebut disusun berdasarkan hasil refleksi Siklus I sehingga satu kali pertemuan dinilai memadai untuk menerapkan tindakan dan mengukur efektivitasnya. Pelaksanaan tindakan pada siklus II untuk mata pelajaran matematika di SDN 1 Talkandang dilaksanakan pada tanggal 19 Mei 2026. Cakupan materi yang diajarkan masih sama hanya saja lebih difokuskan pada mengumpulkan dan menyajikan data secara mandiri. Dengan bantuan media interaktif *Educaplay* yang dilakukan secara berkelompok dengan bergantian. Setiap siswa dilibatkan untuk menjawab pertanyaan yang ada quiz *Educaplay* tersebut.

Hasil observasi yang dilakukan oleh observer yaitu wali kelas 3 Ibu Erna Hosniatin, S. Pd SD yang mencakup dua aspek utama yaitu kegiatan guru dan kegiatan siswa dalam keterlaksanaan. Pada siklus II ini guru telah melakasanakan penerapan model *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan lebih terstruktur pada pelakasanaannya. Semua tahapan yang dilakukan guru sudah baik sesuai dengan sintaks model yang digunakan. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih aktif dan berani tampil sendiri menyelesaikan masalah. Guru juga melakukan pengawasan aktif dan memberikan bimbingan kepada siswa agar seluruh siswa tetap fokus dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga kelas menjadi lebih kondusif. Soal – soal yang ada dalam quiz *Educaplay* mampu mendukung siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika dibuktikan oleh siswa mampu menjawab soal latihan.

Tabel 2. Hasil Tes Siklus II

No	Keterangan	Jumlah siswa	Persentase
1	Tuntas	17 siswa	85%
2	Tidak tuntas	3 siswa	15%

Berdasarkan tabel 2 kemampuan untuk memahami konsep matematika di siklus II dapat dinilai dengan mengikuti tes evaluasi di akhir kelas. Data yang diperoleh siswa tuntas sebesar 85% sejumlah 17 siswa tuntas sudah memenuhi KKM 65. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan tindakan pada siklus II mampu meningkatkan siswa dalam memahami konsep matematika. Pada siklus II, didapatkan hasil evaluasi mengukur tingkat pemahaman siswa yang meningkat. Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa nilai rata – rata siswa telah mencapai 82. Hasil ini diperoleh dari tes evaluasi yang mencakup 5 indikator untuk mengukur tingkat pemahaman siswa sudah mencapai kriteria ketercapaian dengan rata rata 82,3% artinya sudah mencapai kriteria yang ditetapkan secara optimal. Diperoleh persentase masing - masing indicator meningkat diantaranya indikator menyatakan ulang sebuah konsep sebesar 88,3%, mengaklasifikasikan objek sebesar 80%, menerapkan konsep sebesar 78,3%, menyajikan konsep sebesar 75% dan mengaitkan berbagai bentuk konsep sebesar 90%. Hasil persentase indikator pemahaman konsep matematika siswa pada siklus II dibandingkan dengan siklus I meningkat, sebagai berikut:

Tabel 3. Perbandingan Peningkatan Indikator Siklus I dan Siklus II

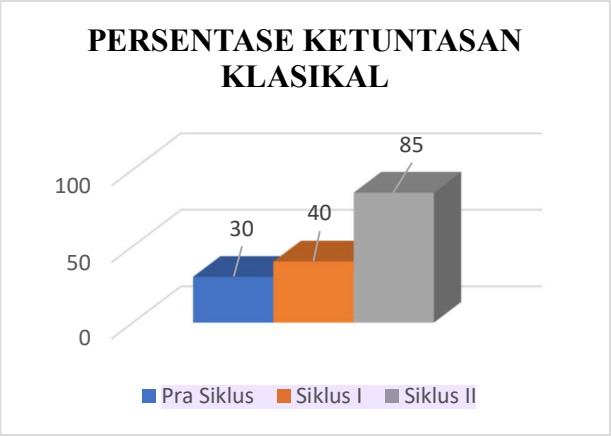
No	Indikator Pemahaman Konsep Matematika	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Menyatakan ulang sebuah konsep	76,7%	88,3%	11,60%
2	Mengklasifikasikan objek	68,3%	80%	11,70%
3	Menerapkan konsep	58,3%	78,3%	20%
4	Menyajikan konsep	56,7%	75%	18,30%
5	Mengaitkan berbagai bentuk konsep	51,7%	90%	38,30%
Rata – Rata		**62,3%**	**82,3%**	**19,98%**

Berdasarkan tabel 3 dapat diketahui bahwa setiap indikator telah mengalami peningkatan. Siswa mengalami peningkatan pada indikator menyatakan ulang sebuah konsep sebesar 11,60% karena guru memberikan penguatan materi melalui tanya jawab dan umpan balik mengenai pengertian, bagian, fungsi, jangkauan nilai, serta langkah penyajian data dalam bentuk tabel. Penguatan tersebut membantu siswa menjelaskan kembali konsep dengan bahasa mereka sendiri. Pada indikator mengklasifikasikan objek, terjadi peningkatan sebesar 11,70% karena guru membimbing siswa mengelompokkan data berdasarkan kategori melalui contoh yang kontekstual dan membandingkan karakteristik setiap objek, sehingga siswa lebih mudah memahami proses klasifikasi data. Indikator menerapkan konsep meningkat sebesar 20% karena guru memberikan permasalahan kontekstual yang mendorong siswa mengumpulkan dan mengolah data secara mandiri. Kegiatan meningkatkan keaktifan siswa sehingga pemahaman berekembang optimal. Pada indikator menyajikan konsep, peningkatan sebesar 18,30% terjadi karena siswa secara mandiri diberi kesempatan menyusun dan menyajikan data dalam bentuk tabel, sementara instruktur bertindak sebagai fasilitator yang mendorong partisipasi aktif seluruh siswa Peningkatan tertinggi terjadi pada indikator mengaitkan berbagai bentuk konsep, yaitu sebesar 38,30%. Hal ini didukung oleh kegiatan diskusi, membandingkan data, menjawab pertanyaan berdasarkan tabel, menarik kesimpulan, serta penggunaan media interaktif *Educaplay* yang melatih siswa membaca, menafsirkan, dan menganalisis data secara berulang sehingga pemahaman konsep semakin meningkat.

Secara keseluruhan, kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika meningkat rata-rata 19,98 % dari 62,3 % pada Siklus I menjadi 82,3 % pada Siklus II, menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada Siklus II berhasil meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa semakin mampu memahami, menerapkan, dan menghubungkan konsep matematika dengan lebih baik, yang menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran matematika yang telah ditetapkan Keberhasilan ini tidak terlepas dari penerapan model *Realistics Mathematics Education* (RME) dengan bantuan media interaktif *Educaplay*. Media interaktif ini memiliki kemampuan untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, kontekstual, dan bermakna. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa memberi siswa kesempatan untuk berbicara tentang konsep, memecahkan masalah kontekstual, dan mendapatkan umpan balik secara langsung. Ini meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika.

PEMBAHASAN

Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Realistic Mathematics Education* (RME) didukung media interaktif *Educaplay* pada penelitian ini telah terlaksana dengan optimal sesuai dengan sintaks pembelajaran yang telah direncanakan. Selama pelaksanaan pada setiap siklus, guru telah melaksanakan setiap tahapan model *Realistic Mathematics Education* (RME). Proses pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu siswa memahami konsep matematika dengan menggunakan model *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan bantuan media interaktif *Educaplay* di kelas. Penelitian dimulai pada 04 Mei dan berlangsung hingga 19 Mei 2026. Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan penilaian pada siswa kelas IV SDN 1 Talkandang. Untuk menguji validitas dan reliabilitas ujian, 27 siswa diberi sepuluh soal. Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan Kemmis dan Taggart, atau beralih dari satu siklus ke siklus berikutnya (Dorisno et al., 2024). Setiap siklus memiliki tahapan, persiapan (planning), pelaksanaan (action), penilaian (observation), dan refleksi (reflection).



Gambar 2. Persentase Ketuntasan Klasikal

Berdasarkan Gambar 2 persentase ketuntasan klasikal tingkat pemahaman siswa mata pelajaran matematika meningkat pada setiap tahap penelitian. Persentase ketuntasan klasikal 30% pada tahap pra siklus menunjukkan bahwa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) tidak dipenuhi oleh sebagian besar siswa. Meskipun ada peningkatan, persentase ketuntasan klasikal meningkat menjadi 40% atau 10% dari pra siklus setelah diterapkannya model *Realistic mathematics education* (RME) dengan bantuan media interaktif *Educaplay*. Namun, temuan ini masih belum memenuhi standar keberhasilan penelitian. Siklus II memiliki persentase ketuntasan klasik 85%, naik 45% dari siklus I.

Pada penelitian ini, model *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan bantuan media interaktif *Educaplay* diterapkan pada proses pembelajaran telah dilaksanakan dengan sintaks pembelajaran yang direncanakan. Pada setiap tindakan yang dilaksanakan, guru telah mengikuti setiap tahapan dari model *Realistic Mathematics Education* (RME). 1) Tahap pertama melibatkan pemberian konteks nyata, di mana guru melakukan kegiatan diintegrasikan dengan aktivitas sehari-hari seperti warna favorit siswa, alat tulis, dan berat badan mereka. Pada tahap ini, guru biasanya mengajukan pertanyaan pemantik kepada siswa untuk menumbuhkan rasa ingin tahu mereka dan mendorong pemikiran kritis mereka, yang menghasilkan diskusi yang lebih aktif. 2) Pada tahap kedua, menjelaskan situasi masalah kontekstual, guru memberikan petunjuk atau penjelasan tentang masalah. Dengan melakukan tanya jawab dan memberikan arahan, guru membantu siswa memahami maksud masalah. 3) Tahap ketiga, menyelesaikan masalah kontekstual, siswa mencari solusi berdasarkan masalah yang diberikan, baik secara individu maupun dalam kelompok. Tanpa memberikan jawaban langsung, guru bertindak sebagai fasilitator dengan membantu siswanya. Pada tahap ini, guru dapat menggunakan media interaktif *Educaplay* untuk membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa. 4) Tahap keempat, di mana setiap kelompok bekerja sama dengan guru mereka, mereka membahas masalah yang berkaitan dengan quiz dan tugas yang telah mereka selesaikan. Tahap ini dikenal sebagai perbandingan dan diskusi jawaban. Siswa memiliki kesempatan untuk berdiskusi dan membandingkan berbagai pendekatan penyelesaian dalam kegiatan diskusi ini. 5) Tahap kelima berakhir dengan guru dan siswa menyimpulkan pelajaran. Kesimpulan disusun untuk menekankan ide-ide penting yang ditemukan siswa.

Model *Realistic Mathematics Education* (RME) terlaksana yang dibantu oleh media interaktif *Educaplay*, mendukung pemahaman siswa tentang konsep matematika. Media ini membantu guru untuk menerapkan sintaks dengan benar ke dalam model pembelajaran. Semua aspek yang diamati juga menunjukkan keaktifan siswa dalam belajar. Melibatkan siswa pada proses pembelajaran dan lebih aktif, sehingga berani menjawab pertanyaan guru, berpendapat, dan menyelesaikan masalah secara mandiri. Kefokusan semua siswa pada proses pembelajaran, mampu meningkatkanpemahaman siswa tentang materi yang lebih mendalam. Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dibantu oleh interaktif *Educaplay* membuat siswa terlihat sangat terlibat dalam pembelajaran matematika.

Penelitian ini diperkuat oleh temuan dari Febrianti *et al*., (2024), yang mengahasilkan berupa implementasi model *Realistic Mathematics Education* (RME), kemampuan siswa dalam memahami

kosep matematika maningkat. Peningkatan tersebut tercermin dalam peningkatan persentase dari 54,07% pada siklus I menjadi 80,87% pada siklus II, bersamaan dengan peningkatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan peningkatan keterlibatan siswa. Dibandingkan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti saat ini di SDN 1 Talkandang, persentase penguasaan klasikal meningkat dari 40% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Pentingnya model *Realistic Mathematics Education* (RME) dalam meningkatkan pemahaman konseptual siswa terhadap matematika konsisten di kedua penelitian tersebut. Namun, media pembelajaran, tingkat kelas, dan materi pelajaran yang digunakan berbeda. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini selaras dengan penelitian Febrianti *et al*., (2024), yang keduanya menunjukkan bahwa penerapan model *Realistic Mathematics Education* (RME) mampu mengatasi masalah.

Mengacu pada hasil pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep matematika, di mana pemahaman konseptual siswa meningkat setelah model tersebut diimplementasikan dalam pembelajaran matematika. Model *Realistic Mathematics Education* (RME) yang dibantu media interaktif *Educaplay* diterapkan, siswa menjadi lebih aktif selama belajar, mampu menghubungkan materi dengan situasi kehidupan nyata, dan lebih mudah memahami konsep yang diajarkan. Hal ini menghasilkan nilai yang lebih tinggi pada tes pemahaman konseptual matematika siswa dan peningkatan persentase penguasaan belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan , maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media interaktif *Educaplay* dengan materi penyajian data dalam tabel di kelas III SDN 1 Talkandang terlaksana dengan baik sesuai tahapan yaitu pemberian konteks nyata, penyelesaian masalah kontekstual, diskusi, dan penarikan kesimpulan. Penggunaan *Educaplay* mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan interaktif, sehingga keterlaksanaan pembelajaran meningkat pada setiap siklus.
2. Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) didukung media interaktif *Educaplay* berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep matematika. Ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata kemampuan pemahaman konsep dari 62,3% pada Siklus I menjadi 82,3% pada Siklus II, serta peningkatan ketuntasan klasikal hasil evaluasi dari 40% menjadi 85%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penerapan model *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan *Educaplay* efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah Falah Agdiyah, Syukriyah Mustopa, & Kowiyah Kowiyah. (2024). Pengaruh Media Interaktif Educaplay pada Pembelajaran Matematika di Kelas III SD. *Jurnal Arjuna : Publikasi Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Matematika*, *2*(6), 385–390. https://doi.org/10.61132/arjuna.v2i6.1367

Apriyanti, E., Asrin, A., & Fauzi, A. (2023). Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, *9*(4), 1978–1986. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i4.5940

Bramantha, H. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Melalui Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Proshow Gold Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, *9*(1), 296. https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v9i1.1064

Bramantha, H., Rahmania, S., & Rofek, A. (2026). *Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Berbasis Budaya Ancak Agung Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD*. *2*(2), 112–121.

Daffa, L. D., Hajron, K. H., & Rahmawati, P. (2023). Pengaruh model pembelajaran Realistic Mathematic Education berbantuan media Tangram terhadap pemahaman konsep matematika. *Borobudur Educational Review*, *3*(2), 11–19. https://doi.org/10.31603/bedr.10107

Darmadi1, Muh.Rifai, FitriRositasari, & NanikHaryat. (2024). AnalisisPenerapanPenelitianTindakanKelas(PTK)diSekolah. *JurnalPenelitianMultidisplin*, *2*, 261–266.

Dorisno, D., Aisyah, H., Nur, D., & Rahmawati, U. (2024). *Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) terhadap Pemahaman Konsep Peserta Didik Sekolah Dasar Pemahaman konsep adalah kemampuan penting bagi siswa . Pemahaman dapat didefinisikan sebagai*

kemampuan untuk menjelaskan situasi atau. 33–44.

Eneng Indriyani Fitri Hidayat, Indhira Asih Vivi Yandhari, & Trian Pamungkas Alamsyah. (2020). Efektivitas Pendekatan Realistic Mathematics Education(RME) Untuk Meningkatkan Kemampuan PemahamanKonsep Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, *4*(1), 106–113.

Firdaus, F. M., Afani, A. S., Utami, N. N., & Mega, R. Al. (2022). Pengaruh Model Realistic Mathematics Education Berbasis Etnomatematika Permainan. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, *6*(1), 32–49.

Fuziawati, L., Curug, S. D. N., & Ii, R. (2021). *183-Article Text-653-2-10-20210718 - Marlina, I., & Fuziawati, L. (2021). PENGARUH PENDEKATAN REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION (RME) TERHADAP PENINGKATAN PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIS PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. Didaktik Ju.pdf*. *07*.

Ika Febriana, Ameliya Ameliya, Cindy Angelina Saragi Napitu, Mutia Agustin Purba, & Yumna Khairi Amani Piliang. (2024). Analisis Pengaruh Literasi Membaca Terhadap Kemampuan Matematika Di Tinjau Dari Data PISA 2022. *Algoritma : Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Kebumian Dan Angkasa*, *2*(4), 230–235. https://doi.org/10.62383/algoritma.v2i4.122

Maulidya, N., & Bramantha, H. (2024). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education (RME) pada Siswa Sekolah Dasar. *Mutiara PGSD*, *Volume 1 (*(2), 53–60.

Muntheawati, N., Arrahim, & Mujiani, D. S. (2025). Pengaruh Model Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal)*, *9*(1), 12–19.

Pratiwi, V., & Bramantha, H. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, *2*(1), 321–332. http://jurnal.sekawansiji.org/index.php/mutiarapgsd/index%0AAnalisis

Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, *1*(4), 19. https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821