

WAWASAN PENDIDIKAN



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

KEEFEKTIFAN *REALISTIC MATHEMATIC EDUCATION (RME) APPROACH* BERBANTU MEDIA ULAR TANGGA PADA ASPEK PEMAHAMAN KONSEP OPERASI HITUNG SISWA KELAS III SDN 1 SELOKATON KENDAL

Anik Kistin Latif¹⁾, Joko Sulianto²⁾, Ikha Listyarini³⁾

DOI : [10.26877/jwp.v6i1.23828](https://doi.org/10.26877/jwp.v6i1.23828)

^{1,2,3} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education (RME) Approach* berbantu media ular tangga terhadap pemahaman konsep operasi hitung pada siswa kelas III SDN 1 Selokaton. Permasalahan yang mendasari penelitian ini adalah kurangnya penggunaan alat bantu interaktif, model pembelajaran yang belum bervariasi, serta rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan desain *pre-experimental* menggunakan rancangan satu kelompok *pretest-posttest*. Jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan 25 siswa kelas III dari SDN 1 Selokaton, Kendal. Teknik pengambilan sampel yaitu *Sampling non-probability* dengan metode sampling jenuh. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *pretest* siswa rata-rata 60,4 dan nilai *posttest* rata-rata 80,6. Penelitian ini diperkuat oleh Hasil uji t, yang menghasilkan nilai t_{hitung} sebesar 11,494. Hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, karena nilai t_{tabel} yang diperoleh, dengan taraf signifikansi 5%, adalah 1,711. Ini menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* sangat berbeda. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran matematika *Realistic Mathematic Education (RME) Approach* berbantu media ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas III di SDN 1 Selokaton, Kendal tentang konsep operasi hitung.

Kata Kunci: *Realistic Mathematic Education (RME)*, Media Ular Tangga, Pemahaman Konsep, Operasi Hitung

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the Realistic Mathematic Education (RME) Approach learning model assisted by snakes and ladders media on the understanding of the concept of arithmetic operations in grade III students of SDN 1 Selokaton. The underlying problems of this study are the lack of use of interactive aids, learning models that have not been varied, and low student activity and learning outcomes. The type of research used is quantitative research with a pre-experimental design using a one-group pretest-posttest plan. The number of samples used in this study involved 25 grade III students from SDN 1 Selokaton, Kendal. The sampling technique is non-probability sampling with a saturated sampling method. The results of the analysis show that the average student pretest score is 60.4 and the average posttest score is 80.6. This study is strengthened by the results of the t test, which produces a t count value of 11.494. The null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_a) is accepted, because the t table value obtained, with a significance level of 5%, is 1.711. This study shows that the snakes and ladders media assisted learning model is effective in improving the arithmetic operations concept understanding of grade III students of SDN 1 Selokaton, Kendal.

This shows that the pretest and posttest scores are very different. The research results show that the Realistic Mathematic Education (RME) mathematics learning Approach , assisted by snakes and ladders media, is effective in improving the understanding of third-grade students at SDN 1 Selokaton, Kendal, regarding the concept of arithmetic operations.

Keyword: *Realistic Mathematics Education (RME), Snakes and Ladders Media, Concept Understanding, Arithmetic Operations*

History Article

Received 9 Juli 2025

Approved 3 Agustus 2025

Published 10 Februari 2026

How to Cite

Latif, A. K. Sulianto, J., & Listyrini, I. (2026).

Keefektifan *Realistic Mathematic Education (RME) Approach* Berbantu Media Ular Tangga Pada Aspek Pemahaman Konsep Operasi Hitung Siswa Kelas III SDN 1 Selokaton Kendal. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 6(1), 68-80



Corresponding Author:

Jl. Pageruyung-Selokaton , Kendal, Jawa Tengah, Indonesia.

E-mail: ¹ aniklatif387@gmail.com

² jokosulianto@upgris.ac.id

³ ikhalistyarini@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang berbudaya, berilmu dan berakhhlak mulia. Dalam hal ini peran pendidikan sangat penting dalam membentuk pribadi yang memenuhi standar yang ditetapkan oleh masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan menurut Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar mengajar. Dalam proses tersebut peserta didik diharapkan secara aktif mengembangkan kemampuannya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan moral serta keterampilan yang diperlukan dirinya, keluarga, bangsa dan negara. Mengingat sifat dasar berpikir manusia yang tidak dapat sepenuhnya diarahkan oleh orang lain, maka guru dituntut untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik. Tujuannya adalah untuk mendorong siswa agar berpikir kreatif. Agar siswa dapat memahami dan beradaptasi dengan lingkungannya, pendidik harus mampu memilih pendekatan atau model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada materi yang diajarkan. Secara umum, pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam membentuk individu yang tidak hanya kompeten tetapi juga berbudaya dan bermoral baik. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk merancang pengalaman belajar yang efektif dan menarik, serta memilih model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat berkembang secara optimal.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran terpenting yang wajib dipelajari oleh siswa karena mengajarkan mereka cara memecahkan masalah sehari-hari serta menerapkan pola pikir yang logis dan jelas. Matematika harus dimulai sejak dini untuk mengembangkan keterampilan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta kemampuan untuk bekerja dalam tim (Sari, I. P., & Astuti. S ,2023). Hal ini penting karena pembelajaran

matematika di sekolah dasar merupakan fondasi bagi siswa untuk dapat memahami konsep matematika dengan benar. Keberhasilan dalam proses pembelajaran merupakan tujuan utama dalam dunia pendidikan. Salah satu cara untuk mencapai keberhasilan tersebut adalah dengan menggunakan model, teknik, dan strategi pembelajaran yang efektif. Penggunaan model, metode, dan strategi pembelajaran yang tepat sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan mendukung perkembangan siswa. Setiap model dan metode memiliki keunikan tersendiri yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat juga penting untuk keberhasilan proses pembelajaran (Kurniawan, D., Setiawan, A., & Marlina, 2020). Guru yang mampu memilih dan menggunakan media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam desain dan penerapan media pembelajaran untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Mereka juga harus memaksimalkan penggunaan contoh, pendekatan, dan strategi pembelajaran yang paling sinkron. Hal ini akan berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan.(Atmoko et al., 2017).

Pada realita sebenarnya, proses pembelajaran matematika banyak hal masih kurang maksimal baik dipandang dari faktor guru,siswa, media pembelajaran, model pembelajaran dan hal lainnya (Oktavia Sukmana, 2024). Masih banyak siswa yang memiliki masalah terhadap pemahaman konsep matematika itu sendiri sehingga hasil belajar yang didapatkannya pun rendah. Siswa mungkin gagal dalam mata pelajaran matematika karena mereka tidak memahami konsep matematika dengan baik. Ini disebabkan oleh fakta bahwa isi pelajaran matematika saling berhubungan. Faktor guru dan siswa dapat menyebabkan kesalahan konseptual dalam pembelajaran matematika. Faktor siswa dapat berasal dari guru yang tidak mempelajari metode tersebut atau menggunakan metode pembelajaran yang tidak sesuai untuk materi. Mengingat betapa pentingnya pelajaran matematika, guru harus berperan untuk membuat pembelajaran matematika mudah dipahami siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran, banyak guru yang tidak menggunakan media pembelajaran yang tersedia di sekolah atau yang mereka buat sendiri di kelas.(Pratiwi et al., 2025)

Model dan media sangat penting bagi proses pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, konsep yang sangat penting adalah model pembelajaran, yang berfungsi sebagai pedoman untuk merancang dan menerapkan proses pembelajaran. Model pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu rencana komprehensif untuk desain pembelajaran (Amandha Fhadillah Siregar et al., 2023). Desain ini mencakup berbagai tahap, mulai dari perencanaan awal, pelaksanaan proses pembelajaran, hingga evaluasi pasca pembelajaran. Model pembelajaran tidak hanya mencakup tindakan yang dilakukan oleh guru atau pendidik itu juga mencakup semua komponen terkait yang digunakan dalam desain pembelajaran baik secara langsung maupun tidak langsung. Ini termasuk strategi, metode, media, dan sumber belajar yang berkontribusi pada proses pembelajaran yang efektif. Sangat penting bagi pendidik untuk memahami model pembelajaran dan komponennya agar mereka dapat membuat pengalaman belajar yang bermanfaat dan efektif bagi siswa mereka. Hal ini akan berimplikasi pada peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Asyafah, 2019). Menurut Foat & Amin

(2020), kurangnya motivasi belajar akan menyebabkan pembelajaran yang tidak ideal, yang pada gilirannya akan menyebabkan hasil belajar yang buruk bagi siswa untuk menjamin bahwa setiap tindakan yang diambil oleh siswa akan menjadi pengalaman yang bermakna dan akan terus diingat, siswa harus dapat mengambil bagian secara aktif dalam pembelajaran. Untuk membuat proses pembelajaran yang bermanfaat bagi siswa, penggunaan atau penetapan model pembelajaran menjadi sebuah alternatif mengatasi rendahnya daya serap siswa terhadap pelajaran matematika guna meningkatkan mutu Pendidikan (Narwati, 2020).

Salah satu model yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran matematika adalah Pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME). RME menekankan pentingnya ilmu pengetahuan dan berusaha meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika dengan mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari. Dengan menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME), diharapkan siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep matematika dan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan ini dalam situasi dunia nyata. Siswa mendapatkan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. Dalam konteks *Realistic Mathematic Education* (RME), penggunaan media konkret memungkinkan siswa untuk secara langsung menerapkan dan menggunakan alat ukur satuan baku (Ulfa & Liesdiani, 2025). Metode ini menekankan pemahaman siswa tentang konsep matematika melalui situasi kehidupan nyata. Secara umum, penggunaan media pembelajaran yang menarik, terutama yang dikombinasikan dengan permainan, memiliki potensi besar untuk membantu siswa sekolah dasar memahami konsep matematika dengan lebih baik. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran sangat penting bagi pendidik.

Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan media permainan ular tangga dan aplikasi *Genially* sebagai teknologi pendukung. *Genially* merupakan platform gratis berbasis internet yang dirancang untuk meningkatkan interaksi dalam konten pendidikan. Dengan *Genially*, materi pelajaran menjadi lebih hidup dan menarik bagi pengguna. (Wadud & Lailiyah, 2024). Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk belajar secara visual, auditori, dan kinestetik melalui berbagai fitur interaktif, seperti presentasi, infografis, dan video. Dengan adanya animasi, konten pembelajaran menjadi lebih hidup, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini sangat penting untuk membantu mereka mencapai tujuan akademiknya. (Castillo-Cuesta, 2022). Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dicapai melalui pemanfaatan platform inovatif seperti *Genially*. Platform ini menawarkan konten visual yang menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan attensi siswa. Guru dapat menggunakan berbagai fitur untuk menyampaikan materi edukasi secara efektif. Keunggulan *Genially* terletak pada fleksibilitasnya, di mana pendidik dapat memodifikasi konten dan latihan soal untuk disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa. (Dwiqi, 2020).

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua rumusan masalah:

1. Apakah model pembelajaran RME berbantuan media ular tangga efektif terhadap pemahaman konsep operasi hitung siswa kelas III SDN 1 Selokaton?

2. Apakah ada peningkatan ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai ketuntasan 70 melalui model RME berbantu media ular tangga?

Penelitian ini memiliki dua tujuan utama:

1. Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) yang dibantu oleh media ular tangga efektif terhadap aspek pemahaman konsep operasi hitung pada siswa kelas III SDN 1 Selokaton, Kendal.
2. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai ketuntasan 70 melalui model pembelajaran RME yang dibantu media ular tangga.

Urgensi penelitian ini didasarkan pada identifikasi beberapa masalah di lapangan yang perlu segera diatasi, antara lain:

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam aspek pemahaman konsep operasi hitung.
2. Minimnya partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.
3. Model pembelajaran yang cenderung konvensional, berpusat pada guru, dan kurangnya
4. Variasi serta kreativitas guru dalam memanfaatkan metode pembelajaran yang interaktif.
5. Kurangnya minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran matematika, yang sering kali dianggap membosankan dan sulit.
6. Kondisi siswa yang cenderung pasif dan bosan, yang secara langsung berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal.

Kajian Pustaka dan Penelitian yang Relevan

Penelitian ini didasarkan pada landasan teoritis dari beberapa studi terdahulu yang relevan:

1. Saragih (2022) menunjukkan bahwa penerapan RME dalam pembelajaran daring berhasil meningkatkan pemahaman konsep siswa.
2. Afrianita et al. (2017) menemukan bahwa penggunaan media permainan ular tangga lebih efektif dibandingkan metode tradisional dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika.
3. Wati (2021) melaporkan bahwa media ular tangga dapat meningkatkan hasil belajar siswa hingga 45%.
4. Adhimah & Hidayah (2022) menunjukkan efektivitas media ular tangga dalam meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa.
5. Suciati (2021) menemukan bahwa media ular tangga memiliki dampak positif terhadap prestasi akademik, keterlibatan, keterampilan, dan motivasi siswa.

Kebaruan Penelitian (*Novelty*)

Penelitian ini memiliki kebaruan yang membedakannya dari studi-studi sebelumnya, yaitu:

1. Penelitian ini mengkombinasikan dua elemen yang telah terbukti efektif secara terpisah, yaitu model pembelajaran RME dan media permainan ular tangga, dalam satu kesatuan implementasi yang terintegrasi.
2. Media ular tangga yang digunakan tidak dalam bentuk konvensional, melainkan dikembangkan menggunakan platform digital *Genially*. Penggunaan teknologi ini

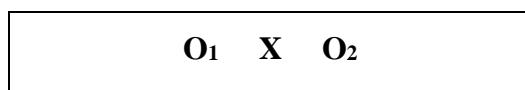
- memungkinkan media menjadi lebih interaktif, kaya akan fitur animasi, infografis, dan video, sehingga lebih menarik bagi siswa.
3. Penelitian ini secara khusus berfokus pada masalah pemahaman konsep operasi hitung pada siswa kelas III di SDN 1 Selokaton, Kendal, yang menjadi lokasi studi kasus. Pendekatan ini memberikan solusi yang relevan dan kontekstual untuk permasalahan yang terjadi di sekolah tersebut.

Analisis yang telah dilakukan menunjukkan bahwa pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) adalah suatu metode yang memungkinkan siswa untuk secara mandiri mengembangkan pemahaman mereka mengenai konsep-konsep matematika. Namun, hasil pembelajaran yang diperoleh melalui pendekatan ini perlu dikelola dengan baik oleh pendidik dan harus berfokus pada konteks masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Mengingat hal tersebut, peneliti berencana untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "Keefektifan Pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) Berbantu Media Ular Tangga Pada Aspek Pemahaman Konsep Operasi Hitung Siswa Kelas III di SDN 1 Selokaton, Kendal".

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai metode eksperimen. Satu kelompok eksperimen digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini sebagai desain eksperimen semu (*pre-experimental design*). Dalam desain *pre-experimental* ini, data dikumpulkan melalui pengukuran yang dilakukan sebelum dan setelah penerapan perlakuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perubahan dalam pemahaman konsep siswa setelah penerapan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan bantuan media ular tangga.

Rancangan penelitian dapat digambar sebagai berikut:



Keterangan:

- O₁ : Nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)
O₂ : Nilai *posttest* (sesudah diberikan perlakuan)
X : Perlakuan pembelajaran dengan model RME

(Sugiyono, 2019:110-111)

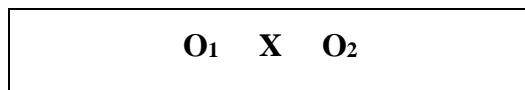
Penelitian ini melibatkan 25 siswa dari kelas III SDN 1 Selokaton. Semua siswa kelas III SDN 1 Selokaton yang memenuhi kriteria penelitian diambil sebagai sampel dalam sampling jenuh *non-probability*. Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tentang konsep matematika sebelum dan setelah penerapan, setiap siswa menjalani tes yang terdiri dari lembar soal sebelum dan setelah tes. Studi ini juga menggunakan wawancara tidak terstruktur. Karena pedoman wawancara hanya mencakup garis besar masalah yang akan ditanyakan, metode ini

memberikan fleksibilitas dalam penggalian informasi. Selama proses pembelajaran, wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi dan keadaan siswa. Sebelum penelitian dimulai, peneliti melakukan observasi untuk melihat bagaimana pembelajaran berlangsung di kelas. Salah satu tujuan dari teknik analisis data adalah untuk menguji hipotesis yang diajukan sehingga dapat dibuat kesimpulan yang dapat diandalkan dan dapat dipercaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif sebagai metode eksperimen. Satu kelompok eksperimen digunakan sebagai sampel dalam penelitian ini sebagai desain eksperimen semu (*pre-experimental design*). Dalam desain *pre-experimental* ini, data dikumpulkan melalui pengukuran yang dilakukan sebelum dan setelah penerapan perlakuan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada perubahan dalam pemahaman konsep siswa setelah penerapan pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan bantuan media ular tangga.

Rancangan penelitian dapat digambar sebagai berikut:



Keterangan:

O₁ : Nilai *pretest* (sebelum diberikan perlakuan)

O₂ : Nilai *posttest* (sesudah diberikan perlakuan)

X : Perlakuan pembelajaran dengan model RME

(Sugiyono, 2019:110-111)

Penelitian ini melibatkan 25 siswa dari kelas III SDN 1 Selokaton. Semua siswa kelas III SDN 1 Selokaton yang memenuhi kriteria penelitian diambil sebagai sampel dalam sampling jenuh non-probability. Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa tentang konsep matematika sebelum dan setelah penerapan, setiap siswa menjalani tes yang terdiri dari lembar soal sebelum dan setelah tes. Studi ini juga menggunakan wawancara tidak terstruktur. Karena pedoman wawancara hanya mencakup garis besar masalah yang akan ditanyakan, metode ini memberikan fleksibilitas dalam penggalian informasi. Selama proses pembelajaran, wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi dan keadaan siswa. Sebelum penelitian dimulai, peneliti melakukan observasi untuk melihat bagaimana pembelajaran berlangsung di kelas. Salah satu tujuan dari teknik analisis data adalah untuk menguji hipotesis yang diajukan sehingga dapat dibuat kesimpulan yang dapat diandalkan dan dapat dipercaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan penerapan maka diperoleh kesimpulan:

1. Model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) *Approach* berbantu media ular tangga efektif pada aspek pemahaman konsep operasi hitung siswa kelas III SDN 1

- Selokaton. Hal ini didukung dengan meningkatnya pemahaman konsep operasi hitung yang mendapat perlakuan dengan menggunakan model *Realistic Mathematic Education* (RME) lebih tinggi dibandingkan dengan sebelum mendapatkan pembelajaran RME. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*.
2. Terdapat peningkatan ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai ketuntasan 70 melalui model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) *Approach* berbantu media ular tangga pada aspek pemahaman konsep operasi hitung siswa kelas III SDN 1 Selokaton Kabupaten Kendal. Hal ini dibuktikan dengan tuntasnya 20 siswa dari 25 siswa yang berarti nilai KKTP siswa tercapai dan 5 siswa nilai KTTP belum tercapai. Pada hasil *pretest* dengan rata-rata 60,4 % dan ketuntasan belajar 40% siswa mendapatkan nilai tuntas dan 60% siswa mendapatkan nilai tidak tuntas. Pada hasil *posttest* diperoleh nilai rata-rata 80,6 dan ketuntasan belajar 80% dinyatakan tuntas dan 20% dinyatakan tidak tuntas. Hasil nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi dari pada nilai *pretest* selain itu diperkuat dengan hasil perhitungan uji t diperoleh thitung sebesar 11,494 dengan taraf signifikan 5% dan N=25 jadi $db=N-1 = 25-1=24$ didapat nilai ttabel sebesar 1,711, jadi $10,4124 > 1,711$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Karena H_a diterima $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $db= n-1$ dengan taraf signifikan 5% dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) *Approach* berbantu dengan media ular tangga efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III SDN 1 Selokaton Kabupaten Kendal.

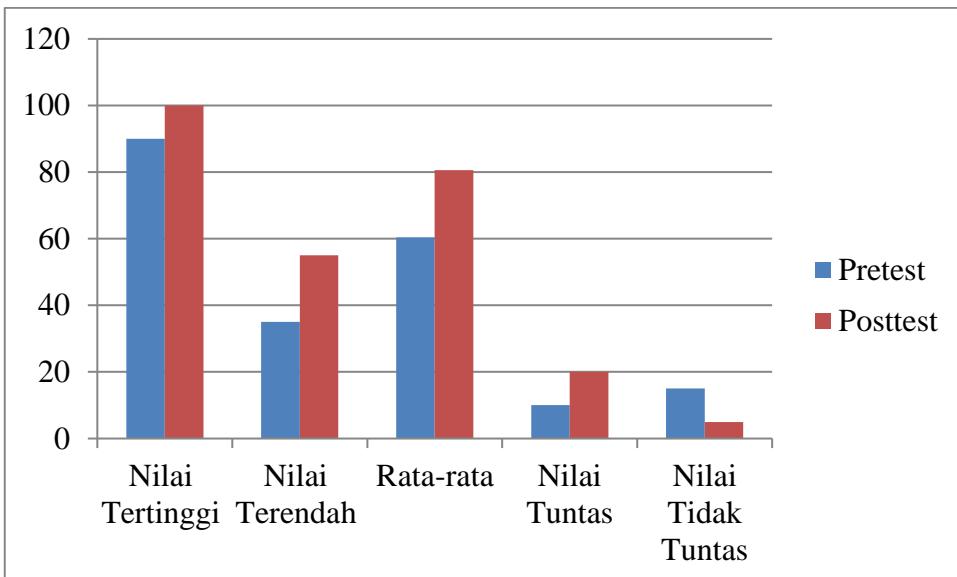
Penelitian ini dimulai dengan observasi di SDN 1 Selokaton untuk menemukan masalah dalam proses pembelajaran matematika. Untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kondisi dan kesulitan yang dihadapi oleh siswa, observasi ini dilakukan. Selanjutnya, alat penelitian diuji dengan 30 soal pilihan ganda. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengevaluasi validitas dan keakuratan alat yang akan digunakan dalam penelitian. Sebagai responden, 28 siswa kelas IV menerima soal-soal tersebut. Setelah itu, setiap soal dievaluasi untuk validitas, reliabilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda. Tujuan dari proses analisis ini adalah untuk memastikan bahwa alat yang digunakan dapat dengan akurat mengukur pemahaman siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa dua puluh soal memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai soal *pretest* dan *posttest* dalam penelitian ini. Diharapkan pemilihan soal yang valid dan dapat diandalkan dapat memberikan informasi representatif tentang bagaimana siswa memahami konsep matematika. Penelitian ini dimulai dengan melakukan observasi di sekolah untuk mengidentifikasi masalah yang ada. Uji coba yang mencakup 30 soal pilihan ganda harus dilakukan untuk menemukan instrumen penelitian. Soal uji coba diberikan kepada 28 siswa kelas IV. Setiap soal kemudian dianalisis untuk mengetahui berapa yang memenuhi kriteria valid, reliabel, taraf kesukaran, dan daya pembeda. Sebanyak 20 soal dari uji coba tersebut memenuhi kriteria ini, dan digunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*.

Tabel 1. Nilai *Pretest* dan *Posttest* Pemahaman Konsep

Keterangan	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	90	100
Nilai Terendah	35	55

Rata-rata	60,4	80,6
Tuntas	10	20
Tidak Tuntas	15	5

Kemudian nilai *pretest* dan *posttest* siswa kelas III disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Nilai *Pretest* dan *Posttest* Pemahaman Konsep

Nilai *pretest* dan *posttest* yang dikumpulkan dari siswa kelas III di SDN 1 Selokaton menunjukkan perbedaan besar antara keduanya. Nilai *pretest* rata-rata sebesar 60,4 dan nilai *posttest* rata-rata sebesar 80,6 menunjukkan bahwa nilai *posttest* siswa yang mendapatkan perlakuan melalui model pembelajaran matematik *Realistic Mathematic Education* (RME) membantu media ular tangga lebih baik daripada nilai *pretest* siswa yang tidak diberi perlakuan. Selain itu, data yang dikumpulkan diuji dengan uji normalitas dan uji t. Uji t mengevaluasi hipotesis penelitian, sedangkan uji normalitas menentukan apakah data berdistribusi normal. Hipotesis yang diuji adalah apakah pemahaman siswa kelas III tentang operasi hitung berbeda secara signifikan dari hasil tes sebelumnya dan setelahnya.

Sebelum menguji hipotesis, penting untuk melakukan uji persyaratan analisis data agar dapat diambil kesimpulan yang valid dari penelitian yang telah dilaksanakan. Uji persyaratan ini mencakup uji normalitas untuk data *pretest* dan *posttest*. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah data yang diperoleh berdistribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Liliefors*. Hasil perhitungan untuk data *pretest* menunjukkan bahwa pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan jumlah sampel $N = 25$, nilai L_{tabel} yang diperoleh adalah 0,173. Diperoleh nilai L_0 sebesar 0,1275, yang mana memenuhi ketentuan $L_0 < L_{tabel}$ ($0,1275 < 0,173$). Oleh karena itu, hipotesis nol (H_0) diterima, yang mengindikasikan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Hasil perhitungan untuk data *posttest* juga menunjukkan bahwa pada tingkat signifikansi $\alpha = 5\%$ dengan jumlah sampel $N = 25$, nilai L_{tabel} yang diperoleh tetap 0,173. Diperoleh nilai L_0 sebesar 0,1495, yang juga memenuhi ketentuan $L_0 < L_{tabel}$ ($0,1495 < 0,173$). Dengan demikian,

hipotesis nol (H_0) diterima, yang menunjukkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Uji hipotesis yang diterapkan dalam penelitian ini adalah uji t, yang bertujuan untuk mengevaluasi tingkat keefektifan penggunaan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) yang dibantu oleh media ular tangga dalam meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung siswa. Hasil perhitungan uji t pada aspek pemahaman konsep menunjukkan bahwa rata-rata nilai *pretest* adalah 60,4, sedangkan rata-rata nilai *posttest* mencapai 80,6. Dengan jumlah sampel $N = 25$, derajat bebas (db) dihitung sebagai $N - 1 = 25 - 1 = 24$. Dari perhitungan, diperoleh nilai thitung sebesar 11,494. Pada taraf signifikansi 5%, nilai ttabel yang diperoleh adalah 1,711. Karena t_{hitung} (11,494) lebih besar daripada t_{tabel} (1,711), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, yang mengindikasikan bahwa model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) *Approach* berbantu media ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III di SDN 1 Selokaton, Kabupaten Kendal. Data tersebut dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji t (Pemahaman Konsep)

Subjek	Hasil belajar	Rata-rata	N	Md	$\sum \chi^2 d$	t_{hitung}	t_{tabel}
Kelas III	<i>Pretest</i>	60,4	25	20,2	2274	10,4124	1,711
SDN 1	<i>Posttest</i>	80,6					
Selokaton							

Ketuntasan belajar secara klasikal dinyatakan sudah tercapai apabila siswa telah menguasai $\geq 70\%$ pada Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan batas ketuntasan 70. Berikut tabel ketuntasan belajar.

Tabel. 3 Ketuntasan Belajar

Kriteria	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tuntas	10	20
Tidak tuntas	15	5
Jumlah siswa		25
Presentasi ketuntasan	40%	80%
Keterangan	Tidak tuntas	Tuntas

Menurut tabel 3, ketuntasan belajar mencapai 40% pada hasil *pretest*, kelas tersebut dinyatakan belum tuntas. Jika ketuntasan belajar mencapai 80% pada hasil *posttest*, kelas tersebut dinyatakan tuntas, karena ketuntasan setidaknya 70%. Banyak siswa berada di bawah Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebelum diberi perlakuan, tetapi banyak yang di atas Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) setelah diberi perlakuan.

Peningkatan hasil ini membuktikan bahwa model RME adalah pendekatan yang efektif, terutama karena menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan interaktif. Media ular tangga menjadi alat bantu yang membuat materi operasi hitung lebih mudah dipahami. Dengan media ini, guru mendorong siswa untuk aktif belajar dan membangun pemahaman mereka sendiri, sesuai dengan esensi RME.

Siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam ketuntasan belajar mereka setelah perlakuan yang melibatkan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME), yang dibantu oleh media ular tangga. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) merupakan pendekatan yang efektif karena mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Guru dapat menjelaskan materi dengan cara yang lebih interaktif, membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik dengan menggunakan media ular tangga.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) *Approach* berbantu media ular tangga, dapat disimpulkan bahwa efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep operasi hitung siswa kelas III di SDN 1 Selokaton. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* siswa adalah 60,4, di mana hanya 40% siswa yang mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 60% siswa tidak mencapai ketuntasan. Sebaliknya, pada hasil *posttest*, diperoleh rata-rata nilai sebesar 80,6, dengan 80% siswa dinyatakan tuntas dan 20% dinyatakan tidak tuntas. Hasil rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest* diperkuat oleh hasil perhitungan uji t, di mana diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 11,494. Dengan taraf signifikansi 5% dan jumlah sampel $N = 25$, derajat bebas (db) dihitung sebagai $N - 1 = 25 - 1 = 24$, menghasilkan nilai t_{tabel} sebesar 1,711. Karena t_{hitung} (11,494) lebih besar daripada t_{tabel} (1,711), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) *Approach* berbantu media ular tangga efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas III di SDN 1 Selokaton, Kabupaten Kendal.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, berikut adalah beberapa saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya yang dapat memperkaya temuan yang sudah ada:

1. Pengembangan Desain Penelitian yang Lebih Kuat Penelitian ini menggunakan desain *pre-experimental* dengan rancangan One Group *Pretest Posttest Design*. Agar hasil penelitian dapat memberikan bukti kausalitas yang lebih kuat, disarankan untuk menggunakan desain eksperimen yang melibatkan kelompok kontrol. Dengan membandingkan model pembelajaran RME yang dibantu media ular tangga dengan metode pembelajaran konvensional, penelitian selanjutnya dapat lebih meyakinkan dalam menunjukkan efektivitas model tersebut.
2. Perluasan Jangkauan Sampel dan Populasi Populasi dan sampel penelitian ini terbatas pada satu kelas dengan 25 siswa. Untuk meningkatkan generalisasi temuan, penelitian berikutnya dapat memperluas jangkauan dengan melibatkan lebih banyak kelas,

sekolah, atau bahkan jenjang pendidikan yang berbeda. Langkah ini penting untuk membuktikan bahwa model pembelajaran ini efektif tidak hanya di lingkungan yang spesifik, tetapi juga pada konteks yang lebih luas.

3. Variasi Media Pembelajaran Penelitian ini secara spesifik menggunakan media ular tangga berbasis *Genially*. Untuk mengeksplorasi lebih dalam, penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas model RME dengan media interaktif lain atau teknologi yang berbeda. Tujuannya adalah untuk membandingkan dan menemukan media mana yang paling efektif dalam mendukung model pembelajaran RME.
4. Fokus pada Aspek Matematika Lainnya Penelitian ini berfokus pada pemahaman konsep operasi hitung. Sebagai pengembangan, penelitian berikutnya dapat menerapkan model pembelajaran RME dengan media serupa pada topik-topik matematika lainnya, seperti geometri, pengukuran, atau statistika. Hal ini akan memberikan wawasan baru tentang fleksibilitas dan keefektifan model ini di berbagai materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amandha Fhadillah Siregar, Fitri Syakira Ridwan, & Safran Hasibuan. (2023). Implementasi Model Pembelajaran Berbasis Perencanaan Yang Efektif Untuk Meningkatkan Prestasi Siswa. *Jurnal Sadewa : Publikasi Ilmu Pendidikan, pembelajaran dan Ilmu Sosial*, 2(1), 234–243. <https://doi.org/10.61132/sadewa.v2i1.502>
- Asyafah, A. (2019). Pertimbangan Model Pembelajaran: Tinjauan Teoretis-Kritis terhadap Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *TARBAWY: Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 6(1), 19–32. <https://doi.org/10.17509/t.v6i1.20569>
- Atmoko, S. W., Cahyadi, F., & Listyarini, I. (2017). Pengembangan Media Utama (Ular Tangga Matematika) untuk Pemecahan Masalah Matematika pada Materi Luas dan Keliling Bangun Datar Kelas III SD/MI. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 4(1), 119. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4i1.1476>
- Castillo-Cuesta, L. (2020). Pemanfaatan Permainan Digital untuk Meningkatkan Tata Bahasa dan Kosakata EFL di Pendidikan Tinggi. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(20), 116–129. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i20.16159>
- Depdiknas. (2006). Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Mata Pelajaran IPA bagi Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Foat, M. M., & Amin. (2020). Dampak Pendekatan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) terhadap Hasil Belajar Siswa. *MATHEdunesa*, 9(1), 55-60. <http://doi.org/10.26740/mathedunesa.v9nl.p55-60>

- Kurniawan, D., Setiawan, A., & Marlina, T. (2020). Pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(1), 101–114.
- Narwati, N. (2020). Penerapan Pendekatan PMRI (Pendidikan Matematika Realistik Indonesia) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika pada Materi Keliling dan Luas Persegi Panjang Siswa Kelas III MIN 8 Aceh Barat Daya. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Vokasi (JV2V)*, 1(1), 71-83. <https://doi.org/10.32672/jp2v.v1i1.2046>
- Oktavia Sukmana. (2024). Analisis Permasalahan Belajar Matematika Siswa SD Negeri Cikampek Kota. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 81–87. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2918>
- Pratiwi, D., Syarofah, U., & Najib, K. A. (2025). Peran Guru dalam Perencanaan Pembelajaran Matematika SD Negeri 2 Nusa Raya. *Juperan: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 04(01), 43–52.
- Sari, I. P., & Astuti, S. (n.d.). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Pola Bilangan*.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Ulfa, N., & Liesdiani, M. (2025). Efektifitas Pendeketan *Realistic Mathematics Education* (RME) dalam Meningkatkan Pelajaran Matematika terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 09, 930–937.
- Wadud, A. J., & Lailiyah, S. (2024). Dampak Media Ular Tangga Berbasis *Genially* terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika. Kognitif: *Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 500–512. <https://doi.org/10.51574/kognitif.v4i1.1579>