

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION* BERBANTU MEDIA ORIGAMI PADA KONSEP BANGUN DATAR KELAS III SDN SIWALAN KOTA SEMARANG

Satrio Lesanpuro¹⁾, Aries Tika Damayani²⁾, Ervina Eka Subekti³⁾

DOI : [10.26877/ijes.v6i1.23735](https://doi.org/10.26877/ijes.v6i1.23735)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi bangun datar disebabkan oleh penggunaan model pembelajaran konvensional yang kurang mengaitkan konsep matematika dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, diperlukan penerapan model *Realistic Mathematics Education* agar siswa dapat membangun pemahaman yang lebih bermakna. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas III SDN Siwalan serta mengukur pengaruh model *Realistic Mathematics Education* terhadap pemahaman konsep bangun datar. Metode yang digunakan yaitu *Pre-experimental Design* dengan jenis *One Group Pretest-Posttest Design*. Penelitian dilakukan pada satu kelompok siswa dengan pengukuran sebelum dan sesudah penerapan model RME berbantuan media origami. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor pemahaman siswa sebelum pembelajaran adalah 46,25 dan meningkat menjadi 84,64 setelah pembelajaran. Hasil analisis statistik menggunakan uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 atau Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dengan menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* berbantuan media origami pada pemahaman siswa materi konsep bangun datar kelas III SDN Siwalan Kota Semarang. Hasil ini menunjukkan bahwa model RME dapat menjadi pendekatan efektif untuk meningkatkan pemahaman matematika di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bangun Datar, Model Pembelajaran, *Realistic Mathematics Education*.

Abstract

The issue of low student understanding in the topic of plane figures is caused by the use of conventional learning models that fail to connect mathematical concepts with real-life contexts. Therefore, the application of the Realistic Mathematics Education (RME) model is needed so that students can construct more meaningful understanding. This study aims to improve the understanding of third-grade students at SDN Siwalan and to measure the effect of the RME model on their understanding of plane figure concepts. The method used is a Pre-experimental Design with a One Group Pretest-Posttest Design. The study was conducted on one group of students with measurements taken before and after the implementation of the RME model assisted by origami media. The results showed that the average student understanding score before learning was 46.25 and increased to 84.64 after the learning process. Statistical analysis using the Paired Sample T-Test showed a Sig. (2-tailed) value of 0.000, which is smaller than the significance level of 0.05 or Sig. (2-tailed) $0.000 < 0.05$. It can be concluded that there is a significant effect of using the Realistic Mathematics Education model assisted by origami

media on students' understanding of plane figure concepts in Grade III at SDN Siwalan, Semarang City. These results indicate that the RME model can serve as an effective approach to enhancing mathematical understanding in primary education.

Keyword: Flat Shapes, Learning Model, Realistic Mathematics Education.

History Article

Received 5 Juli 2025

Approved 17 Januari 2026

Published 31 Mei 2026

How to Cite

Lesanpuro, Satrio., Damayani, Aries Tika., & Subekti, Ervina Eka. (2026). Pengaruh Model Pembelajaran *Realistic Mathematics Education* Berbantu Media Origami Pada Konsep Bangun Datar Kelas III SDN Siwalan Kota Semarang. *IJES*, 6(1), 14-23



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No.24, Semarang, Indonesia.

E-mail: ¹satriyo.lesanpuro@gmail.com ²ariestikadamayani@upgris.ac.id

³ervinaekasubekti@upgris.ac.id

PENDAHULUAN

Tingkat perkembangan suatu bangsa juga ditentukan oleh unsur-unsur kemajuan dan perkembangan suatu pendidikan. Unsur-unsur itu berupa guru, siswa, sarana dan prasarana pendidikan maupun kebijakan yang telah ditetapkan pemerintah dalam bidang pendidikan. Unsur pendidikan yang sangat berperan penting dalam proses perkembangan pendidikan yaitu guru. Guru merupakan dasar penentu kualitas lulusan siswa yang baik maupun buruk. Maka dari itu sangat diperlukan kualitas guru yang profesional dalam proses perkembangan pendidikan. Guru dituntut tidak hanya pintar dalam penguasaan materi pelajaran, tetapi juga diharapkan mampu mengelola kelas dengan baik supaya proses pembelajaran berjalan dengan aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (Jauhar, 2011:149).

Peran guru sangat diperlukan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif agar siswa tidak hanya berfokus pada guru (Subekti, 2021) salah satunya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik. Dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran akan membuat suasana di dalam kelas akan lebih menyenangkan, peserta didik pun juga merasa senang dan tidak bosan akan mata pelajaran yang mayoritas tidak disukai siswa, seperti matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang ada dijenjang pendidikan sekolah dasar, sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas. Matematika adalah ilmu yang erat dengan kehidupan sehari-hari pada manusia. Banyak hal di dalam kehidupan sehari-hari manusia yang mengharuskan penggunaan konsep matematika, misalnya saat menghitung jumlah uang. Oleh karena itu diperlukan pemahaman dan penguasaan yang baik pada ilmu matematika. Namun seringkali matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit. Dengan anggapan ini maka ketertarikan peserta didik dengan segala hal yang berhubungan dengan matematika bisa menurun, dan berdampak pada hasil belajar peserta didik yang nantinya tidak

maksimal (Sudianto & Ismayanti, 2023). Pembelajaran matematika yang kurang bermakna dan menyenangkan membuat siswa merasa kesulitan disaat pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil observasi di kelas III SDN Siwalan ditemukan bahwa pembelajaran matematika masih dilakukan secara konvensional tanpa dikaitkan dengan masalah kontekstual siswa. Dari guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa menemukan konsep-konsep matematis sendiri, sehingga pembelajaran kurang bermakna bagi siswa dan membuat siswa menjadi pasif saat pembelajaran. Menurut (Istikhomah et al., 2024) dengan menggunakan model konvensional, siswa menjadi kurang aktif. Dengan siswa ikut terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran tentu akan berdampak pada hasil belajar yang baik pula (Soeharyono et al., 2023)

Berdasarkan dari permasalahan tersebut, perlu dilakukan pembelajaran dengan suasana yang memungkinkan siswa belajar dengan kehidupan di dunia nyata, tetapi tetap berkaitan dengan matematika bangun datar. Pembelajaran matematika memerlukan perhatian, kesungguhan, keseriusan, ketekunan, dan kemampuan profesional guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. "Salah satu pendekatan matematika yang bisa mengajak siswa mengaitkan proses pembelajaran matematika dengan kehidupan sehari-hari adalah *Realistic Mathematics Education* atau RME". Menurut (Özdemir, 2017) *the focus point of Realistic Mathematics Education (RME) is the idea that mathematics results from human activities and the process of mathematizing reality and if possible, even that of mathematizing mathematics* (fokus utama dari *Realistic Mathematics Education* (RME) adalah gagasan bahwa matematika hasil dari aktivitas manusia dan proses relitas matematika). Dalam RME siswa didorong atau ditantang untuk aktif belajar, bahkan diharapkan dapat mengkonstruksi atau membangun sendiri pengetahuan yang diperolehnya.

Realistic Mathematics Education (RME) merupakan teori domain-spesifik intruksinonal. Teori *Realistic Mathematics Education* (RME) awal mula dikenal serta dikembangkan di Belanda pada tahun (1970) oleh institute Freudenthal (Marcelina et al., 2024). *Realistic Mathematics Education* menunjuk pada pandangan Freudenthal yang menyatakan bahwa matematika wajib ditautkan dengan hal yang konkret serta matematika perwujudan aktivitas manusia dalam sehari-hari. Gagasan utama RME yaitu memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menemukan kembali matematika di bawah bimbingan orang dewasa atau guru (Yetri et al., 2019)

Pembelajaran dengan menggunakan model *Realistic Mathematics Education* juga belum pernah diterapkan. Pembelajaran dengan menggunakan model *Realistic Mathematics Education* mempunyai kelebihan, dimana siswa tidak akan mudah lupa dengan konsep pengetahuannya karena siswa membangun sendiri tentang pengetahuannya, melatih siswa untuk terbiasa berfikir dan mengemukakan pendapat, jadi dengan adanya model *Realistic Mathematics Education* bisa membantu siswa untuk lebih memahami materi yang disampaikan dalam pembelajaran matematika. Sementara sintak pembelajaran *Realistic Mathematics Education* juga pernah disampaikan oleh (Zubaidah et al., 2023) antara lain: 1) Menggunakan konteks nyata, 2) *Modelling* atau penggunaan model, 3) Penggunaan model sebagai alat, 4) Interaktivitas, 5) Keterkaitan, dan 6) Refleksi.

Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) akan memberikan kontribusi besar pada peserta didik di mana peserta didik mampu menguasai dan memahami suatu konsep serta mempresentasikan hasil temuannya di depan kelas. Materi uang merupakan materi pokok yang dianggap sulit dan bigung oleh siswa karena siswa sulit memahami konsep tersebut dan pembelajarannya pun itu tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dan guru hanya terpacu pada buku ketika menerangkan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Desain atau rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Pre-experimental dengan bentuk One-group Pretest-Posttest design. Penelitian ini terdapat satu subjek penelitian dengan menggunakan pretest sebelum memberikan perlakuan dan menggunakan posttest sesudah diberikan perlakuan serta selanjutnya mengobservasi hasilnya. Penelitian ini digunakan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* terhadap pemahaman Matematika materi Konsep Bangun Datar.

Sampel penelitian diberi perlakuan (treatment) selama waktu tertentu. Pretest diberikan sebelum treatment, dan posttest diberikan setelah treatment (Sugiyono, 2019). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut

Tabel 1. Rancangan *One-group Pretest-Posttest*

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

- O₁ : Nilai *Pre-test* (Sebelum diberikan perlakuan)
- X : Perlakuan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education*
- O₂ : Nilai *Post-test* (Setelah diberikan perlakuan)

Pada desain ini, kelas diberi *Pre-test* untuk mengetahui keadaan awal, selanjutnya kelas diberi perlakuan dengan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* berbantu media origami pada saat pembelajaran materi bangun datar. Tindakan selanjutnya yaitu diberi *post-test* setelah diberi perlakuan.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Siwalan. Penelitian dilaksanakan pada 8-9 Mei 2025. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri Siwalan, Kota Semarang. Sampel yang digunakan dalam dalam penelitian ini yaitu semua siswa kelas III SD Negeri Siwalan Tahun Ajaran 2024/2025 dengan jumlah 28 siswa. Dalam penelitian ini digunakan teknik Sampling Jenuh karena semua anggota dalam populasi digunakan sebagai sampel.

Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, tes, dan dokumentasi. Wawancara mana dua orang atau lebih terlibat dalam tanya jawab lisan untuk memahami tanggapan dan pendapat seseorang terhadap suatu objek (Sutikno et al., 2021) yang dilaksanakan dengan guru kelas untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang ada di kelas tersebut. Tes digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman siswa melalui *pre-test* dan *post-test*, Instrumen tes *pre-test*

dan *post-test* berbentuk soal pilihan ganda yang disusun berdasarkan capaian pembelajaran fase B kelas III SD pada materi bangun datar. Kisi-kisi soal mencakup indikator seperti mengidentifikasi jenis dan ciri-ciri bangun datar, menentukan bentuk dari gambar atau cerita, serta membedakan sifat-sifat bangun datar. Soal mencakup ranah kognitif C1 (Mengingat), C2 (Memahami), dan C3 (Menerapkan). Dan dokumentasi digunakan untuk mendukung data penelitian.

Untuk memastikan validitas suatu instrumen, dilakukan uji validitas menggunakan koefisien korelasi *product moment*. Suatu instrumen Instrumen dikatakan valid apabila $r_{hitung} \geq r_{tabel}$. Dengan taraf signifikan 5%. Namun, jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal tersebut tidak valid. Dan pada pengujian validitas digunakan 30 soal dengan 20 soal valid dan 10 soal tidak valid. Dan uji reliabilitas soal hasil yang didapat yaitu 0,712 sehingga tes uji coba soal dapat dikatakan reliabel dengan tingkat reliabilitas tinggi. Maka dari hasil tersebut diambil 20 soal yang dinyatakan valid untuk kemudian dijadikan sebagai instrumen tes pada penelitian untuk mengukur nilai *pre-test* dan *post-test* siswa. Pada teknik analisis data, peneliti menggunakan uji normalitas dan uji *paired sample t test*.

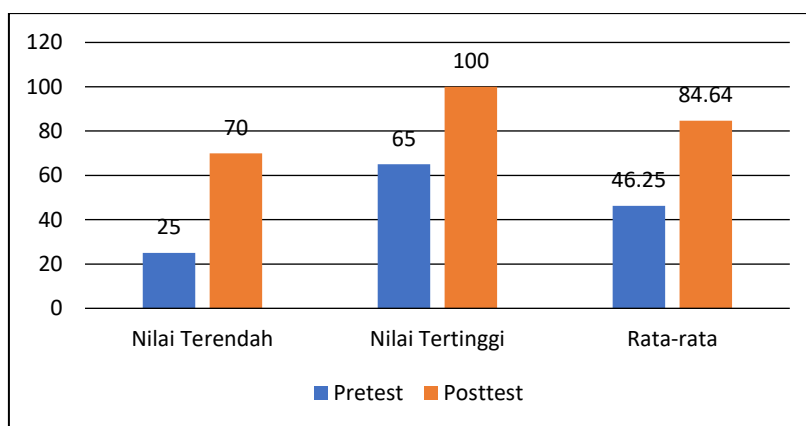
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa pada materi bangun datar setelah diterapkannya model pembelajaran *Realistic Mathematics Education*. Data yang dikumpulkan dari nilai *pre-test* dan *post-test* menunjukkan perbedaan yang signifikan pada nilai rata-ratanya.

Tabel 2. Rekapitulasi nilai *pre-test* dan *post-test*

	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Nilai Tertinggi	65	100
Nilai Terendah	25	70
Rata-rata	46,25	84,64

Pada tabel di atas menjelaskan bahwa pemahaman siswa mengenai materi bangun datar sebelum dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* berbantu media origami mendapatkan nilai terendah 25; nilai tertinggi 65; dengan rata-rata 46,25. Sedangkan pemahaman siswa papada materi bangun datar setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* berbantu media origami memiliki nilai terendah 70; nilai tertinggi 100; dengan rata-rata 84,64. Berdasarkan pada data diatas maka dapat disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Rekapitulasi nilai pre-test dan post-test

Uji Prasyarat Analisis

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah sampel berasal dari populasi berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini yaitu memakai Uji Liliefors dengan menggunakan aplikasi IBM SPSS Statistics 25 dengan taraf signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Tabel hasil uji normalitas pretest pada penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Pre-test

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.169	28	.039	.938	28	.099

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada tabel 3, hasil perhitungan di atas diperoleh dari hasil pre-test, berdasarkan uji normalitas diperoleh Sig 0,099 dengan siswa 28 dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Sig 0,099 > 0,05 sehingga data berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Post-test

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Posttest	.161	28	.062	.949	28	.191

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan pada tabel 4, hasil perhitungan di atas diperoleh dari hasil post-test, berdasarkan uji normalitas diperoleh Sig 0,191 dengan siswa 28 dan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa Sig 0,191 > 0,05 sehingga data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji-t. Berdasarkan uji prasyarat sebelumnya yaitu data terbukri berdistribusi normal, maka selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ditolak. Uji hipotesis yang digunakan adalah *Uji Paired Sample T-Test* untuk menguji perbedaan rata-rata antara dua pengukuran yang dilakukan pada subjek yang sama dalam dua kondisi atau waktu berbeda. Kriteria pengambilan keputusannya adalah jika nilai Sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pada data *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan jika nilai Sig. (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pada data *pre-test* dan *post-test*. Berikut hasil uji hipotesis dapat dilihat pada tabel dibawah:

Tabel 5. Uji Paired Sample T-Test

		Paired Samples Test							
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
Lower	Upper								
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-38.39286	14.59665	2.75851	-44.05285	-32.73287	-13.918	27	.000

Berdasarkan hasil uji hipotesis pada tabel 4.5, dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau bisa dituliskan seperti Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* berbantu media origami.

Uji Ketuntasan Belajar

Pengujian ketuntasan belajar pada perhitungan *pre-test* terdapat 28 siswa dinyatakan tidak tuntas sehingga persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 0%, sedangkan pada perhitungan *post-test* terdapat 27 siswa dinyatakan tuntas dan 1 siswa dinyatakan tidak tuntas sehingga persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 96,4%. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hasil tersebut dapat disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Rekapitulasi Ketuntasan Belajar *Pre-test* dan *Post-test*

Data	Tuntas	Tidak Tuntas	Presentase	Tingkat Minimal Ketuntasan	Keterangan
<i>Pre-test</i>	0	28	0%	75%	Tidak tuntas
<i>Post-test</i>	27	1	96,4%	75%	Tuntas

Berdasarkan pada tabel 6 pada hasil *pre-test* ketuntasan klasikal kelas tersebut belum tuntas, sedangkan hasil *post-test* ketuntasan belajar klasikal yang diperoleh yaitu 96,4%. Jadi kesimpulannya adalah siswa kelas III SDN Siwalan Kota Semarang tuntas secara klasikal

karena ketuntasan yang diperoleh lebih besar dari ketuntasan belajar klasikal minimum. Peningkatan ketuntasan meningkat sangat tinggi dikarenakan penggunaan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* yang mengaitkan materi bentuk dan sifat bangun datar yang berbantu media origami dengan yang ada kehidupan sehari-hari sehingga mudah bagi siswa untuk memahami materi dan meningkatnya pemahaman siswa.

Temuan ini juga selaras dengan hasil penelitian Dabukke et al. (2023) yang menyimpulkan bahwa pendekatan RME meningkatkan keaktifan siswa dan pemahaman konsep karena model ini menekankan keterlibatan langsung siswa melalui masalah kontekstual. Dalam penelitian ini, siswa ditantang untuk menyusun bangun datar dari kertas origami dan mengidentifikasi sifat-sifatnya, yang kemudian meningkatkan pemahaman melalui pengalaman nyata.

Peningkatan pemahaman setelah menerapkan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* didorong oleh tahapan sebagai berikut: (1) fase 1 langkah pertama sebelum dimulai pembelajaran guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, selanjutnya guru menunjukkan berbagai benda yang ada di kelas yang berbentuk bangun datar, dan guru mengaitkan konteks dengan aktivitas melipat kertas origami untuk mengetahui konsep awal bentuk bangun datar; (2) pada fase 2 guru dan siswa bersama sama melipat kertas origami untuk membentuknya seperti bangun datar dan guru menanyakan kepada siswa bagaimana sifat-sifatnya dan barang apa saja yang berbentuk dengan bangun datar yang telah dibuat dari kertas origami tersebut; (3) pada fase 3 guru membimbing diskusi tentang bagaimana model ini yang berbantu origami dapat mudah dimahami daripada hanya melihat gambar di buku; (4) pada fase 4 siswa dibagi menjadi 7 kelompok, dimana 1 kelompoknya terdiri dari 4 siswa untuk menyusun berbagai bangun datar dari kertas origami, dan guru memberikan LKPD untuk dikerjakan secara berkelompok dan dipresentasikan; (5) pada fase 5 guru menghubungkan konsep bangun datar dengan materi lain, seperti luas dan keliling yang akan dipelajari pada kelas berikutnya; (6) pada fase 6 guru mengulang kembali dengan memberikan beberapa pertanyaan dan siswa diminta untuk menceritakan kembali apa yang telah dipelajari

Dari pemaparan di atas terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa yang telah menggunakan model *Realistic Mathematics Education* disebabkan karena perbedaan perlakuan dalam kegiatan pembelajaran. Pada saat diberi perlakuan dengan menggunakan model *Realistic Mathematics Education* diperoleh hasil sebagai berikut: 1) Siswa mampu memahami isi materi yang disampaikan melalui kertas origami dan dikaitkan dengan benda yang berbentuk bangun datar di kehidupan nyata, 2) Dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya guru yang terlibat aktif, tetapi siswa juga terlibat aktif melakukan keterampilan dan tanya jawab dalam kegiatan pembelajaran, 3) Siswa aktif mencari cara, bekerjasama, dan berdiskusi secara berkelompok untuk menemukan cara melipat origami yang benar dan menentukan benda benda yang sesuai dengan kehidupan nyata. Hal inilah yang menjadikan hasil nilai belajar siswa meningkat.

SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan analisis data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* berpengaruh terhadap pemahaman siswa kelas III materi bangun datar di SDN Siwalan Kota Semarang. Hal ini dibuktikan dari hasil uji t dengan menggunakan uji *paired sample t test* yang diperoleh Sig. (2-tailed) $< 0,05$ yaitu Sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, dan menggunakan nilai uji ketuntasan belajar dari nilai *pre-test* sebelum diberikan perlakuan mendapatkan nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 65 dengan memperoleh nilai rata-rata sebesar 46,25 dan memiliki ketuntasan belajar klasikal sebesar 0%. Sedangkan nilai *post-test* siswa setelah diberikan perlakuan mendapatkan nilai terendah yaitu 70, dan nilai tertingginya 100 dengan memperoleh rata-rata sebesar 84,64 dan memiliki ketuntasan belajar klasikal 96,4%. Sehingga terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara nilai siswa yang dicapai pada *pre-test* dan *post-test*. Dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh pada model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* berbantu media origami pada konsep bangun datar kelas III SDN Siwalan Kota Semarang. Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu penelitian ini hanya berfokus pada satu kelas tanpa kelas kontrol, sehingga model belum bisa dibandingkan secara langsung dan hanya menggunakan media sederhana seperti origami. Saran untuk penelitian selanjutnya yaitu dapat menggunakan model *Realistic Mathematics Education* untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam mata pelajaran matematika serta dapat terlibat aktif mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol dan menggunakan media yang interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Istikhomah, N. N., Subekti, E. E., & Wardana, M. Y. S. (2024). Pengaruh Strategi Team Quiz Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Sdn Sembungharjo 02 Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 122–127. <https://doi.org/10.26877/wp.v4i1.16793>
- Jauhar, Mohammad. 2011. *Implementasi PAIKEM dari Behavioristik Sampai Konstruktivistik: Sebuah Pengembangan Pembelajaran Berbasis CTL*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya. 194 hlm. ISBN 978-602-8963-52-7.
- Marcelina, D., Fajriyah, K., Damayani, A. T., Pendidikan, F. I., Pendidikan, F. I., Pendidikan, F. I., Takalintar, M., Article, H., Education, M., Media, B., Hasil, T., Matematika, B., & Bahasan, P. (2024). Pengaruh Model *Realistic Mathematics Education* Berbantu Media Takalintar Terhadap Hasil Belajar Matematika. 14, 165–177.
- Özdemir, B. G. (2017). Mathematical Practices in a Learning Environment Designed By Realistic Mathematics Education: Teaching Experiment About Cone and Pyramid. *European Journal of Education Studies*, 3, 405–431. <https://doi.org/10.5281/zenodo.546599>
- Soeharyono, J. N. I., Damayani, A., & ... (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Based Learning Berbantu Media Canva Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N Pandeanlamper 01 Semarang. *Innovative: Journal Of ...*, 3, 3411–3420. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2509%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/2509/1775>
- Subekti, E. E. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Kelas V Sd N Cangkring Tahun Pelajaran 2020 / 2021. 83–88.
- Sudianto, S., & Ismayanti, S. (2023). Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran Matematika. *Polinomial : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 55–61. <https://doi.org/10.56916/jp.v2i2.709>

- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Sutikno, Y., Hosan, H., & Irawati, I. (2021). Implementasi Metode Penugasan untuk Meningkatkan Kemampuan Melakukan Wawancara untuk Mahasiswa STAB Maitreyawira. *Jurnal Maitreyawira*, 2(2), 1–8. <https://doi.org/10.69607/jm.v2i2.40>
- Yetri, O., Fauzan, A., Desyandri, D., Fitria, Y., & Fahrudin, F. (2019). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (Rme) Dan Self Efficacy Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(4), 2000–2008. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i4.249>
- Zubaidah, T., Johar, R., Annisa, D., & Safitri, Y. (2023). Teacher's Pedagogical Content Knowledge (PCK) in implementing Realistic Mathematics Education (RME). *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 16(1), 38–54. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v16i1.550>