



## **KEEFEKTIFAN MODEL PEMBELAJARAN RME BERBANTU MEDIA TANGRAM TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR SISWA KELAS IV SD NEGERI KAUMAN 07 BATANG**

NISA ULKAROMAH SYAFITRI

ARIES TIKA DAMAYANI

HENRY JANUAR SAPUTRA

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas PGRI Semarang

### **Informasi Artikel**

Dikirim: 24 Januari 2021

Direvisi: 12 April 2021

Diterima: 15 Januari 2021

Kata Kunci: *Model pembelajaran RME, media tangram, kemampuan pemecahan masalah matematika*

### **Abstract**

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan siswa dalam memahami soal serta menyelesaikan soal dengan menggunakan langkah-langkah pemecahan masalah matematika. Hasil belajar siswa yang rendah karena siswa kurang memahami materi serta guru belum menggunakan model yang inovatif dan media pembelajaran yang masih terbatas. Permasalahan dalam penelitian ini adalah Apakah penerapan model pembelajaran RME berbantu media Tangram efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri Kauman 07 Batang ? Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran RME berbantu media tangram terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri Kauman 07 Batang. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dalam bentuk *Pre Experimental Design* dengan desain *One Group Pretest Posttest Design*. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Kauman 07 Batang tahun ajaran 2019/2020. Sampel yang diambil adalah 36 siswa kelas IV dengan menggunakan teknik *Non Probability Sampling* berbentuk *Sampling Jenuh*. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data rata-rata nilai *pretest* kemampuan pemecahan masalah matematika 48,97 dan rata-rata nilai *posttest* kemampuan pemecahan masalah matematika 85,91. Hasil ketuntasan belajar klasikal dari nilai *pretest* 13,8% dan nilai *posttest* 91,66%. Ketuntasan belajar klasikal diperoleh 91,66% dengan 33 siswa tuntas dan 3 siswa tidak tuntas KKM. Hasil tersebut sudah mencapai ketuntasan belajar klasikal di kelas karena terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang tuntas belajar. Berdasarkan hasil uji t dengan harga  $t_{tabel}$  digunakan  $db = N-1$   $(36-1)$  dengan taraf signifikan 5% diperoleh  $t_{tabel}$  sebesar 2,030. Maka  $t_{hitung} > t_{tabel}$   $(15.9125 > 2,030)$ . Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran RME berbantu media tangram

efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa kelas IV SD Negeri Kauman 07 Batang.

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia karena setiap manusia membutuhkan pendidikan. Salah satunya berperan besar dalam merubah tingkah laku manusia. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dalam terlaksananya pendidikan peran elemen pendidikan seperti guru dan siswa sangat penting terutama untuk mencapai tujuan pendidikan, karena suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila telah terjadi perubahan tingkah laku dari yang sebelumnya kurang baik menjadi lebih baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam mata pelajaran matematika peran guru dan siswa sangat berpengaruh terhadap terlaksananya proses pembelajaran. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Bahkan matematika diajarkan di taman kanak-kanak secara informal (Susanto, 2016:183).

Guru dalam mengajarkan mata pelajaran matematika harus menyesuaikan karakteristik matematika dengan karakteristik siswa untuk membekali agar siswa memiliki kemampuan berpikir logis, analitis, kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Guru membutuhkan bantuan sesuatu yang bersifat konkret. Dalam proses pembelajaran banyak siswa masih menganggap bahwa matematika itu sulit karena matematika bersifat abstrak yang tidak mudah untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar. Siswa kesulitan memahami matematika yang menyebabkan siswa tidak dapat memecahkan masalah yang dihadapi. Oleh karena itu, dalam pembelajaran matematika perlu adanya strategi serta bantuan sesuatu yang bersifat konkret untuk mengubah persepsi siswa yang menganggap bahwa matematika itu sulit sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Dalam hal ini guru dituntut untuk dapat menciptakan strategi pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan aktivitas siswa, kreativitas siswa serta dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah yang berkaitan dengan matematika sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Sebagai fasilitator dalam pembelajaran guru harus mampu mengelola seluruh proses kegiatan pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang baik sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan maksimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri Kauman 07 Batang, menyatakan bahwa terdapat suatu permasalahan dalam mata pelajaran matematika yaitu pada kemampuan pemecahan masalah matematika. Ketika siswa diberi soal cerita, siswa masih kesulitan dalam memahami soal kemudian mengubah soal cerita ke dalam kalimat matematika dan merencanakan penyelesaian menggunakan rumus yang sesuai untuk menjawab soal. Hal ini terjadi karena guru tidak mengajarkan bagaimana cara menyelesaikan soal dengan menggunakan langkah-langkah pemecahan masalah matematika. Permasalahan ini ditambah karena dalam proses pembelajaran guru dalam mengajar masih menggunakan metode ceramah, belum menggunakan model pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran yang digunakan juga kurang bervariasi karena keterbatasan media di sekolah. Sehingga menyebabkan siswa kurang dapat memahami dan menguasai materi yang

diberikan. Kondisi tersebut mengakibatkan banyak siswa yang nilainya kurang memuaskan dan belum mencapai KKM. Kriteria ketuntasan minimal (KKM) khususnya pada mata pelajaran matematika yang ditetapkan sekolah yaitu 70. Dari 36 siswa hanya terdapat 14 (38, 88%) siswa yang tuntas dan masih terdapat 22 (61,11%) siswa yang belum tuntas karena belum mencapai nilai KKM.

Dengan adanya permasalahan tersebut, dalam penelitian ini perlu upaya yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar yang berfokus pada kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Pembelajaran perlu diciptakan semenarik mungkin agar dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan serta dapat menarik minat belajar siswa sehingga pembelajaran menjadi maksimal dan materi pembelajaran dapat diterima siswa dengan baik maka perlu menerapkan inovasi dan variasi dalam pembelajaran dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat.

Salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME). Peneliti memilih model *Realistic Mathematic Education* (RME) karena dalam model pembelajaran matematika realistik menggunakan konteks dunia nyata sebagai topik pembelajaran sehingga siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran secara bermakna. Selain itu siswa dapat mengembangkan kemampuan pemecahan masalahnya karena dalam tahapan pembelajarannya terdapat tahapan pemecahan masalah.

Menurut Ngalimun (dalam Ardina 2019:153), RME merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan pada jenjang sekolah dasar. Berkaitan dengan model *Realistic Mathematic Education* (RME) penyajian matematika yang mengacu pada penerapan dalam kehidupan sehari-hari, siswa lebih menekankan dan memahami pada konseptualisasi pengajaran dan memiliki kecenderungan menjadi siswa aktif dalam proses belajar mengajar. Melalui pembelajaran dengan menggunakan model *Realistic Mathematic Education* (RME) diharapkan siswa dapat terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat lebih mudah memahami materi serta dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika.

Penggunaan model pembelajaran didukung dengan penggunaan media pembelajaran, karena media pembelajaran dapat membantu mengatasi kelemahan model pembelajaran agar materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Seperti pendapat Sundayana (2015:25-26), penggunaan media pembelajaran dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi sehingga lebih menarik para siswa untuk bisa memahami materi yang disampaikan dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Tangram. Lebih lanjut Kemendikbud (dalam Astuti 2019:605), menjelaskan bahwa tangram memiliki manfaat untuk memahami sifat-sifat berbagai bangun datar, konsep luas, dan kekekalan luas. Selain itu, media ini dapat digunakan untuk mendesain berbagai bentuk bangun datar menggunakan semua atau sebagian bangun. Media Tangram digunakan karena relevan dengan materi bangun datar. Media ini ditampilkan dengan bentuk bangun datar seperti segitiga, jajar genjang dan persegi yang memiliki warna berbeda sehingga diharapkan dapat menarik perhatian siswa serta dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran sehingga saat proses pembelajaran berlangsung materi pembelajaran dapat diterima siswa dengan baik serta pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan media tangram, diharapkan siswa mudah dalam memahami konsep materi bangun datar yang disajikan oleh guru sehingga siswa dapat memahami soal dengan baik dan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dapat meningkat.

## **METODE**

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif karena data hasil penelitian berupa angka-angka dan analisis data menggunakan statistik. Metode penelitian kuantitatif

dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017:14).

Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2017:107). Desain penelitian yang peneliti gunakan yaitu *Pre-Experimental Design*. Bentuk desain *Pre-Experimental Design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain *One-Group Pretest-Posttest Design* ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut (Sugiyono 2017:110-111)

$$O_1 \text{ X } O_2$$

**Keterangan :**

- $O_1$  = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media tangram)  
 $O_2$  = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media tangram)  
 X = Perlakuan dengan model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media tangram.

Pada mulanya kelas diberi *pretest* bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan pemecahan masalah matematika siswa sebelum diberikan perlakuan. Selanjutnya kelas diberikan perlakuan dengan menggunakan model *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media tangram. Sesudah diberikan perlakuan kemudian kelas diberi *posttest* untuk mengetahui ada atau tidaknya perubahan dalam kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kauman 07 Batang. Sampel dalam penelitian ini diambil dari populasi yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri Kauman 07 Batang yang berjumlah 36 siswa. Teknik pengambilan sampling yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu *Nonprobability Sampling* dengan jenis sampling jenuh.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, tes dan dokumentasi. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara dilakukan dengan guru dan observasi dilakukan di kelas IV SD Negeri Kauman 07 Batang untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas pada mata pelajaran matematika. Test yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pretest* dan *posttest*. Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data siswa yang berasal dari arsip guru kelas berupa daftar nama dan nilai PTS siswa. Kemudian silabus dan RPP pada kegiatan pembelajaran menggunakan model RME dengan media tangram, hasil pekerjaan siswa serta dokumentasi lain yang diambil saat penelitian.

Dalam penelitian ini menggunakan instrumen tes dan non tes. Instrumen tes berupa soal uraian yang digunakan pada saat *pretest* dan *posttest*. Sedangkan instrumen non tes berupa wawancara, observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data instrumen tes dengan menggunakan uji validitas soal, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda soal. Teknik analisis data statistik menggunakan uji normalitas untuk menganalisis data awal

dan akhir, uji hipotesis dengan menggunakan uji t serta uji ketuntasan belajar individu dan uji ketuntasan belajar klasikal.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melakukan pengambilan data dengan menggunakan tes tertulis berbentuk *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Siswa diberikan *pretest* di awal pembelajaran sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran RME berbantu media tangram kemudian setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran RME berbantu media tangram di akhir pembelajaran siswa diberikan *posttest* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Data hasil perhitungan nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 1. Data Hasil *Pretest* dan *Posttest***

Kriteria	Pretest	Posttest
Nilai Tertinggi	77	100
Nilai Terendah	20	43
Rata-rata	48,97	85,91
Jumlah siswa yang tuntas	5	33
Jumlah siswa yang tidak tuntas	31	3

Sumber: Data Hasil Analisis Penelitian 2020

Berdasarkan tabel 4.1 di atas sebelum diberikan perlakuan, nilai *pretest* tertinggi yaitu 77 dan nilai terendah 20 dengan nilai rata-rata 48,97. Setelah diberikan perlakuan nilai *posttest* menunjukkan adanya kenaikan yaitu nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 43 dengan nilai rata-rata 85,91. Hasil dari *posttest* menunjukkan hampir semua siswa tuntas dan memenuhi KKM hanya terdapat 3 siswa yang masih di bawah KKM. Hal tersebut menunjukkan ada kenaikan dari nilai *pretest* yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan dengan nilai *posttest* yang diperoleh setelah diberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran RME berbantu media tangram terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa. Peningkatan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa diketahui dengan meningkatnya nilai rata-rata *posttest* yaitu 85,91 dari nilai rata-rata *pretest* yaitu 48,97. Data hasil ketuntasan belajar *pretest* siswa terhadap mata pelajaran Matematika menunjukkan hanya 5 siswa yang tuntas dengan presentase ketuntasan belajar *pretest* adalah 13,88% sedangkan 31 siswa belum tuntas dengan persentase 86,11%. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran RME berbantu media tangram diperoleh nilai rata-rata *posttest* terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika adalah 85,91. Hasil belajar *Posttest* menunjukkan terdapat 33 siswa yang tuntas dengan persentase 91,66% dan 3 siswa belum tuntas dengan persentase 8,33%. Terjadi peningkatan dari nilai *Pretest* ke *Posttest* setelah diberikan perlakuan

**Tabel 2. Data Uji Normalitas Awal (*Pretest*)**

Keterangan	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>
$L_0$	0,0594	0,1335
$L_{tabel}$	0,147	0,147
Keterangan	Berdistribusi normal	Berdistribusi normal

Sumber: Data Hasil Analisis Penelitian 2020

Berdasarkan analisis data awal uji normalitas menggunakan data nilai *pretest* pada kemampuan pemecahan masalah matematika diperoleh nilai  $L_0 = 0,0594$  dengan  $n=36$  dan taraf signifikan 5% diperoleh  $L_{tabel} = 0,147$ . Karena  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0,0594 < 0,147$  Jadi  $H_0$  diterima, sehingga disimpulkan data nilai *pretest* menunjukkan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Analisis data akhir uji normalitas menggunakan data nilai *posttest* pada kemampuan pemecahan masalah matematika diperoleh nilai  $L_0 = 0,1335$  dengan  $n=36$  dan taraf signifikan 5% maka diperoleh  $L_{tabel} = 0,147$ . Karena  $L_0 < L_{tabel}$  yaitu  $0,1335 < 0,147$  Jadi  $H_0$  diterima, sehingga dapat disimpulkan data nilai *posttest* menunjukkan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

**Tabel 3. Hasil Uji t-test**

Uji t		
Nilai	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah	1763	3093
Rata-rata	48,9722	85,9167
Md	36,9444	
$\sum d$	1330	
$\sum X^2 d$	6791,89	
N	38	
N (N-1)	1260	
$t_{hitung}$	15,9125	
$t_{tabel}$	2,030	
Keterangan	$H_a$ diterima	

Sumber: Hasil Analisis Penelitian 2020

Berdasarkan perhitungan uji t diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 15,9125 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,030 diperoleh dari  $db = (N - 1)$  yaitu  $36-1= 35$  dengan taraf signifikan 5%. Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $15,9125 > 2,030$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Jadi kesimpulannya yaitu model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) berbantu media tangram efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri Kauman 07 Batang.

Pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan model pembelajaran RME berbantu media tangram mencapai ketuntasan belajar individu jika proporsi nilai benar siswa  $\geq 70$  maka dinyatakan tuntas. Berdasarkan hasil ketuntasan belajar nilai *pretest* yang tuntas KKM hanya 5 siswa dari 36 siswa, setelah diberi perlakuan nilai hasil belajar siswa meningkat pada saat *posttest* terdapat 33 siswa yang tuntas KKM dan 3 siswa tidak tuntas KKM. Ketuntasan belajar klasikal suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya jika dalam satu kelas terdapat  $\geq 85\%$  siswa yang tuntas belajar. Pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan model pembelajaran RME berbantu media tangram mencapai ketuntasan belajar klasikal dengan persentase pada *pretest* 13,8% sedangkan dari hasil nilai *posttest* setelah diberi perlakuan ketuntasan belajar klasikal menjadi 91,66%. Ketuntasan belajar *posttest* lebih baik dari ketuntasan belajar *pretest*.

Berdasarkan hasil analisis data melalui uji normalitas awal dan akhir, uji-t, uji ketuntasan belajar individu dan uji ketuntasan belajar klasikal, selanjutnya untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran RME berbantu media tangram adalah dengan melihat kriteria keefektifan pembelajaran yang sudah ditentukan. Hasil perhitungan uji normalitas awal dan uji normalitas akhir dengan menggunakan nilai *pretest* dan *posttest* menunjukkan sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Diketahui nilai rata-rata *pretest* adalah 48,97 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 85,91. Perhitungan uji t dari *pretest* dan *posttest* diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar 15,9125 dan  $t_{tabel}$  sebesar 2,030 dengan taraf signifikan

5%. Nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $15,9125 > 2,030$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima karena ada perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Hasil ketuntasan belajar individu siswa pada saat *pretest* hanya terdapat 5 siswa yang tuntas KKM dengan nilai tertinggi 77 dan nilai terendah 20. Setelah diberi perlakuan nilai hasil belajar siswa meningkat pada saat *posttest* terdapat 33 siswa yang tuntas KKM dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 43. Perhitungan ketuntasan belajar klasikal diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar klasikal *pretest* adalah 13,8% dan hasil persentase ketuntasan belajar klasikal *posttest* naik menjadi 91,66%. Ketuntasan belajar *posttest* lebih baik dari ketuntasan belajar *pretest*, keefektifan model pembelajaran RME berbantu media tangram sudah sesuai dengan kriteria keefektifan pembelajaran sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantu media tangram efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri Kauman 07 Batang.

Keberhasilan penggunaan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantu media tangram terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri Kauman 07 Batang ini dapat dilihat dengan meningkatnya nilai hasil belajar siswa pada kemampuan pemecahan masalah matematika setelah diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantu media tangram dibandingkan dengan sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantu media tangram. Kesimpulan ini didukung dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa saat *pretest* sebelum diberi perlakuan 48,97 setelah diberi perlakuan rata-rata nilai siswa saat *posttest* meningkat menjadi 85,91. Ketuntasan siswa juga meningkat dari sebelumnya pada saat *pretest* hanya 5 siswa yang tuntas kemudian pada saat *posttest* 33 siswa yang tuntas.

Hal tersebut menunjukkan perbedaan yang signifikan terjadi setelah peneliti menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantu media tangram dibandingkan sebelum menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantu media tangram pada langkah-langkah pembelajaran. Hal ini terjadi karena Model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantu media tangram dapat meningkatkan hasil belajar siswa, model pembelajaran ini juga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Guru menjelaskan materi dengan bantuan media tangram yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika karena sejalan dengan tahap berpikir siswa SD yaitu siswa masih dalam tahap berpikir konkret.

Berdasarkan uraian data dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantu media tangram efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri Kauman 07 Batang.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan dapat diambil kesimpulan yaitu model pembelajaran RME berbantu media tangram efektif terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika materi bangun datar siswa kelas IV SD Negeri Kauman 07 Batang. Hal ini dapat ditandai dari nilai *posttest* kemampuan pemecahan masalah matematika sesudah mendapat perlakuan lebih baik dari nilai *pretest* kemampuan pemecahan masalah matematika sebelum mendapat perlakuan. Didukung juga dengan tercapainya kriteria keefektifan pembelajaran yaitu: (1) meningkatnya kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dilihat dari nilai hasil belajar *pretest* dan *posttest* melalui uji normalitas serta uji hipotesis (2) meningkatnya hasil ketuntasan belajar individu mencapai  $> 70\%$  dan hasil ketuntasan belajar klasikal siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika meningkat dengan mencapai  $> 85\%$ .

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai perbaikan pada saat proses pembelajaran yaitu:

1. Bagi guru, dapat menggunakan model pembelajaran *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantu media tangram sebagai inovasi dan variasi dalam pembelajaran matematika.
2. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan refensi yang nantinya dapat diterapkan untuk mengajar di sekolah.
3. Bagi pembaca, Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pembaca sebagai dasar penelitian selanjutnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardina, F. N., Fajriyah, K., & Budiman, M. A. (2019). Keefektifan Model Realistic Mathematic Education Berbantu Media Manipulatif Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Operasi Pecahan. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 151-158.
- Astuti, E. R. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar Menggunakan Media Tangram Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri Kemiri Kabupaten Sidoarjo. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(4), 602-616.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, R. (2014). *Media dan alat peraga dalam pembelajaran matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar (Cetakan ke-4)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2003: Kemendikbud.
- .
- .