

**PENGARUH PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION*
(RME) BERBANTUAN MEDIA CONGKLAK TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III
SD NEGERI 02 MUARO PAITI**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh:

**ZAHRUL AZMI
NPM 2210013411124**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2026**

UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Zahrul Azmi
NPM : 2210013411124
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd.

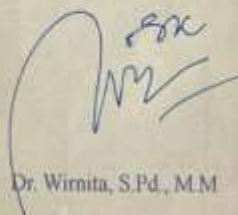
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



Dr. Wirnita, S.Pd., M.M

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah Dilaksanakan Ujian Skripsi Pada Hari **Rabu** Tanggal **Empat** Bulan **Maret** Tahun **Dua Ribu Dua Puluh Enam** bagi :

Nama Mahasiswa : Zahrul Azmi
NPM : 2210013411124
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Bung Hatta
Judul : Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti.

Tim Penguji:

No.	Nama		Tanda Tangan
1.	Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd	Ketua :	
2.	Dra. Zulfa Amrina, M.Pd.	Penguji 1 :	
3.	Dr. Daswarman, S.T., M.Pd	Penguji 2 :	

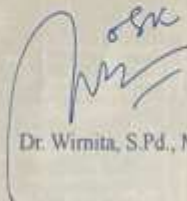
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Program Studi



Dr. Wirnita, S.Pd., M.M.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Zahrul Azmi

NPM : 2210013411124

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas : Bung Hatta

Judul : Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Maret 2026

Saya yang menyatakan



Zahrul Azmi

**PENGARUH PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION*
(RME) BERBANTUAN MEDIA CONGKLAK TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III
SD NEGERI 02 MUARO PAITI**

Zahrul Azmi¹, Syafni Gustina Sari¹
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
Email: zahrulazmi67@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *Posttest-Only Control Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti. Penentuan kelas sampel dilakukan dengan menggunakan teknik total sampling. Sampel yang terpilih sebagai kelas eksperimen adalah kelas III A dan sampel yang terpilih sebagai kelas kontrol adalah kelas III B. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes hasil belajar siswa dalam bentuk soal pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji hipotesis dengan menggunakan uji t tidak berpasangan (*independent sample t-test*). Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh, kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata akhir yaitu 84,44, sedangkan kelas kontrol sebesar 78,03. Dari hasil uji t menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) $0,039 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti.

Kata Kunci: *Realistic Mathematics Education* (RME), Media Congklak, Hasil Belajar Matematika

KATA PENGANTAR



Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya kepada peneliti, sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti” guna meraih gelar S1 Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Sholawat beserta salam dimohonkan kepada Allah SWT semoga selalu tercurah pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, Allahumma Shalli, Ala Muhammad Wa’ala Ali Muhammad. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini peneliti menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga, serta pemikiran untuk memberikan arahan dan bimbingan yang bermakna, sehingga peneliti mampu menuntaskan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.

2. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd., selaku dosen penguji I dan Bapak Dr. Daswarman, S.T., M.Pd., selaku dosen penguji II yang dengan kebijaksanaan dan ketelitian telah memberikan kritik, saran, serta masukan
3. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang senantiasa memberikan arahan dan dukungan dalam setiap tahapan penyusunan skripsi ini.
4. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah memberikan fasilitas serta dukungan sehingga proses penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta yang telah menanamkan ilmu, nilai, dan inspirasi selama perjalanan akademik peneliti.
6. Bapak Ringgi Adinata, S.Pd. SD. selaku Kepala Sekolah SDN 02 Muaro Paiti.
7. Ibu Marwineni, S.Pd. SD., Ibu Erpina Silen, S.Pd. selaku wali kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti.
8. Teristimewa ungkapan terimakasih penulis sampaikan kepada keluarga tercinta, terutama kepada orang tua yang telah memberikan semangat, motivasi dan doa nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

9. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan saya yang selalu memberi dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.

Akhir kata peneliti ucapkan Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu peneliti, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Semoga Allah merahmati kita semua dan memberikan kebahagiaan di dunia dan di akhirat dan semoga segala bantuan dan pertolongan yang diberikan dapat menjadi amal ibadah dari Allah SWT dan dibalas dengan pahala yang berlipat ganda. Aamiin Ya Rabbal'Alamiin.



Padang, Februari 2026

Zahrul Azmi
Npm. 2210013411124

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II LANDASAN TEORITIS	12
A. Kajian Teori	12
B. Penelitian Relevan	44
C. Kerangka Konseptual	48
D. Hipotesis Penelitian	49
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	50
A. Jenis Penelitian	50
B. Populasi dan Sampel	51

C. Jenis Data	56
D. Teknik Pengambilan Data	57
E. Instrumen Penelitian	58
F. Analisis Data	70
G. Jadwal Penelitian	73
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	74
A. Hasil Penelitian	74
B. Pembahasan	79
 BAB V PENUTUP	 84
A. Kesimpulan	
84.....	
B. Saran	85
 DAFTAR PUSTAKA	 86
LAMPIRAN	89



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Rata – Rata Sumatif Harian Materi KPK Siswa Kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti	6
2. Langkah-Langkah Pembelajaran Pendekatan Realistics Mathematics Education (RME) Berbantuan Media Congklak	35
3. Langkah-Langkah Pembelajaran Konvensional	43
4. Rancangan Desain Penelitian	51
5. Data Siswa Kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti	52
6. Hasil Uji Normalitas Nilai Sumatif Harian Matematika Siswa Kelas III SDN 02 Muaro Paiti	53
7. Hasil Uji Homogenitas Nilai Sumatif Harian Matematika Siswa Kelas III SDN 02 Muaro Paiti	54
8. Hasil Uji Analisis Rata-Rata Populasi	55
9. Kriteria Koefisien Validitas	60
10. Hasil Perhitungan Validitas Soal Uji Coba	61
11. Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	63
12. Hasil Perhitungan Inndeks Kesukaran Soal Uji Coba	64
13. Kriteria Daya Pembeda Soal	65
14. Hasil Perhitungan Daya Pembeda Soal Uji Coba	66
15. Kriteria Koefisien Reliabilitas	68
16. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	68
17. Kriteria Kualitas Butir Soal	69
18. Jadwal Penelitian.....	73

19. Hasil Tes Uji Normalitas Kelas Sampel.....	77
20. Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel	78
21. Hasil Uji Hipotesis Kelas Sampel	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Media Congklak	30
2. Bagan Kerangka Konseptual	49



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Daftar Nilai Ujian Sumatif Harian Semester I Matematika Kelas III SDN 02 Ulak Muaro Paiti Tahun Ajaran 2025/2026	90
II. Uji Normalitas	92
III. Modul Ajar Kelas Eksperimen	94
IV. Modul Ajar Kelas Kontrol	106
V. Materi Ajar	113
VI. LKPD Kelas Eksperimen	116
VII. LKPD Kelas Kontrol	117
VIII. Kisi-Kisi Soal Tes Hasil Belajar	118
IX. Soal Tes Hasil Belajar	121
X. Rubrik Validasi Soal	123
XI. Hasil Tes Uji Coba Soal	125
XII. Uji Validitas Soal	126
XIII. Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	131
XIV. Uji Tingkat Kesukaran Soal	132
XV. Uji Daya Pembeda Soal	133
XVI. Hasil Tes Akhir Hasil belajar Matematika	134
XVII. Rekaan Hasil Tes Akhir Siswa	136
XVIII. Dokumentasi Hasil Tes Akhir Siswa	138
XIX. Uji Normalitas Tes Akhir	141
XX. Uji Homogenitas Tes Akhir	142
XXI. Uji Hipotesis Tes Akhir	143
XXII. Dokumentasi Penelitian	144

XXIII. Surat – Surat	152
----------------------------	-----



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses terencana yang bertujuan membentuk manusia menjadi individu yang mampu memahami dirinya, lingkungan, serta tuntutan kehidupan. Melalui pendidikan, individu diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, dan cara berpikir yang dibutuhkan agar dapat menjalankan peran sosialnya secara bertanggung jawab. Menurut Putri (2024:12-14) bahwa pendidikan dasar berperan sebagai fase kunci dalam pengembangan kemampuan peserta didik dan berdampak pada kelanjutan pendidikan selanjutnya, yang menunjukkan bahwa tahap ini menjadi landasan pembentukan karakter, sikap belajar, dan kesiapan intelektual. Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya dipahami sebagai aktivitas penyampaian informasi, tetapi sebagai proses pengembangan potensi yang memungkinkan peserta didik tumbuh menjadi pribadi kritis, reflektif, dan adaptif terhadap perubahan zaman.

Pembelajaran merupakan proses yang mengatur bagaimana siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui interaksi dengan guru, materi, media, dan lingkungan belajar. Proses ini dirancang agar siswa mengalami perubahan yang bermakna setelah mengikuti kegiatan belajar, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Dalam konteks ini, pembelajaran dipahami sebagai sebuah sistem yang dirancang untuk membantu siswa menjalani proses belajarnya melalui rangkaian kegiatan yang disusun secara terencana untuk memengaruhi serta mendukung proses belajar yang muncul dari diri siswa sendiri. Dengan kata lain, pembelajaran perlu dirancang

dengan strategi yang tepat dan didukung penggunaan media yang konkret sehingga dapat memfasilitasi siswa mengembangkan pemahaman dan kemampuan secara optimal. Haizatul (2024:471) Pada tingkat sekolah dasar, pembelajaran yang terencana dan menarik sangat dibutuhkan karena menjadi dasar bagi perkembangan kemampuan belajar pada tahap selanjutnya.

Setelah memahami konsep dasar pembelajaran, pembahasan kemudian mengarah pada matematika sebagai mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi pada siswa. Dalam kajian ilmiah, matematika dipandang sebagai ilmu yang mengkaji bilangan, pola, hubungan, serta struktur melalui proses penalaran deduktif yang teratur. Pemahaman terhadap definisi tersebut menjadi penting karena sifat matematika menuntut ketelitian, konsistensi, dan keterhubungan antarkonsep dalam proses belajarnya. Selain itu, matematika juga berfungsi sebagai sarana berpikir, bahkan menjadi cara berpikir logis yang terstruktur dan konsisten untuk mendukung proses pengambilan keputusan serta perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Oleh karena itu, berbagai persoalan dalam kehidupan yang membutuhkan penyelesaian secara cermat dan menyeluruh pada dasarnya memerlukan dasar pemikiran matematis. Siregar, (2024:155) Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu disusun sedemikian rupa agar siswa dapat membangun konsep secara bertahap dan bermakna sesuai dengan tahap perkembangan kognitif mereka.

Menurut Darfin et al. (2025:155) bahwa hasil belajar dapat dipahami sebagai perubahan yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran,

meliputi perkembangan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam pembelajaran matematika, hasil belajar menjadi bagian penting untuk melihat sejauh mana siswa memahami dan menguasai materi yang diajarkan. Hasil belajar tidak hanya menunjukkan pencapaian siswa pada aspek pengetahuan, tetapi juga mencerminkan perkembangan sikap dan keterampilan yang muncul selama proses pembelajaran. Melalui penilaian hasil belajar, guru dapat mengetahui efektivitas pendekatan, metode, atau media yang digunakan dalam membantu siswa memahami konsep matematika secara bermakna. Oleh karena itu, hasil belajar menjadi acuan utama dalam menilai kualitas pembelajaran sekaligus dasar untuk melakukan perbaikan pada proses belajar berikutnya.

Pembelajaran matematika yang ideal adalah pembelajaran yang menghadirkan konteks kehidupan nyata, mendorong partisipasi aktif siswa, menggunakan media konkret serta berbagai bentuk representasi, dan menerapkan penilaian formatif agar siswa dapat terus memperbaiki kesalahan dan memahami konsep secara mendalam. Selain itu, pembelajaran yang baik perlu mempertimbangkan keberagaman karakteristik siswa, mengaitkan budaya lokal seperti permainan tradisional, dan menumbuhkan motivasi serta rasa percaya diri dalam belajar matematika. Pendekatan seperti RME yang dipadukan dengan media konkret seperti congklak memenuhi berbagai ciri pembelajaran matematika yang ideal tersebut sehingga banyak direkomendasikan dalam literatur pendidikan kontemporer, terutama pada pembelajaran di sekolah dasar.

Menurut Hidayat et al. (2020:107) *Realistic Mathematics Education* (RME) merupakan pendekatan pembelajaran matematika yang menjadikan

konteks nyata sebagai titik awal dalam proses belajar, sehingga siswa dapat membangun pemahaman konsep melalui kegiatan berpikir dan rekonstruksi secara mandiri. Pendekatan ini berlandaskan beberapa prinsip utama, seperti penggunaan situasi kontekstual, kegiatan pemodelan, serta peralihan dari pemahaman informal menuju bentuk matematika yang lebih formal. Berbagai penelitian terbaru menunjukkan bahwa penerapan (RME) pada tingkat sekolah dasar hingga menengah dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, terutama ketika dipadukan dengan media konkret yang dekat dengan budaya lokal. Oleh karena itu, (RME) menjadi dasar yang kuat untuk mengembangkan pembelajaran matematika yang lebih bermakna dan kontekstual, termasuk melalui pemanfaatan permainan tradisional dalam kegiatan belajar.

Media congklak sebagai permainan tradisional dapat digunakan dalam pembelajaran matematika karena memberikan pengalaman konkret bagi siswa dalam memahami konsep bilangan, operasi hitung, serta strategi berhitung melalui kegiatan bermain yang memiliki aturan jelas. Penelitian Syaidina, (2025:81) membuktikan bahwa penerapan congklak dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan berhitung, menumbuhkan motivasi, dan membuat siswa lebih terlibat selama proses belajar. Selain mengandung nilai budaya, congklak juga mendukung pembelajaran konkret dan visual yang dibutuhkan siswa sekolah dasar agar lebih mudah memahami konsep matematika. Oleh karena itu, penggunaan congklak sangat tepat bila dipadukan

dengan pendekatan RME yang menekankan konteks nyata, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran matematika.

Dalam praktiknya, pembelajaran materi KPK di sekolah dasar masih mengalami berbagai hambatan, terutama dalam membantu peserta didik memahami konsep secara utuh. Banyak siswa hanya menghafal langkah-langkah penyelesaian atau mengikuti prosedur yang diberikan guru tanpa memahami alasan di balik proses tersebut. Kurangnya penggunaan konteks pembelajaran yang dekat dengan kehidupan sehari-hari serta terbatasnya kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi, bereksplorasi, dan menemukan sendiri pola kelipatan membuat konsep KPK menjadi abstrak dan sulit dipahami. Akibatnya, kemampuan peserta didik dalam menguasai konsep KPK belum berkembang secara optimal dan cenderung tidak bertahan lama. Situasi ini menunjukkan bahwa dibutuhkan strategi pembelajaran yang lebih tepat dan bermakna agar siswa dapat membangun pemahaman konsep KPK secara aktif, mendalam, dan mudah diterapkan pada berbagai situasi.

Observasi awal yang dilakukan peneliti di SD Negeri 02 Muaro Paiti menunjukkan bahwa pembelajaran matematika, khususnya materi KPK, masih dominan menggunakan metode ceramah dan latihan soal. Media konkret belum digunakan secara optimal, dan siswa cenderung pasif serta menunjukkan tingkat antusiasme yang rendah. Hasil Penilaian harian pada materi bilangan juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, guru belum memanfaatkan konteks nyata atau permainan tradisional dalam pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti memandang bahwa penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantuan media congklak sangat relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi KPK. Pendekatan ini memadukan konteks nyata, aktivitas konkret, dan penyelesaian masalah sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan tahap perkembangan siswa.

Hal ini juga tercermin dari hasil ujian sumatif harian Bab II Matematika Semester I kelas III di SD Negeri 02 Muaro Paiti. Dari data yang diperoleh, masih terdapat peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal, dan perbedaan tingkat ketuntasan antar kelas menunjukkan bahwa pemahaman konsep belum berkembang secara merata. Di pernyataan ini, rincian persentase peserta didik yang tuntas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Nilai Rata – Rata Sumatif Harian Materi KPK Siswa Kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti

No	Kelas	KKTP	Jumlah Siswa yang Tuntas (≥ 75)	Persentase yang Tuntas	Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas (< 75)	Persentase yang Tidak Tuntas
1.	III A	75	12	57,15%	9	42,85%
2.	III B	75	9	52,95%	8	47,05%

Sumber: Guru Kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti

Berdasarkan tabel yang telah disajikan, tampak bahwa hasil belajar matematika siswa masih terdapat yang berada pada kategori rendah. Salah satu upaya untuk meningkatkan capaian tersebut adalah dengan memperkuat pemahaman konsep matematika melalui kegiatan pembelajaran yang

memanfaatkan media atau alat bantu. Media pembelajaran dapat hadir dalam berbagai bentuk, termasuk permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar siswa. Dengan penggunaan media yang tepat seperti permainan tradisional congklak, pembelajaran matematika dapat menjadi lebih menarik dan bermakna sehingga siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga memahami konsep yang dipelajari.

Sebagai salah satu jenis media pembelajaran, permainan tradisional congklak dapat digunakan untuk membantu siswa memahami konsep-konsep matematika secara lebih aktif. Melalui pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME), siswa diberi kesempatan untuk menemukan sendiri konsep yang sedang dipelajari. Dengan pendekatan ini, pembelajaran matematika tidak hanya berpusat pada penjelasan guru, tetapi dimulai dari penyelesaian masalah kontekstual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Proses ini memungkinkan siswa membangun pemahaman baru berdasarkan pengalaman sebelumnya, sehingga konsep materi KPK dapat dipahami secara mandiri. Oleh karena itu, peneliti menggunakan pendekatan RME berbantuan media congklak agar pembelajaran menjadi lebih interaktif, menarik, dan bermakna.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti, peneliti ingin menerapkan proses pembelajaran yang berbeda dari metode yang biasanya digunakan oleh guru kelas. Proses pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan bantuan media congklak. Pendekatan ini dipilih karena dianggap mampu membantu siswa memahami konsep KPK secara lebih

aktif dan mendalam. Melalui pembelajaran kontekstual, siswa diberi kesempatan untuk menyelesaikan masalah yang dekat dengan kehidupan nyata dan mengaitkannya dengan pengalaman mereka sebelumnya. Dengan cara ini, siswa dapat memahami konsep secara bertahap dan lebih bermakna.

Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media congklak memiliki sejumlah keunggulan yang membuat pembelajaran matematika lebih menarik bagi siswa. Media congklak menyediakan aktivitas konkret dan visual yang memungkinkan siswa menemukan konsep secara bertahap melalui permainan. Selain itu, siswa dapat menghubungkan pembelajaran ke dalam kehidupan sehari-hari dan menjadi lebih bermakna. Penelitian Latifah et al. (2016, dikutip dalam Chandra & Hidayati, 2023: 284) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis RME dapat membantu guru memperkuat pemahaman konsep siswa secara optimal. Dengan rancangan seperti ini, siswa tidak hanya menghafal rumus, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memahami hubungan antar konsep matematika secara lebih menyeluruh. Pendekatan RME berbantuan media congklak diharapkan mampu membuat proses pembelajaran matematika menjadi lebih aktif, menarik, dan relevan bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti menerapkan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media congklak sebagai strategi pembelajaran. Pendekatan ini dirancang agar siswa dapat secara aktif menemukan konsep KPK, menghubungkannya dengan pengalaman sebelumnya, dan menyelesaikan masalah kontekstual yang dekat dengan

kehidupan sehari-hari. Berdasarkan pertimbangan tersebut, penelitian ini dilaksanakan dengan judul “Pengaruh Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Berbantuan Media Congklak Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri O2 Muaro Paiti”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran matematika masih berpusat pada guru sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam memahami materi.
2. Siswa mengalami kesulitan mengaitkan materi KPK dengan situasi sehari-hari sehingga konsep terasa abstrak.
3. Masih terdapat siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), menandakan hasil belajar belum merata dan belum optimal.
4. Media pembelajaran yang digunakan masih belum menggunakan media yang efektif dan belum melibatkan permainan tradisional seperti congklak yang dapat menguatkan pemahaman konsep melalui aktivitas konkret.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat permasalahan yang cukup luas, penelitian ini dibatasi pada kajian mengenai pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti, khususnya pada materi Kelipatan Persekutuan Terkecil (KPK).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang dipaparkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu Apakah terdapat pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti?

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk Mengetahui pengaruh pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media congklak terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD Negeri 02 Muaro Paiti.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan memperkaya kajian mengenai penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) berbantuan media congklak dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. Temuan penelitian dapat menjadi rujukan bagi pengembangan model pembelajaran

yang menekankan konteks nyata dan aktivitas konkret untuk meningkatkan hasil belajar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik, Penelitian ini diharapkan membantu siswa memahami materi KPK melalui pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan dekat dengan pengalaman sehari-hari melalui permainan congklak.
- b. Bagi guru, Hasil penelitian dapat menjadi alternatif bagi guru dalam merancang pembelajaran matematika yang lebih kontekstual melalui pendekatan RME dan media congklak untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, Penelitian ini dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam mengembangkan inovasi pembelajaran matematika yang lebih kreatif dan efektif melalui pemanfaatan media tradisional serta pendekatan RME.
- d. Bagi peneliti, Penelitian ini memberikan pengalaman langsung dalam menerapkan pendekatan RME berbantuan media congklak serta memperluas wawasan mengenai pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.