

Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* dengan Media Konkret untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Matematika tentang Pecahan pada Peserta Didik Kelas II SD

Zidney Ilma Mafadza, Wahyudi

Universitas Sebelas Maret

Zidneyilma_0405@student.uns.ac.id

Article History

accepted 1/7/2026

approved 1/8/2026

published 31/8/2026

Abstract

The study aimed to: (1) describe the steps of RME using concrete media, (2) enhance creativity, (3) improve learning outcomes, and (4) describe the obstacles and solutions in mathematics about fractions. It was collaborative classroom action research (CAR). The subjects were the teacher and students of second grade at SD Negeri Buluspesantren. Data collection techniques were observation, interviews, document analysis, and tests. Data validity used triangulation of source and technique. Data analysis included data reduction, data display, and conclusion drawing. The results indicated that: (1) the steps of RME using concrete media were understanding contextual problems, explaining problems, solving problems, comparing and discussing problems, and concluding; (2) the creativity enhanced in the first to the third cycle such as 80.75%, 83.55%, and 87.49%; (3) mathematics learning outcomes improved such as 74.99%, 81.44%, and 86.05%; (4) the encountered obstacles included classroom management issues, student's engagement, and difficulty in concrete media. The implemented solutions were improving classroom management, providing guidance, and motivation. It concludes that RME using concrete media enhances creativity and mathematics learning outcomes about fractions.

Keywords: *Realistic Mathematics Education (RME), concrete media, creativity, mathematics learning outcomes*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan pendekatan *RME* berbantuan media konkret, (2) meningkatkan kreativitas, (3) meningkatkan hasil belajar, dan (4) mendeskripsikan kendala dan solusi dalam pembelajaran matematika tentang pecahan. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (PTK) kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas II SD Negeri Buluspesantren. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, analisis dokumen, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan Teknik. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) penerapan *RME* dengan media konkret dilakukan melalui memahami masalah kontekstual, menjelaskan masalah, menyelesaikan masalah, membandingkan dan mendiskusikan jawaban, serta menyimpulkan. (2) Persentase peningkatan kreativitas siklus I = 80,75%, siklus II = 83,55%, dan siklus III = 87,49%. (3) Persentase peningkatan hasil belajar siklus I = 74,99%, siklus II = 81,44%, dan siklus III = 86,05%. (4) Kendala yang muncul meliputi pengelolaan kelas, kurang fokus dan kepercayaan diri peserta didik, sulit penggunaan media konkret. Solusi yang dilakukan yaitu meningkatkan pengelolaan kelas, memberikan bimbingan, dan motivasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan pendekatan *RME* dengan media konkret dapat meningkatkan kreativitas dan hasil belajar matematika tentang pecahan.

Kata kunci: *Realistic Mathematics Education (RME), media konkret, kreativitas, hasil belajar matematika*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan penting dalam kehidupan manusia karena berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kompeten, berakarakter, dan mampu menghadapi perkembangan zaman. Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan yang menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek spiritual, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Oleh karena itu, pendidikan menjadi salah satu faktor penting dalam menciptakan pembelajaran yang berkualitas.

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pendidikan adalah matematika. Matematika tidak hanya berkaitan dengan kemampuan berhitung, tetapi juga melatih kemampuan berpikir logis, sistematis, kritis, realistis, dan kreatif sejak sekolah dasar (Wahyudi, 2016:368). Susanto (2016:183) menyatakan bahwa matematika dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Almira (2014:35) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam mengembangkan pola pikir logis secara optimal.

Namun demikian, pembelajaran matematika di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di kelas II SD Negeri Buluspesantren, proses pembelajaran masih menggunakan pendekatan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered*). Guru lebih dominan menjelaskan materi, sedangkan peserta didik cenderung hanya mendengarkan, mencatat, dan mengikuti instruksi tanpa terlibat aktif dalam membangun pemahamannya sendiri. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran menjadi kurang bermakna dan kurang kontekstual.

Selain itu, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran matematika juga belum optimal, khususnya media konkret. Guru lebih sering menggunakan penjelasan verbal dan tulisan di papan tulis dibandingkan menggunakan alat peraga atau benda nyata. Padahal, peserta didik sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan objek nyata untuk memahami konsep yang bersifat abstrak (Budiningsih, 2005:38). Kurangnya penggunaan media konkret menyebabkan peserta didik kesulitan memvisualisasikan konsep matematika, khususnya materi pecahan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Safitri dan Misyanto (2019:48) yang menyatakan bahwa media konkret dapat membantu penyajian konsep matematika secara nyata. Selain itu, Khairunnisa dan Ilmi (2020:135) menyatakan bahwa media konkret dapat mendukung kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Permasalahan dalam pembelajaran matematika tersebut berdampak pada rendahnya kreativitas peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 24 September 2025, peserta didik belum mampu menghasilkan gagasan yang variatif, kurang percaya diri dalam menyampaikan pendapat, serta masih bergantung pada arahan guru. Hasil *pretest* kreativitas menunjukkan persentase sebesar 53,94% yang tergolong kategori rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengeksplorasi ide dan mengembangkan kreativitasnya.

Kreativitas merupakan kemampuan individu dalam menghasilkan gagasan atau ide baru yang orisinal dan bernilai (Muqodas, 201:526). Selain itu, Ardianti, Pratiwi, dan Kanzannudin (2017:146) menyatakan bahwa kreativitas tidak hanya berkaitan dengan aspek kognitif, tetapi juga mencakup sikap dan keterampilan dalam memecahkan masalah. Oleh karena itu, kreativitas perlu dikembangkan melalui pembelajaran yang

memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif mencoba, berdiskusi, dan menemukan solusi secara mandiri. Selain kreativitas, hasil belajar matematika peserta didik juga masih rendah. Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan pada tanggal 29 September 2025, sebanyak 68,42% peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah, yaitu 75. Rendahnya hasil belajar tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum memahami konsep pecahan secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang mampu menciptakan pembelajaran matematika yang bermakna dan kontekstual. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah *Realistic Mathematics Education (RME)*. Wahyudi (2015:25) menyatakan bahwa pendekatan *RME* merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan konsep matematika dengan permasalahan nyata yang dekat dengan kehidupan peserta didik. Sejalan dengan itu, Freudenthal dalam Mulyati (2016:91) menyatakan bahwa matematika merupakan aktivitas manusia yang berkaitan dengan realitas.

Pendekatan *RME* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk membangun sendiri pemahaman konsep melalui pengalaman langsung. Dalam pembelajaran, peserta didik dilibatkan dalam penyelesaian masalah kontekstual, diskusi kelompok, dan kegiatan eksplorasi. Chisara dkk. (2018:65) menyatakan bahwa pendekatan *RME* dapat meningkatkan hasil belajar karena melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, Tanjung (2019:101) menyatakan bahwa pendekatan *RME* mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif.

Agar penerapan pendekatan *RME* lebih optimal, diperlukan dukungan media konkret. Media konkret merupakan media yang dapat diamati dan dimanipulasi secara langsung oleh peserta didik (Suarjana dkk., 2017:105). Setyawan (2020:158) menyatakan bahwa media konkret memungkinkan peserta didik mengalami secara langsung objek pembelajaran sehingga konsep abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Penggunaan media konkret seperti kertas lipat, potongan kue, dan *puzzle* pecahan membantu peserta didik memahami konsep pecahan melalui pengalaman nyata.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan *RME* dan media konkret mampu meningkatkan pembelajaran matematika. Astuti (2018:134) menyatakan bahwa pendekatan *RME* dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Hoviana dkk. (2023:4433) juga menunjukkan bahwa penggunaan media konkret mampu meningkatkan kemampuan matematika peserta didik. Selain itu, Riyana dkk. (2020:1628) menyatakan bahwa media konkret dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan soal matematika.

Meskipun demikian, penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika dan belum secara khusus mengkaji peningkatan kreativitas peserta didik melalui penerapan pendekatan *RME* berbantuan media konkret pada materi pecahan di kelas rendah sekolah dasar. Selain itu, penelitian mengenai penerapan pendekatan *RME* berbantuan media konkret pada peserta didik kelas II sekolah dasar masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada penerapan pendekatan *RME* berbantuan media konkret yang tidak hanya difokuskan pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga kreativitas peserta didik dalam pembelajaran matematika materi pecahan.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* berbantuan media konkret pada pembelajaran matematika materi pecahan; (2) meningkatkan kreativitas peserta didik; dan (3) meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan pada peserta didik kelas II SD Negeri Buluspesantren Tahun Ajaran 2025/2026.

METODE

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif yang dilaksanakan antara peneliti dan guru kelas II SD Negeri Buluspesantren Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian dilakukan dalam tiga siklus yang terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi mengacu pada model Arikunto (Arikunto, Suhardjono, & Supardi, 2015:42). Subjek penelitian yaitu guru dan seluruh peserta didik kelas II SD Negeri Buluspesantren yang berjumlah 19 peserta didik, terdiri atas 10 laki-laki dan 9 perempuan. Sumber data penelitian berasal dari guru dan peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dokumentasi, dan penilaian kreativitas (Sugiyono, 2020:296). Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus. Siklus I dan II terdiri atas dua pertemuan, sedangkan siklus III terdiri atas satu pertemuan. Tindakan pada setiap siklus dilakukan melalui penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* berbantuan media konkret.

Pada siklus I, tindakan difokuskan pada materi pecahan setengah dan seperempat dari benda utuh menggunakan media konkret berupa benda berbentuk kotak dan lingkaran serta pembuatan produk bunga pecahan. Siklus II difokuskan pada materi setengah dan seperempat dari kumpulan benda melalui pembuatan *puzzle* pecahan. Siklus III difokuskan pada kegiatan membandingkan pecahan setengah dan seperempat dari benda utuh menggunakan media konkret.

Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber diperoleh melalui guru dan peserta didik, sedangkan triangulasi teknik dilakukan melalui observasi, wawancara, tes, dokumentasi, dan penilaian kreativitas (Sugiyono, 2020:315). Selain itu, validitas instrumen tes dan rubrik kreativitas dilakukan melalui guru kelas II SD Negeri Buluspesantren sebelum digunakan dalam penelitian. Reliabilitas tes dilakukan melalui konsistensi soal sesuai indikator materi pecahan. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif mengacu pada model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2015:246). Analisis kuantitatif digunakan untuk menghitung persentase penerapan langkah *RME*, kreativitas, dan hasil belajar peserta didik.

Persentase kreativitas dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{F}{16} \times 100\%$$

Keterangan:

- P** = persentase yang dicari
F = skor yang didapat
N = jumlah skor maksimal

Selanjutnya disajikan pedoman penilaian yang digunakan untuk penilaian produk kreativitas peserta didik berikut.

Tabel 1. Pedoman Penilaian Kreativitas

Tingkat Penguasaan	Keterangan
0%-59%	Kreativitas rendah
60%-74%	Kreativitas cukup
75%-90%	Kreativitas sedang
91%-100%	Kreativitas tinggi

(Sumber: Furi, 2018, hlm. 53)

Ketuntasan hasil belajar dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\Sigma \text{peserta didik tuntas}}{\Sigma \text{seluruh peserta didik}} \times 100 \%$$

Peserta didik dinyatakan tuntas apabila memperoleh nilai ≥ 75 sesuai Kriteria Ketercapaian Minimal (KKM) sekolah. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan sebesar 85% berdasarkan target ketuntasan klasikal dalam PTK dan kategori sangat baik pada penilaian kreativitas serta penerapan pembelajaran. Indikator keberhasilan meliputi: (1) keterlaksanaan langkah pendekatan *RME* dengan media konkret mencapai $\geq 85\%$, (2) kreativitas peserta didik mencapai $\geq 85\%$, dan (3) ketuntasan hasil belajar peserta didik mencapai $\geq 85\%$ dari jumlah seluruh peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penerapan Pendekatan *RME* dengan Media Konkret.

Penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus dengan menerapkan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* dengan media konkret dalam pembelajaran yang terdiri dari 5 langkah, yaitu: (1) memahami permasalahan kontekstual melalui penggunaan media konkret, (2) menjelaskan masalah kontekstual dengan bantuan media konkret, (3) menyelesaikan masalah kontekstual menggunakan media konkret, (4) membandingkan serta mendiskusikan hasil jawaban dengan memanfaatkan media konkret, (5) menarik kesimpulan (Ekowati, dkk., 2021: 271).

Tabel 2. Hasil Observasi Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* dengan Media Konkret terhadap Guru dan Peserta Didik.

Langkah	Siklus I		Siklus II		Siklus III		Rata-rata	
	Guru	Peserta Didik	Guru	Peserta Didik	Guru	Peserta Didik	Guru	Peserta Didik
	%	%	%	%	%	%	%	%
Memahami masalah kontekstual dengan media konkret	87,25	87,25	89,75	91,50	93,25	93,25	90,08	90,66
Menjelaskan masalah kontekstual dengan media konkret	86,25	84,25	90,50	91,50	91,50	93,75	89,41	89,83
Menyelesaikan masalah kontekstual dengan media konkret	88,50	86,25	92,50	90,75	95,83	93,75	92,27	90,25
Membandingkan dan mendiskusikan jawaban	84	84,75	89	93,25	93,25	91,50	88,75	89,83
Menyimpulkan	87,25	86	91	89,75	91,50	92,86	89,91	89,53
Rata-rata	86,65	85,70	90,55	91,35	93,09	93,02	90,09	90,02

Berdasarkan Tabel 2, keterlaksanaan penerapan *RME* dengan media konkret mengalami peningkatan konsisten dari siklus ke siklus. Ketepatan guru meningkat dari 86,65% (Siklus I) menjadi 90,55% (Siklus II) dan 93,09% (Siklus III). Kesungguhan peserta didik juga meningkat dari 85,70% menjadi 91,35% dan 93,02%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa guru semakin terampil memfasilitasi pembelajaran kontekstual, seiring meningkatnya kepercayaan diri dan keterlibatan aktif peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan dapat diketahui bahwa langkah-langkah pendekatan *RME* dengan media konkret yang diterapkan adalah:

- a. Memahami masalah kontekstual dengan media konkret.

Pada langkah ini, guru menyajikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari menggunakan media konkret agar peserta didik lebih mudah memahami konsep pecahan. Pada Siklus I digunakan kertas lipat dan biskuit untuk mengenalkan konsep setengah, Siklus II menggunakan bola plastik dan kacang atom untuk membahas pembagian kelompok sama banyak, sedangkan Siklus III menggunakan pita dan lidi untuk membandingkan setengah dan seperempat. Respons peserta didik meningkat pada setiap siklus karena media yang digunakan semakin dekat dengan pengalaman mereka. Karaca & Özkaya (2017:99) menegaskan bahwa keterkaitan dengan kehidupan nyata meningkatkan pemahaman konsep matematika. Polya (Hadi & Radiyatul, 2015:55) juga menyatakan bahwa peserta didik tidak dapat menyelesaikan masalah dengan tepat tanpa terlebih dahulu memahaminya dengan baik.

- b. Menjelaskan masalah kontekstual dengan media konkret.

Pada langkah menjelaskan masalah kontekstual dengan media konkret, guru membagi peserta didik menjadi 4-5 kelompok, membagikan LKPD beserta media konkret, dan memberikan petunjuk melalui tanya jawab ketika peserta didik mengalami kesulitan. Pada Siklus I, beberapa peserta didik belum memahami cara menggunakan media konkret sehingga guru perlu menjelaskan berulang. Pada Siklus II, peserta didik mulai aktif bertanya dan berdiskusi dalam kelompok dengan bimbingan guru. Pada Siklus III, peserta didik semakin mandiri tanpa perlu penjelasan berulang. Hal ini sesuai dengan pendapat Hobri dalam Isrok'atun (Salamah & Kelana, 2020:322) bahwa pada tahap ini guru menyampaikan permasalahan kontekstual dan memberikan arahan dalam proses penyelesaiannya. Melalui pendekatan *RME*, peran guru beralih dari pemberi informasi menjadi fasilitator yang aktif dan kreatif (Ekowati dkk., 2015:42), serta peserta didik dapat lebih aktif menemukan konsep secara mandiri (Ndiung dkk., 2021:883).

- c. Menyelesaikan masalah kontekstual dengan media konkret.

Pada langkah menyelesaikan masalah kontekstual dengan media konkret, peserta didik berdiskusi kelompok menggunakan media konkret yang disediakan sementara guru membimbing seperlunya. Pada Siklus I, peserta didik masih bergantung pada guru dalam memanipulasi media, misalnya melipat kertas dan menyusun biskuit untuk menunjukkan konsep setengah. Pada Siklus II, peserta didik semakin aktif berdiskusi secara mandiri menggunakan bola plastik dan puzzle pecahan. Pada Siklus III, peserta didik sudah mampu menggunakan pita dan lidi secara mandiri untuk membandingkan setengah dan seperempat. Keterlaksanaan guru pada langkah ini mencapai nilai tertinggi di Siklus III, yaitu 95,83%, yang mencerminkan kualitas pembimbingan yang semakin tepat sasaran. Diskusi kelompok dalam langkah ini terbukti mendorong peserta didik lebih aktif dan antusias (Malik dalam Kumi, 2020:74), Latipah & Afriansyah (2018, hlm. 9) menyatakan bahwa melalui pendekatan *RME*, peserta didik didorong untuk aktif berinteraksi dan bekerja sama dalam kelompok untuk menemukan solusi.

- d. Membandingkan dan mendiskusikan jawaban dengan media konkret.

Pada langkah membandingkan dan mendiskusikan jawaban, guru menunjuk beberapa kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi, sementara kelompok lain membandingkan dengan hasil diskusinya sendiri. Pada Siklus I, peserta didik masih ragu dalam mempresentasikan hasil dan menanggapi kelompok lain. Pada Siklus II, keterlaksanaan peserta didik (93,25%) melampaui guru (89,00%), menunjukkan peserta didik semakin aktif bertukar ide secara mandiri. Pada Siklus III, diskusi berlangsung lebih tertib dan terarah dengan peserta didik yang semakin percaya diri dalam menyampaikan dan menanggapi

pendapatKegiatan ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berbagi ide dalam rangka menemukan kembali konsep matematika melalui eksplorasi masalah kontekstual (Febriyanti dkk., 2019:154). Peserta didik juga memperoleh jawaban yang lebih tepat melalui berbagai cara penyelesaian yang berbeda (Soraya dkk., 2018:89).

e. Menyimpulkan,

Pada langkah menyimpulkan, guru memberikan umpan balik dan membimbing peserta didik menarik kesimpulan mengenai konsep, prosedur, dan prinsip yang telah dipelajari, sekaligus memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya kembali. Pada Siklus I, guru masih mendominasi kegiatan menyimpulkan. Pada Siklus II, keterlaksanaan peserta didik (89,75%) sedikit menurun karena materi kumpulan benda lebih kompleks sehingga peserta didik membutuhkan waktu lebih untuk mengintegrasikan pemahaman. Pada Siklus III, keterlaksanaan peserta didik meningkat menjadi 92,86% tertinggi sepanjang penelitian menunjukkan peserta didik sudah mampu menyimpulkan secara mandiri. Hal ini sejalan dengan Salamah & Kelana (2020:322) bahwa peserta didik diarahkan untuk menyimpulkan konsep dan penyelesaian masalah yang telah didiskusikan bersama, serta Setyono (Wahyudi, 2015:31) yang menyatakan bahwa peserta didik mencoba berbagai strategi dalam mempresentasikan hasil dan menarik kesimpulan pembelajaran.pembeajaran.

Secara keseluruhan, peningkatan pada Tabel 1 bukan sekadar kenaikan angka, melainkan mencerminkan perubahan nyata dalam dinamika kelas: dari pembelajaran yang semula berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang semakin berpusat pada peserta didik. Peserta didik yang pada Siklus I masih pasif dan bergantung pada guru, pada Siklus III sudah mampu aktif berdiskusi, berani mempresentasikan, dan menyimpulkan secara mandiri melalui penggunaan media konkret yang kontekstual di setiap langkahnya.

2. Peningkatan Kreativitas Peserta Didik.

Penelitian ini juga terdapat adanya peningkatan kreativitas. Pengukuran kreativitas dilakukan dengan rubrik yang mencakup 4 indikator *elaboration* (kerincian), *resolution* (pemecahan masalah), *fluency* (kelancaran), dan *originality* (keaslian) (Mayasari, dkk. 2016, hlm 222).

Tabel 3. Peningkatan Kreativitas dalam Pembelajaran Matematika

Indikator	Siklus I	Siklus II	Siklus III	Rata-rata
	%	%	%	%
<i>Elaboration</i>	78,94	80,26	88,15	82,45
<i>Resolution</i>	80,26	82,89	90,78	84,64
<i>Fluency</i>	82,89	86,84	93,42	87,71
<i>Originality</i>	78,94	84,21	77,63	80,26
Rata -rata	80,75	83,55	87,49	83,93

Berdasarkan tabel 3 rata-rata kreativitas peserta didik meningkat dari 80,75% (Siklus I) menjadi 83,55% (Siklus II) dan 87,49% (Siklus III). Peningkatan ini tidak terjadi secara seragam pada semua indikator, sehingga perlu diuraikan secara rinci per indikator berikut kaitannya dengan materi pecahan dan kegiatan yang dilakukan guru maupun peserta didik.

a. *Elaboration* (Kerincian): 78,94% → 80,26% → 88,15%

Indikator *elaboration* menilai ketekunan dan ketelitian peserta didik dalam menghasilkan produk yang rinci, lengkap, dan jelas sehingga karya menjadi lebih informatif dan mudah dipahami (Firmansyah dkk., 2023:4763). Pada siklus I, peserta didik membuat bunga pecahan dari kertas yang di bentuk bunga dan di tengahnya terdapat benda yang di potong untuk menunjukkan konsep setengah dan seperempat dari benda utuh. Hasil produk masih kurang rinci pewarnaan tidak merata, lipatan tidak presisi, dan bagian pecahan tidak diberi keterangan yang jelas. Hal ini terjadi karena peserta didik baru pertama kali membuat produk kreatif berbasis media konkret. Guru kemudian memberikan bimbingan dengan menunjukkan contoh cara melipat kertas secara tepat, memberi petunjuk langkah demi langkah, dan mengingatkan peserta didik menuliskan lambang pecahan ($\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$) pada setiap bagian yang dibagi.

Pada siklus II, peserta didik membuat *puzzle* pecahan untuk menggambarkan setengah dan seperempat dari kumpulan benda menggunakan bola plastik, kacang atom, dan ciki. Kerincian produk mulai meningkat garis potongan lebih rapi, pewarnaan lebih konsisten, dan gambar kumpulan benda sudah dilengkapi keterangan jumlah. Guru mendorong peserta didik untuk menuliskan jumlah benda di setiap bagian *puzzle* secara tepat. Pada Siklus III, peserta didik mengukur dan membagi benda utuh (martabak, pita, lidi) untuk membandingkan setengah dan seperempat. Kerincian meningkat signifikan (88,15%) peserta didik sudah mampu menunjukkan hasil pembagian secara akurat, mencatat ukuran bagian dengan benar, dan memberi penjelasan tertulis yang lengkap pada lembar kerjanya. Peningkatan ini sejalan dengan perbaikan bimbingan guru yang semakin terstruktur di setiap siklus.

- b. *Resolution* (Pemecahan Masalah): 80,26% → 82,89% → 90,78%

Indikator *resolution* mengukur kemampuan peserta didik memecahkan masalah dan menghasilkan ide baru dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, dikaitkan dengan konsep pecahan. Pada Siklus I, peserta didik diminta memecahkan masalah (membagi biskuit). Sebagian besar peserta didik masih memerlukan bantuan guru untuk memahami bahwa biskuit harus dibagi menjadi dua bagian sama besar, bukan sekadar dua bagian. Guru membimbing dengan pertanyaan: "Apakah kedua bagiannya sudah sama besar?" sehingga peserta didik belajar memverifikasi hasil pekerjaannya sendiri.

Pada Siklus II, masalah yang disajikan meningkat kompleksitasnya: "Dari 12 kacang atom, berapa yang menjadi setengah bagian?" Peserta didik diminta mengelompokkan benda nyata ke dalam kelompok yang sama, lalu menuliskan hasilnya dalam lambang pecahan. Kemampuan pemecahan masalah meningkat karena peserta didik sudah memahami pola dari Siklus I. Pada Siklus III, peserta didik dihadapkan pada masalah perbandingan: "Mana yang lebih besar, setengah atau seperempat dari pita yang sama panjang?" Peserta didik menggunakan pita dan lidi secara langsung untuk membuktikan jawabannya. Keterlibatan langsung dengan media konkret membuat peserta didik semakin mampu menyelesaikan masalah secara mandiri (Sitorus & Masrayati, 2016:118), yang tercermin dari peningkatan signifikan menjadi 90,78%.

- c. *Fluency* (Kelancaran): 82,89% → 86,84% → 93,42%

Indikator fluency mengukur kelancaran peserta didik dalam menjelaskan produk atau hasil kerja yang dibuat, baik secara lisan saat presentasi maupun secara tertulis pada lembar kerja. Fluency berkaitan dengan kemampuan mengekspresikan ide secara mengalir, runtut, dan percaya diri (Rosyada dkk., 2024:657). Pada Siklus I, peserta didik diminta menjelaskan bunga pecahan yang mereka buat di depan kelompok. Banyak peserta didik masih ragu-ragu, berbicara pelan, dan tidak dapat menjelaskan mengapa satu bagian disebut

setengah. Guru memberikan pertanyaan pemantik: "Coba ceritakan, kamu membagi bunganya menjadi berapa bagian? Sama besar tidak?"

Pada Siklus II, peserta didik semakin lancar menjelaskan *puzzle* pecahan yang dibuat. Mereka mulai mampu menyebutkan jumlah benda di setiap bagian dan mengaitkannya dengan lambang pecahan secara mandiri. Guru membiasakan presentasi mini di depan kelompok sebelum presentasi kelas, sehingga peserta didik lebih siap dan percaya diri. Pada Siklus III, peserta didik sudah mampu menjelaskan dengan runtut: "Pita ini saya bagi dua sama besar, jadi satu bagian adalah setengah. Kalau dibagi empat, satu bagian adalah seperempat. Setengah lebih panjang dari seperempat." *Fluency* menjadi indikator dengan nilai tertinggi (93,42%), menunjukkan bahwa kebiasaan presentasi yang dibangun secara bertahap berhasil meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dalam mengomunikasikan konsep pecahan.

- d. *Originality* (Keaslian): 78,94% → 84,21% → 77,63%

Indikator *originality* menilai kebaruan dan keunikan ide peserta didik dalam menghasilkan karya, apakah peserta didik mampu menentukan caranya sendiri yang berbeda dari contoh guru (Mayasari dkk., 2016:222). Pada siklus I, peserta didik cenderung meniru contoh bunga pecahan yang ditunjukkan guru, dengan variasi warna dan bentuk yang terbatas. Pada siklus II, *originality* meningkat signifikan menjadi 84,21% peserta didik menunjukkan variasi yang lebih beragam dalam desain *puzzle*, seperti menggunakan kombinasi warna berbeda untuk membedakan setengah dan seperempat dari kumpulan benda, serta menambahkan gambar benda yang tidak sepenuhnya mengikuti contoh guru.

Pada Siklus III, *originality* mengalami penurunan menjadi 77,63%, bukan karena kreativitas peserta didik menurun, melainkan karena karakteristik tugas yang lebih terstruktur mengukur dan membagi benda secara presisi menggunakan pita dan lidi sehingga ruang eksplorasi lebih terbatas dibanding Siklus II. Meski demikian, sebagian peserta didik tetap menunjukkan keaslian dengan cara sendiri, misalnya melipat pita terlebih dahulu sebelum membandingkan panjangnya. Penurunan ini tidak memengaruhi rata-rata kreativitas keseluruhan yang tetap meningkat karena tiga indikator lainnya tumbuh lebih kuat, sejalan dengan Firmansyah dkk. (2023:4763) menyatakan bahwa penggunaan media konkret dapat meningkatkan kerincian dan pemahaman peserta didik, serta Rosyada dkk. (2024:657) menjelaskan bahwa keterlibatan aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kelacaran peserta didik dalam mengemukakan ide.

3. Peningkatan Hasil belajar Matematika.

Peningkatan hasil belajar matematika peserta didik yang diperoleh dari tes evaluasi yang dikerakan diakhir pembelajaran. Berikut perbandingan antar siklus hasil belajar matematika pecahan.

Tabel 4. Perbandingan Hasil belajar Matematika dari Siklus I-III

Nilai	Siklus I		Siklus II		Siklus III
	Pert1	Pert 2	Pert 1	Pert 2	Pert 1
	%	%	%	%	%
95-100	-	10,52	15,78	10,52	21,05
85-94	21,05	31,57	15,78	26,31	31,57
75-84	42,10	31,57	52,63	63,15	47,36
65-74	5,26	5,26	15,78	-	-
55-64	5,26	21,05	-	-	-
45-54	10,52	-	-	-	-
<45	5,26	-	-	-	-
Nilai Tertinggi	90	100	100	100	100
Nilai Terendah	40	55	65	75	75
Rata-rata	72,36	77,63	80,78	82,10	86,05
Jumlah Peserta Didik Tuntas	73,68	73,68	84,21	94,73	100
Jumlah Peserta Didik Belum Tuntas	26,31	26,31	15,78	-	-
Rata-rata Per Siklus	74,99%		81,44%		86,05%

Berdasarkan tabel 4 bahwa ketuntasan hasil belajar Matematika tentang pecahan pada peserta didik sudah mencapai indikator kinerja penelitian dan penelitian ini dinyatakan berhasil. Nilai peserta didik rata-rata per siklus meningkat sebesar 74,99% pada siklus I, 81,44% siklus II, dan 86,05% pada siklus III.

Pada Siklus I, materi setengah dan seperempat dari benda utuh menggunakan kertas lipat dan biskuit. Guru menyajikan masalah kontekstual dan membimbing peserta didik membaca serta menulis lambang pecahan $\frac{1}{2}$ dan $\frac{1}{4}$. Kesulitan yang dihadapi adalah peserta didik belum memahami perbedaan "dua bagian" dan "dua bagian sama besar" sehingga keliru menentukan nilai pecahan, serta kelas kurang kondusif karena belum terbiasa pembelajaran berbasis eksplorasi. Guru mengatasinya dengan pertanyaan pemantik: "Apakah kedua bagiannya sudah sama besar?", demonstrasi media konkret, dan remidi. Ketuntasan Siklus I rata-rata pada (pertemuan 1) 72,36%, dan 77,63% (pertemuan 2)

Pada Siklus II, materi ditingkatkan ke setengah dan seperempat dari kumpulan benda menggunakan bola plastik, kacang atom, dan puzzle pecahan. Peserta didik mengelompokkan benda secara langsung, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil. Kesulitan yang muncul adalah beberapa peserta didik kesulitan memanipulasi puzzle secara mandiri dan kurang percaya diri saat presentasi. Guru mengatasinya dengan mendemonstrasikan penggunaan puzzle, membiasakan presentasi mini di depan kelompok kecil, dan memberikan apresiasi verbal. Ketuntasan meningkat menjadi 84,21% (Pertemuan 1) dan 94,73% (Pertemuan 2).

Pada Siklus III, materi perbandingan setengah dan seperempat dari benda utuh menggunakan pita dan lidi. Peserta didik sudah mampu bekerja mandiri, aktif berdiskusi, dan berani mempresentasikan hasil. Kesulitan yang tersisa hanya pada ketepatan pengukuran beberapa peserta didik membutuhkan waktu lebih lama membagi pita secara presisi. Guru memberikan bimbingan individual dengan mencontohkan cara melipat pita terlebih dahulu. Hasilnya, 100% peserta didik mencapai KKM dengan rata-rata 86,05%, melampaui indikator keberhasilan.

Peningkatan hasil belajar ini terjadi karena pendekatan *RME* dengan media konkret memungkinkan peserta didik memahami konsep pecahan melalui pengalaman langsung yang bermakna. Penggunaan benda nyata seperti biskuit, bola plastik, dan pita

membantu peserta didik memvisualisasikan konsep pecahan yang abstrak (Hoviana dkk., 2023:4433). Keterlibatan aktif peserta didik dalam memahami masalah kontekstual dan menemukan solusi secara mandiri mendorong pemahaman yang lebih kuat (Chisara dkk., 2018:66). Hal ini sejalan dengan Fitriani & Maulana (2016:47) bahwa pembelajaran menggunakan *RME* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik SD, serta Hamzah dalam Ikhsan (Yulianti & Wulandari, 2019:532) bahwa peningkatan hasil belajar terjadi karena keaktifan peserta didik dalam memahami masalah kontekstual dan menemukan solusinya.

4. Kendala dan Solusi Penerapan Pendekatan *RME* dengan Media Konkret.

Kendala penerapan pendekatan *RME* dengan media konkret pada peserta didik kelas II SD Negeri Buluspesantren Tahun Ajaran 2025/2026 meliputi: (1) guru kesulitan mengondisikan kelas sehingga pembelajaran kurang kondusif; (2) peserta didik belum fokus pada masalah yang disajikan; (3) peserta didik belum maksimal dalam mempresentasikan hasil diskusi dan kurang percaya diri; (4) masih ada peserta didik yang tidak tertib; (5) beberapa peserta didik kesulitan menggunakan media konkret secara mandiri; (6) peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dan tanggapan guru; (7) peserta didik masih ramai dan mengganggu teman saat diskusi; serta (8) peserta didik belum sepenuhnya mendengarkan teman yang sedang presentasi.

Kendala tersebut bukan merupakan kegagalan pendekatan *RME*, melainkan merupakan tantangan implementasi yang wajar ditemukan pada awal penerapan pendekatan baru, khususnya di kelas rendah. Hal ini sejalan dengan pendapat Suwasono dalam Ningsi & Azilah (2019:3) bahwa *RME* memiliki kelemahan pada pemahaman masalah kontekstual dan membutuhkan ketepatan pemilihan media. Kendala serupa sebelum penelitian berupa pembelajaran yang pasif dan tidak kontekstual justru mempertegas urgensi penerapan *RME* sebagai solusi. Melalui perbaikan bertahap di setiap siklus, kendala tersebut berhasil diatasi sehingga pembelajaran semakin efektif.

Solusi yang diterapkan secara bertahap di setiap siklus adalah sebagai berikut: (1) guru menerapkan aturan kelompok yang jelas, melakukan rotasi pengawasan selama diskusi, serta mengingatkan kembali kesepakatan kelas di awal pembelajaran. Dalam konteks materi pecahan, guru mengatur tempat duduk kelompok secara strategis agar media konkret seperti bola plastik dan kacang atom tidak mengganggu kelompok lain; (2) guru menggunakan pertanyaan pemantik yang mengaitkan materi pecahan dengan pengalaman sehari-hari peserta didik, misalnya: "Pernahkah kamu membagi kue ulang tahun menjadi bagian yang sama?" Hal ini sejalan dengan pendapat Febriyanti dkk. (2019:154) bahwa keterkaitan masalah dengan kehidupan nyata dapat meningkatkan atensi dan keterlibatan peserta didik; (3) guru membiasakan presentasi mini di depan kelompok kecil sebelum presentasi kelas, memberikan motivasi berupa pujian spesifik misalnya "Cara kamu membagi biskuit itu sangat tepat!" serta memberikan apresiasi berupa bintang atau stiker bagi peserta didik yang berani tampil; (4) guru mendemonstrasikan langkah penggunaan media secara runtut sebelum kegiatan eksplorasi dimulai, misalnya mencontohkan cara melipat kertas menjadi dua bagian sama besar untuk menunjukkan konsep setengah, atau cara menyusun kacang atom ke dalam dua kelompok yang sama; (5) mengatasi keramaian dan ketidaktertiban saat diskusi, guru memberikan arahan dan pengawasan aktif selama diskusi berlangsung, menegur peserta didik yang mengganggu secara personal, serta mengingatkan peserta didik untuk menghargai teman yang sedang presentasi.

Hal ini sejalan dengan pendapat Shoimin dalam Wulandari (2016:530) bahwa guru perlu membimbing peserta didik agar aktif menemukan pemecahan masalah secara mandiri. Oleh karena itu, guru perlu memberikan motivasi yang sesuai dan menyiapkan

media yang relevan dengan materi (Fitriani dkk., 2019:608). Melalui perbaikan solusi yang konsisten di setiap siklus, seluruh kendala berhasil diatasi secara bertahap, yang terbukti dari peningkatan kualitas pembelajaran dan ketercapaian indikator keberhasilan pada Siklus III.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa: (1) Penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* dengan media konkret pada pembelajaran matematika tentang pecahan dilaksanakan melalui langkah-langkah: memahami masalah kontekstual dengan media konkret, menjelaskan masalah kontekstual dengan media konkret, menyelesaikan masalah kontekstual dengan media konkret, membandingkan dan mendiskusikan jawaban dengan media konkret, serta menyimpulkan. Penerapan ini mengalami peningkatan dari Siklus I sampai Siklus III baik pada aktivitas guru maupun peserta didik. (2) Penerapan pendekatan *RME* dengan media konkret dapat meningkatkan kreativitas peserta didik, ditunjukkan dengan rata-rata persentase kreativitas pada Siklus I sebesar 80,75%, Siklus II sebesar 83,55%, dan Siklus III sebesar 87,49%. (3) Penerapan pendekatan *RME* dengan media konkret juga meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik tentang pecahan, dengan rata-rata nilai Siklus I sebesar 74,99%, Siklus II sebesar 81,44%, dan Siklus III sebesar 86,05%, serta ketuntasan belajar mencapai 100% pada Siklus III. (4) Kendala yang muncul meliputi pengelolaan kelas, kurangnya fokus dan kepercayaan diri peserta didik, serta kesulitan penggunaan media konkret. Solusi yang dilakukan yaitu meningkatkan pengelolaan kelas, memberikan bimbingan dan motivasi, serta mengarahkan penggunaan media konkret secara optimal sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan temuan tersebut, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengeksplorasi penerapan pendekatan *RME* dengan media konkret pada materi matematika lainnya di kelas rendah, seperti pengukuran panjang, berat, atau operasi hitung campuran, guna mengetahui konsistensi efektivitasnya dalam meningkatkan kreativitas dan hasil belajar. Selain itu, penelitian lanjutan juga dapat mengembangkan variasi media konkret berbasis bahan lokal atau media yang dapat dimanipulasi secara digital (manipulatives semi-konkret) sebagai jembatan menuju pemahaman konsep yang lebih abstrak, sejalan dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar pada tahap operasional konkret (Piaget dalam Budiningsih, 2005:38). Pengembangan rubrik kreativitas yang lebih sensitif terhadap variasi karakteristik tugas, khususnya untuk membedakan tingkat kebebasan eksplorasi pada setiap indikator originality, juga menjadi topik yang relevan untuk diteliti lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Almira, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Forum Pedagogik*, 05(01), 78–79
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Askara
- Ardianti, S. D., Pratiwi, I. A., & Kanzanudin, M. (2017). Implementasi Project Based Learning (PJBL) Berpendekatan Science Edutainment Terhadap Kreativitas Peserta didik. *Refleksi Edukatika: jurnal ilmiah Kependidikan*, 7(2).
<https://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE/article/view/1225>
- Ahmad Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Jakarta: Kencana.
- Astuti. (2018). Penerapan Realistic Mathematic Education (*RME*) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta didik SD. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 49-61.

- Azilah, R. N. (2019). Penggunaan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Dalam Peningkatan Pemahaman. *Jurnal JPSPD*, 1-7.
- Budiningsih, C.A. (2005). *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Chisara, C., Hakim, D. L., & Kartika, H. (2018). Implementasi Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika)*, 65–72. <http://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika>
- Ekowati, et.al. (2021). Realistic Mathematics Education (RME) Approach for Primary School Student's Reasoning Ability. *Premiere Educandum*, 11(2), 269-279. <https://doi.org/10.25273/pe.v11i2.8397>
- Faqiroh, B.Z. (2020). Probelaem Based Learning Model for Junior High School in Indonesia (2010-2019). *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 8(1), 42-48. <https://doi.org/10.15294/ijcets.v8i1.38264>
- Febriyanti, F., Bagaskorowati, R., & Makmuri, M. (2019). The Effect of The Realistic Mathematics Education (RME) Approach and The Initial Ability of Students on The Ability of Student Mathematical Connection. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(3), 153-156. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i3.2117>
- Fitriani, M., Wahyudi, Joharman. (2016). “Penggunaan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Dengan Media Konkret Dalam Peningkatan Pembelajaran Geometri Pada Peserta didik Kelas V Sd Negeri Jatimulyo Tahun Ajaran 2016/2017”. *Jurnal KALAM CENDEKIA*. 5. (3.1). hlm. 277-281.
- Fitriani, R.D., Yanto, A., & Yulianti, Y. (2019). Urgensi model *Realistic Mathematics Education* pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*. 603-609. Universitas Majalengka.
- Firmansyah, H., Roshayati, F., & Untari, M.F.A. (2023). Profil Kreativitas peserta didik kelas 3 sdn rejosari 01 pada proyek pembuatan kincir angin sederhana. *Dikdaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(2), 4754-4766
- Hadi, S., & Radiyatul, R. (2015). Metode Pemecahan Masalah Menurut Polya untuk Mengembangkan Kemampuan Siswa dalam Pemecahan Masalah Matematis di Sekolah Menengah Pertama. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan matematika*, 2(1), 51-58. <http://dx.doi.org.10.20527/edumat.v2i1.603>.
- Hoviana, Budiono, & Hosanah, R. (2023). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Melalui Media Konkrit Pada Peserta didik Kelas IV SDN Demangan 1 Bangkalan. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research* Volume, 3, 4426–4434.
- Ozkaya, A& Karaca, Y. (2017) The Effects of Realistic Mathematics Education on Students' Math Self Reports in Fifth Grades Mathematics Course conditions of the Creative Commons Attribution license (CC BY-NC-ND). *International Journal of Curriculum and Instruction* , 9(1), 81-103.
- Kau, A. M. (2017). Peran guru dalam mengembangkan kreativitas anak sekolah dasar. *Proceeding Seminar dan Lokakarya Revitalisasi Laboratorium dan Jurnal Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan dan Konseling Berbasis KKN*, 160-161. Universitas Negeri Malang.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media pembelajaran matematika konkret versus digital: Systematic literature review di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131-140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2>
- Kumi, D. (2020) Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Melalui Metode Diskusi pada Materi Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 68-76

- Latipah, E. D. P., & Afriansyah, E. A. (2018). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Menggunakan Pendekatan Pembelajaran CTL dan RME. *Matematika: Jurnal Teori dan Terapan Matematika*, 17(1), 1–12.
<https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/matematika/article/view/3691>
- Mulyati, A. (2017). Pengaruh Pendekatan *RME* terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Peserta didik pada Materi Operasi Hitung Campuran di Kelas IV SD IT Adzkia I Padang". *Jurnal Didaktik Matematika*. 4. (1). hlm 90-97
- Marlina, I., & Fuziawati, L. (2021). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematics Education (*RME*) terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 7(1), 140-162.
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.183>
- Mastanora, R. (2020). Dampak tontonan video youtube pada perkembangan kreativitas anak usia dini. *Aulada: Jurnal Pendidikan Dan Perkembangan Anak*, 2(1), 47-57.
- Mayasari, T., Kadarohman, A., & Rusdiana, D. (2016). Eksplorasi dimensi kreativitas untuk pengembangan produk kreatif energi baru dan terbarukan. *Jurnal Pengajaran MIPA*, 18(2), 222.
<https://doi.org/10.18269/jpmipa.v18.i2.36139>
- Muqodas, I. (2015) Mengembangkan kretivitas peserta didik sekoah dasar. *Metodik Didaktik: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(2), 26.
<https://doi.org/10.17509/md.v9i2.3250>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran Hadits Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Ndiung, S., Jehadus, E., & Apsari, R. A. (2021). The Effect of Treffinger Creative Learning Model with the Use RME Principles on Creative Thinking Skill and Mathematics Learning Outcome. *International Journal of Instruction*, 14(2), 873-888. Jendelaedukasi
- Purwanto, 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riyana, S., Retnasari, L., & Supriyadi, A. (2020). Penggunaan Benda Konkret Sebagai Media untuk Meningkatkan Keterampilan Menghitung pada Pembelajaran Tematik Peserta didik Kelas I Sekolah Dasar. *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, 1623–1629.
- Safitri, N., & Misyanto, M. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Snowball Trowing dan Metode Demonstrasi dengan Berbantuan Media Konkret Kelas IIIB DI SDN 8 Langkai Palangka Raya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 42-54.
<https://doi.org/10.33084/tunas.v4i2.909>
- Saputro, K.A., Sari, C.K., & Winars, S. W. (2021). Pemanfaatan Alat Peraga Benda Konkret untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1735-1742.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.992>
- Salamah, Ema dan Jajang Bayu Kelana. 2020. "Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Dasar Matematika Materi Bangun Ruang pada Siswa Kelas I SD Menggunakan Model Realistic Mathematic Education (*RME*)". *Journal of Elementary Education*. Vol. 3, No. 6. 2020. hlm. 322.
- Setyawan, D. (2020) meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Realistic Mathematics Education (*RME*) Berbantuan Media Konkret. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 4(2), 155-163.
<https://doi.org/10.21067/jbpd.v4i2.4473>

- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2016). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar Edisi Kedua Cetakan Keempat*. Jakarta: Prenada media Grup.
- Susilo, H., Chotimah, H., & Sari, Y.D. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Suarjana, I. M., Rianti, N.P., & Pustika, I.G. (2017). Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Konkret untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar. *Journal of Elementary Education*, 1(2), 103-114.
<https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11601>
- Soraya, F., Yurniawati., & Cahyana, U. (2018). Penerapan *Realistic Mathematics Education (RME)* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif pokok bahasan pecahan pada peserta didik kelas IV SDN Rajawati 06 Pagi. *Jurnal JPGD*, 4(2), 87-94. <http://dx.doi.org/10.26555/jpsd>
- Tanjung, H. S. (2019). Penerapan Model Realistic Mathematic Education (RME) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI SMAN 3 Darul Makmur Kabupaten Nagan Raya, 6(1), 10-112.
- Wulandari, R. (2016). Penerapan Pendekatan RME Dengan Media Konkret Untuk Meningkatkan Pembelajaran matematika Tentang Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN Jatimalang Tahun Ajaran 2015/2016. *Kalam Cendekia PGSD Kebumen*, 4(5.1). Hal 527-530.
<https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pgsdkebumen/article/view/8350>
- Wahyudi. (2015). *Panduan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar (Untuk Guru dan Calon Guru SD)*. Surakarta: UNS Press
- Wahyudi. (2016). The Development of Realistic Mathematics Education (RME) Model for the Improvement of Mathematics Learning of Primary Teacher Education Program (PGSD) Student of Teacher Training and Education Faculty (FKIP) of Sebelas Maret University in Kebumen. *Proceeding The 2nd International Conference on Teacher Training and Education*, 2(1), 365-391
<https://jurnal.uns.ac.id/ictte/article/view/8158/7318>
- Yulianti, Wulandari, D. A (2019). Seminar Nasional PGSD UNIKAMA <https://conference.unikama.ac.id/artikel/Vol.3>, November 2019. *Pengaruh Model Bermain Peran Berbantuan Atribut Terhadap Hasil Belajar IPS Melalui karakter Gotong Royong*, 3(November), 532.
<https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/pgsd/article/view/77>