

## Implementasi Pendekatan *Realistic Mathematics Education* dengan Media *Puzzle* Pecahan dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan

Reyska Alifa Fathonah, Tri Saptuti Susiani, Dewi Indrapangastuti

Universitas Sebelas Maret, Indonesia  
Reyskaalifa02@student.uns.ac.id

---

### Article History

accepted 30/10/2024

approved 30/11/2024

published 30/12/2024

---

### Abstract

The study aimed to describe the steps of *Realistic Mathematics Education (RME)* approach using fraction puzzle, improve understanding of mathematical concepts, and determine the obstacles and solutions. It was collaborative classroom action research conducted in three cycles. The research were teachers and students of fifth grade at SD Negeri 2 Pejagoan. The data were quantitative and qualitative. The data collection techniques were observation, interview, document study, and test. The data validity test technique used triangulation of technique and triangulation of source triangulation. Data analysis techniques included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results indicated that *RME* approach using fraction puzzle improved the understanding of since average percentages were 73.08% in the first cycle, 86.54% in the second cycle, and 96.15% in the third cycle. It concludes that *Realistic Mathematics Education (RME)* approach using fraction puzzle improves the understanding of mathematical concepts about fractions to fifth grade students of SD Negeri 2 Pejagoan in academic year of 2023/2024.

**Keywords:** *Realistic Mathematics Education, fraction puzzle, understanding of concepts*

### Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu mendeskripsikan langkah-langkah pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* dengan media *puzzle* pecahan, meningkatkan pemahaman konsep matematika, dan mengetahui kendala serta solusinya. Penelitian tindakan kelas kolaboratif dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, studi dokumen dan tes. Teknik uji validitas data yang digunakan yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Hasil penelitian terjadi peningkatan pemahaman konsep dengan menerapkan pendekatan *RME* dan media *puzzle* pecahan yaitu rata-rata siklus I sebesar 73,08%, siklus II sebesar 86,54%, siklus III sebesar 96,15%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *RME* dengan media *puzzle* pecahan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2023/2024.

**Kata kunci:** *Realistic Mathematics Education, puzzle pecahan, pemahaman konsep*

---



## PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu pilar kehidupan manusia. Keberadaan pendidikan dapat mempengaruhi mutu sumber daya manusia, tujuan pendidikan adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Guna menghadapi tantangan di masa depan, pengetahuan dan keterampilan diperlukan bagi generasi muda yang dapat diperoleh melalui pendidikan. Pendidikan sebagai wadah untuk menguasai matematika yang ditandai dengan adanya proses pembelajaran. Melalui peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang standar isi, pemerintah telah menetapkan bahwa salah satu tujuan matematika di sekolah adalah untuk menguasai konsep matematika (Jelatu, dkk., 2018).

Pemahaman konsep matematika berfungsi sebagai landasan untuk menguasai pengetahuan matematika tingkat tinggi lainnya dan dapat menunjang kemampuan dalam membuat hubungan antarkonsep matematika. Kharis, dkk. (2020) menegaskan bahwa pemahaman konsep menjadi landasan penting untuk mencapai kemampuan dasar lainnya. Dengan pemahaman konsep yang baik maka siswa dapat mengembangkan kemampuan dan kreativitasnya dalam berpikir sehingga siswa dapat memecahkan masalah matematika yang ada. Keadaan riilnya belum seluruhnya siswa memiliki pemahaman konsep matematika yang baik. Menurut Febrianti, dkk. (2023) mengemukakan kondisi ideal yang diperlukan untuk memahami pemahaman konsep masih lemah. Berdasarkan *Program for International Students Assessment (PISA)* yang diterbitkan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development (OECD)*, literasi matematika Indonesia berada di posisi 70 dari 81 negara peserta PISA tahun 2022. Kondisi ini dikarenakan kecenderungan menghafal dan kemampuan analisis yang kurang, serta kurangnya pengenalan dasar atau penggunaan materi matematika yang dipelajari.

Guna mendongkrak pemahaman konsep siswa, khususnya pada matematika diperlukannya pendekatan pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk aktif, melatih keterampilan berpikir serta meningkatkan motivasi sehingga pembelajaran menjadi bermakna, salah satunya menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)*. Suhada dan Rabbani (2020) dalam penelitiannya berpendapat bahwa pendekatan *RME* dapat meningkatkan pemahaman matematika siswa dengan memberikan pengalaman dan keterampilan dunia nyata sebagai subjek pembelajaran.

Pendekatan *RME* akan lebih baik jika penerapannya didukung dengan platform pembelajaran yang mempunyai konteks nyata dalam kehidupan sehari-hari. Media yang dapat meningkatkan penggunaan pendekatan *RME* adalah media konkret. Diperkuat pandangan Narayani (2019), media konkret menggunakan benda-benda nyata untuk memanfaatkan lingkungan sekitar dengan baik untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa. Menurut teori Piaget menyatakan bahwa perkembangan kognitif pada anak usia sekolah dasar 7 sampai 12 tahun berada pada tahap fase operasional konkret (Rahmanir, dkk., 2022). Menjadikan kemampuan intelektual yang dimiliki anak pada usia tersebut pada taraf untuk berpikir logis tentang hal-hal yang spesifik atau nyata. Media pembelajaran konkret memiliki banyak macam, salah satunya *puzzle*. Penelitian ini akan menerapkan media *puzzle* pecahan untuk membantu dalam pemahaman konsep siswa pada pembelajaran matematika khususnya pada materi pecahan dikelas V SD.

*Puzzle* sendiri merupakan permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian (Nurhidaya, 2019). Menurut Maulida & Zulfritria (2017) dengan menggunakan media *puzzle*, maka siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran dan pembelajaran lebih menyenangkan. Penerapan pendekatan *RME* berbantuan media *puzzle* pecahan membantu siswa memahami konsep dan memberikan pembelajaran bermakna yang membantu siswa mengingat, memahami, mengeksplor, dan meningkatkan pemahaman konsep mengenai pecahan sehingga

mampu meningkatkan hasil belajar. Penelitian ini didukung oleh penelitian Sumiati dan Wulandari (2021) terkait penggunaan pendekatan *Realistic Mathematics Education* pada materi pecahan di kelas V mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika dan penelitian Firdaus (2018) terkait penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* berbantu *puzzle* pecahan.

Rumusan masalah dari pemaparan di atas yaitu: (1) Bagaimana langkah-langkah penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* dengan media *puzzle* pecahan dalam pemahaman konsep matematika tentang pecahan pada siswa kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2023/2024?; (2) Apakah penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* dengan media *puzzle* pecahan dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika tentang pecahan pada siswa kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2023/2024?; (3) Bagaimana kendala dan solusi penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* dengan media *puzzle* pecahan dalam pemahaman konsep matematika tentang pecahan pada siswa kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2023/2024?. Adapun tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan langkah-langkah penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* dengan media *puzzle* pecahan dalam pemahaman konsep matematika tentang pecahan pada siswa kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2023/2024. (2) Meningkatkan pemahaman konsep matematika tentang pecahan melalui penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* dengan media *puzzle* pecahan pada siswa kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2023/2024. (3) Mendeskripsikan kendala dan solusi penerapan pendekatan *Realistic Mathematics Education* dengan media *puzzle* pecahan dalam pemahaman konsep matematika tentang pecahan pada siswa kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2023/2024.

## METODE

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian terhadap permasalahan dalam pembelajaran yang ditemukan di kelas dengan perencanaan berdasarkan refleksi diri dan dipecahkan melalui beberapa tindakan yang telah direncanakan sebelumnya (Fahmi, 2021). Subjek penelitian yaitu guru dan siswa kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2023/2024. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif pada penelitian ini berupa hasil belajar kognitif siswa kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan tentang matematika materi pecahan. Sedangkan data kualitatif pada penelitian ini yakni observasi dan wawancara mengenai penerapan pendekatan *RME* dengan media *puzzle* pecahan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, studi dokumen, dan tes. Teknik uji validitas data yang digunakan yaitu triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan atau verifikasi.

Aspek yang diukur pada penelitian ini yaitu penerapan pendekatan *RME* media *puzzle* pecahan yang dilakukan oleh guru dan siswa sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan dan ketuntasan pembelajaran matematika setelah menerapkan pendekatan *RME* media *puzzle* pecahan. Masing-masing aspek dengan indikator capaian penelitian yang ditargetkan 85%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *RME* dengan media *puzzle* pecahan dilaksanakan selama tiga siklus. Siklus I dan siklus II terdiri dari 2 pertemuan, sedangkan siklus III terdiri dari 1 pertemuan. Pendekatan *RME* dengan media *puzzle* pecahan melalui lima langkah yaitu: (1) memahami masalah riil/nyata dengan media *puzzle* pecahan, (2) menjelaskan masalah riil/nyata dengan media *puzzle* pecahan, (3)

menyelesaikan masalah riil/nyata dengan media *puzzle* pecahan, (4) membandingkan dan mendiskusikan jawaban dengan media *puzzle* pecahan, dan (5) menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Langkah-langkah pembelajaran ini mengacu dengan langkah-langkah *RME* menurut Wahyudi (2015).

**Tabel 1. Perbandingan Antarsiklus Penerapan Pendekatan *RME* dengan Media *Puzzle* Pecahan terhadap Guru dan Siswa**

Sumber Data	Siklus		
	I	II	III
Guru (%)	86.18	90.10	94.25
Siswa (%)	85.63	89.51	92.90

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui proses pembelajaran pada siklus I, II, dan III baik terhadap guru maupun siswa selalu mengalami peningkatan. Rata-rata hasil observasi terhadap guru pada siklus I = 86,18%, siklus II = 90,10%, dan siklus III = 94,25%. Hasil pengamatan terhadap guru pada siklus I ke siklus II terdapat kenaikan sebesar 3,93%, dari siklus II ke siklus III terdapat kenaikan sebesar 4,15%. Rata-rata hasil observasi terhadap siswa pada siklus I = 85,63%, siklus II = 89,51%, dan siklus III = 92,90%.

Rata-rata persentase siklus I paling rendah diantara siklus lainnya akan tetapi sudah mencapai target capaian penelitian 85%. Hal ini dibuktikan dengan guru maupun siswa masih belum menerapkan beberapa deskripsi langkah pembelajaran. Rata-rata persentase pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Hal ini dibuktikan dengan guru dan siswa sudah mulai beradaptasi dengan penerapan pendekatan yang dilaksanakan. Rata-rata pada siklus III meningkat dari siklus II. Hal ini dibuktikan dengan keaktifan siswa dan kelancaran guru yang sudah terbiasa dengan penerapan pendekatan *RME* dengan media *puzzle* pecahan.

**Tabel 2. Perbandingan Antarsiklus Hasil Belajar Matematika tentang Pecahan**

Tindakan	Hasil Belajar Siswa	
	Nilai Rata-rata	Persentase Ketuntasan
I	81.79	73.08
II	85.89	86.63
III	89.61	96.15

Berdasarkan tabel 2 diketahui bahwa terjadi peningkatan pada ketuntasan hasil belajar dan rata-rata kelas dari siklus I sampai siklus III. Pada siklus I pertemuan 1 persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 61,54% kemudian meningkat menjadi 84,62% pada pertemuan 2. Pada siklus II pertemuan 1 didapatkan persentase ketuntasan tetap sebesar 84,62% akan tetapi mengalami peningkatan rata-rata kelas menjadi 85 dan meningkat pada pertemuan II sebesar 88,46%. Pada siklus III persentase ketuntasan meningkat menjadi 96,15%. Peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 13,46%, sedangkan pada siklus II ke siklus III meningkat sebesar 9,61%.

Pada siklus I siswa belum terbiasa dan memahami secara menyeluruh dengan pembelajaran menggunakan pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* berbantu media *puzzle* pecahan. Pada siklus II siswa sudah mulai memahami langkah demi langkah pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *RME* berbantu media konkret. Pada siklus III siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan pendekatan *RME* berbantu media konkret dengan sangat baik. Siswa sudah mampu memahami permasalahan dengan baik.

Pendekatan *RME* berbantu media *puzzle* pecahan mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Puzzle* pecahan melatih konsentrasi, ketelitian dan kesabaran, memperkuat daya ingat, mengenalkan anak pada sistim dan konsep hubungan, serta melalui memilih gambar, dapat melatih anak untuk berpikir matematis (Nisem, 2020). Pendekatan *RME* memiliki keunggulan dalam menghubungkan kehidupan sehari-hari siswa dengan konsep matematika, sehingga mereka dapat aktif membangun pemahaman mereka sendiri (Catrining & Widana, 2018). Data yang telah disajikan menunjukkan bahwa pendekatan *RME* mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Pembelajaran matematika dapat meningkat menggunakan pendekatan *RME* dengan *puzzle* pecahan karena: (1) memahami masalah riil/nyata dengan media *puzzle* pecahan. Guru memberikan masalah yang bersifat riil/nyata untuk dipahami siswa yang diawali dengan masalah kehidupan sehari-hari dengan media *puzzle* pecahan yang berhubungan dengan pecahan. Setyono (Wahyudi, 2015) mengemukakan untuk merangsang minat siswa dalam memahami permasalahan yang disajikan dan menciptakan suasana belajar yang nyaman dengan memberikan bahan ajar yang berkaitan dengan permasalahan sehari-hari; (2) Menjelaskan masalah riil/nyata dengan media *puzzle* pecahan. Guru menjelaskan masalah menggunakan media *puzzle* pecahan dengan memberi petunjuk berupa tanya jawab. Hobri (Salamah dan Kelana, 2020) bahwa pada langkah ini guru menjelaskan sesuatu masalah kontekstual yang harus diselesaikan oleh siswa dengan tidak lupa memberikan arahan dan petunjuk cara penyelesaian; (3) Menyelesaikan masalah riil/nyata dengan media *puzzle* pecahan. Guru membimbing siswa untuk menyelesaikan masalah dengan berdiskusi bersama teman sekelompok. Penerapan *RME* memerlukan kontribusi dari siswa berupa ide untuk memecahkan masalah atau pengembangan konsep (Chisara, dkk., 2018); (4) Membandingkan dan mendiskusikan jawaban dengan media *puzzle* pecahan. Guru menunjuk kelompok untuk menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Marini, dkk. (2017) berpendapat bahwa presentasi merupakan aktivitas siswa untuk mengembangkan cara bicara, cara mendengarkan, cara bertanya, dan cara berdiskusi terkait materi yang sedang dibahas; (5) Menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya dan menyimpulkan hasil diskusi menggunakan media *puzzle* pecahan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Setyono (Wahyudi, 2015) bahwa proses pembelajaran yaitu siswa mencoba berbagai strategi untuk mempresentasikan hasil diskusi di depan kelas dan menarik kesimpulan.

Kendala penerapan pendekatan *RME* dengan media *puzzle* pecahan pada siswa kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2023/2024 yaitu: (1) siswa belum memperhatikan masalah yang disajikan guru, (2) terdapat siswa yang tidak tertib selama pembelajaran, (3) siswa belum maksimal untuk mempresentasikan hasil diskusi, (4) siswa belum percaya diri saat presentasi dan mengutarakan pendapat, dan (5) siswa kesulitan menyimpulkan penyelesaian masalah riil/nyata. Kendala-kendala yang ditemui pada siklus I, siklus II, dan siklus III diatasi dengan solusi yaitu: (1) guru mengarahkan siswa untuk fokus pada masalah yang disajikan, (2) guru menegur dan memberikan arahan siswa yang tidak tertib agar lebih tertib selama pembelajaran, (3) guru memotivasi siswa untuk lebih berani dan percaya diri saat menanggapi diskusi, (4) guru memotivasi siswa untuk percaya diri serta berani presentasi di depan kelas, dan (5) Guru memberikan arahan dengan jelas dalam menyimpulkan.

## SIMPULAN

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa: (1) Langkah-langkah peningkatan pembelajaran matematika tentang pecahan melalui pendekatan *RME* dengan media *puzzle* pecahan pada siswa kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2023/2024 dilaksanakan dengan langkah-langkah: (a) memahami masalah riil/nyata

dengan media *puzzle* pecahan, (b) menjelaskan masalah riil/nyata dengan media *puzzle* pecahan, (c) menyelesaikan masalah riil/nyata dengan media *puzzle* pecahan, (d) membandingkan dan mendiskusikan jawaban dengan media *puzzle* pecahan, dan (e) menyimpulkan materi yang telah dipelajari; (2) Penerapan pendekatan *RME* dengan media *puzzle* pecahan meningkatkan pemahaman konsep tentang pecahan pada siswa kelas VB SD Negeri 2 Pejagoan tahun ajaran 2023/2024. Persentase rata-rata hasil belajar siklus I = 73,08%, siklus II = 86,54%, siklus III = 96,15%; (3) Kendala paling dominan dari penerapan pendekatan *RME* dengan media *puzzle* pecahan dalam pembelajaran matematika materi penjumlahan dan pengurangan pecahan adalah situasi kelas menjadi kurang kondusif dikarenakan siswa lebih asik bermain media *puzzle* pecahan. Adapun solusi dari kendala tersebut guru memberi teguran dan meminta siswa fokus pada pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Catrining, L. & Widana, I. W. (2018). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Emansains*, 7(2), 120-129. <https://core.ac.uk/download/pdf/322630107.pdf>
- Chisara, C., Hakim, D. L., & Kartika, H. (2018). Implementasi Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)* Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Prosiding Sesiomadika*, 1(1b), 65-72. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2097>
- Febrianti, S., dkk. (2023). Kemampuan Literasi Matematika dalam Menyelesaikan Soal Pisa pada Siswa Kemampuan Tinggi Berdasarkan Gender. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 10100-10109. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/4607>
- Firdaus, A. (2018). Pendekatan Matematika Realistik dengan Bantuan *Puzzle* Pecahan untuk Siswa Sekolah Dasar. *SCHOLARIA: Jurnal Pendidikan dan kebudayaan*, 8(3), 243-252. <https://doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p243-252>
- Jelatu, S., Mandur, K., Jundu, R., & Kurniawan, Y. (2018). Relasi Antara Visualisasi Spasial Dan Orientasi Spasial Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Ruang. *Jurnal of Songke Math*, 1(1), 47-59. <https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jsm/article/view/372>
- Kharis, S. A. A., Salsabila, E., Haeruman, L. D. (2020). *Effect of Mathematical Concept Understanding and Mathematical Reasoning on Mathematical Literacy Abilities*. *Journal of Physics: Conference Series*, 1747(2021), 1-9. <https://www.proquest.com/docview/2609729936/D5069338D9F34F09PQ/1?sourcetype=Scholarly%20Journals>
- Marini, As'ari, A. R., Chandra, T. D. (2017). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematics Education (RME)*. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(4), 470-477. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/568484>
- Maulida, A., & Zulfitri. (2017). Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak Autis Melalui Pemanfaatan Media *Puzzle* pada Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *HOLISTIKA Jurnal Ilmiah PGSD*, 1(2), 120-130. <https://doi.org/10.24853/holistika.1.2.%25p>
- Narayani, N. P. U. D. (2019). Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik Berbasis Pemecahan Masalah Berbantu Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(2), 2020-229. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i2.17775>
- Nisem. (2020). Upaya Peningkatan Keterampilan Menghitung Pecahan Senilai Menggunakan Media *Puzzle*. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 2(1), 88-100.

- <https://doi.org/10.21831/jwuny.v2i1.30949>
- Nurhidaya, A. R. (2019). Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* di TK Avanti Kota Makassar. *Jurnal EDUKASI NONFORMAL*, 1(1), 210-216. <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/2113/668>
- Rahmanir, E., Maemonah, & Mahmudah, I. (2022). Kritik Terhadap teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 531-539. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1952>
- Salamah, E., & Kelana, J. B. (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*, 3(6), 319-326. <https://garuda.kemdikbud.go.id/documents/detail/2108654>
- Suhada, I. I. & Rabbani, S. (2020). Pembelajaran *Realistic Mathematics Education (RME)* pada Kemampuan pemecahan Masalah Materi Pecahan Siswa Kelas 3 SD. *Journal of Elementary Education*, 3(5), 252-258. <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/4626>
- Sumiati, & Wulandari, M. A. (2021). Pembelajaran Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V Dengan Menggunakan Pendekatan *Realistic Mathematic Education (RME)*. *Journal of Elementary Education*, 4(1), 89-95. <http://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/4794>
- Wahyudi. (2015). *Panduan Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar (Untuk Guru dan Calon Guru SD)*. Surakarta: UPT. Penerbitan dan Percetakan UNS.