



Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education

Sapi'i

SMP Negeri 2 Batukliang, Kabupaten Lombok Tengah

Corresponding Author. Email: sapiispd@yahoo.com

Abstract: The purpose of this study was to develop a mathematics learning tool on the material system of two-variable linear equations through the RME (Realistic Mathematic Education) approach. This research is a development research adopting a 4-D model with the following stages of research: 1) definition, 2) design, 3) development, and 4) deployment. Learning tools developed include Learning Implementation Plans and Student Worksheets. The quality of the model is measured based on three aspects, namely valid, practical and effective. Model validation is done by an expert by looking at two aspects, namely the content or content and use of language. Practicality of the model is measured based on three aspects, namely (1) learning activities in the classroom, and (2) student responses to the implementation of learning tools, while the effectiveness of the model is measured through the implementation of the model to see student learning outcomes. The results showed that the learning tools developed were valid but needed to be revised on several items / components. Learning tools are already practicable as indicated by the average response of students to learning through the Realistic Mathematic Education approach of 3.94 with good categories, and student activities during learning reach 92.8% with active categories. Learning tools developed are effective for improving student learning outcomes as indicated by the number of students who achieve mastery learning by 75% while those who have not completed by 25%.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran matematika pada materi sistem persamaan linear dua variabel melalui pendekatan RME (*Realistic Mathematic Education*). Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengadopsi model 4-D dengan tahapan penelitian sebagai berikut: 1) pendefinisian, 2) perancangan, 3) pengembangan, dan 4) penyebaran. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa. Kualitas model diukur berdasarkan tiga aspek, yaitu valid, praktis dan efektif. Validasi model dilakukan oleh ahli dengan melihat dua aspek, yaitu konten atau isi dan penggunaan bahasa. Kepraktisan model diukur berdasarkan tiga aspek, yaitu (1) aktivitas pembelajaran di kelas, dan (2) respon siswa terhadap implementasi perangkat pembelajaran, sedangkan keefektifan model diukur melalui implementasi model untuk melihat hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan sudah valid namun perlu dilakukan revisi pada beberapa item/komponen. Perangkat pembelajaran sudah praktis yang ditunjukkan dengan rata-rata respon siswa terhadap pembelajaran melalui pendekatan Realistic Mathematic Education sebesar 3,94 dengan kategori baik, dan aktivitas siswa selama pembelajaran mencapai 92,8% dengan kategori aktif. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 75% sedangkan yang belum tuntas sebesar 25%.

Article History

Received: 28-05-2020

Revised: 30-06-2020

Published: 06-07-2020

Key Words:

Learning Tool, Realistic Mathematic Education.

Sejarah Artikel

Diterima: 28-05-2020

Direvisi: 30-06-2020

Diterbitkan: 06-07-2020

Kata Kunci:

Perangkat Pembelajaran, *Realistic Mathematic Education*.

How to Cite: Sapi'i, S. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Melalui Pendekatan Realistic Mathematic Education. *Jurnal Paedagogy*, 7(3). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2651>



Pendahuluan

Matematika merupakan bidang ilmu yang terus berkembang sesuai kebutuhan manusia akan teknologi. Eksistensi ilmu matematika sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia karena tidak ada kegiatan manusia yang terlepas dari matematika (Kamarullah, 2017). Oleh karena itu, pelajaran matematika hadir dalam dunia pendidikan untuk menata nalar siswa agar mampu mengembangkan diri dalam matematika, maupun dalam berbagai disiplin ilmu lainnya. Pelajaran matematika merupakan suatu pelajaran yang berhubungan dengan konsep yang saling terkait antara satu dengan yang lainnya (Novitasari, 2016). Kualitas pembelajaran matematika perlu ditingkatkan agar bermakna bagi siswa, hal ini penting untuk memberikan bekal kompetensi yang memadai kepada siswa baik untuk studi lanjut maupun untuk memasuki dunia kerja (Hadi, 2005).

Paradigma yang berkembang saat ini adalah matematika dipandang sebagai sebuah pelajaran yang sulit, abstrak, teoritis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus membingungkan, sehingga Anggapan ini ikut membentuk persepsi negatif siswa terhadap matematika (Gazali, 2016; Novitasari, 2016). Untuk merubah paradigma tersebut, peran guru sangat dibutuhkan. Supaya lebih bermakna, pembelajaran matematika seharusnya lebih kontekstual, materi yang dibahas dikaitkan dengan kondisi siswa, baik hobi atau kebutuhan siswa, perkembangan kognitif, lingkungan keseharian, dan bekal yang telah dimiliki siswa. Melalui pembelajaran ini, maka akan berdampak positif bagi siswa sehingga pembelajaran matematika menjadi lebih menyenangkan (Gazali, 2016).

Hasil observasi kegiatan pembelajaran matematika di SMPN 2 Batukliang, Kabupaten Lombok Tengah menunjukkan bahwa pembelajaran matematika masih belum mampu memberikan kebermanaknaan bagi siswa. Pembelajaran belum mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa, sehingga siswa gagal memahami materi yang dipelajari, tidak meningkatkan motivasi siswa dan pembelajaran menjadi tidak menyenangkan bagi siswa. Hal ini bertentangan dengan tuntutan pembelajaran matematika, yaitu agar siswa mampu memecahkan masalah dalam kehidupan yang dijalaninya sebagai suatu bentuk konsekuensi bahwa mereka telah belajar matematika (Purwanto, 2010). Oleh karena itu, guru perlu melakukan improvisasi dalam pembelajaran salah satunya dengan menghadirkan pembelajaran kontekstual bagi siswa melalui implementasi perangkat pembelajaran berbasis pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME).

Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) menempatkan realitas dan pengalaman siswa sebagai titik awal pembelajaran dimana siswa diberi kesempatan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan matematika formalnya melalui masalah-masalah realitas yang ada (Saputri, 2018). RME menggunakan masalah kontekstual dan situasi kehidupan nyata untuk memperoleh dan mengaplikasikan konsep matematika (Fauzan, 2002; Mardiah et al, 2020). lebih lanjut Fauzan (2002) menyatakan bahwa anak-anak harus diberi kesempatan untuk menemukan kembali matematika di bawah bimbingan guru dengan tiga prinsip yang harus ada dalam desain pembelajarannya, yaitu reinvensi yang dipandu melalui matematisasi progresif, fenomenologi didaktis, dan model yang dikembangkan sendiri. RME menggunakan konteks ilustrasi seperti gambar dan juga konteks dari dunia nyata (Wijaya, 2012; Mardiah et al, 2020).

Secara empiris implementasi pendekatan RME dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar matematika (Muncarno & Astuti, 2018; Rokhmah et al, 2018), motivasi belajar (Sukri & Widjajanti, 2015), dan kemampuan pemecahan masalah siswa (Susanti & Nurfitriyanti, 2018; Noviyana & Fitriani, 2018). Berdasarkan hasil ini maka perlu dilakukan pengembangan perangkat pembelajaran melalui pendekatan RME pada materi



pembelajaran sistem persamaan linier dua variabel. Pentingnya pengembangan perangkat pembelajaran pada materi tersebut didasarkan hasil observasi di lapangan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari materi tersebut. Hasil observasi ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari (2015) yang menemukan bahwa ketika siswa mempelajari materi sistem persamaan linier dua variabel, siswa memiliki kesulitan sebagai berikut a) kesulitan memisalkan istilah variabel, kesulitan mengubah soal cerita kedalam kalimat matematika, kesulitan melakukan operasi dengan metode eliminasi dan substitusi, kesulitan mengoperasikan penjumlahan dan pengurangan, kesulitan mendapatkan nilai pengganti variabel, dan kesulitan mengubah nilai pengganti variabel ke dalam kalimat pertanyaan. Oleh karena itu, untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi oleh siswa maka perlu dikembangkan perangkat pembelajaran melalui pendekatan RME. Artikel ini menjabarkan hasil pengembangan perangkat pembelajaran pada materi sistem persamaan linier dua variabel melalui pendekatan RME.

Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengadopsi model 4-D Thiagarajan (Thiagarajan, 1974) dengan langkah-langkah sebagai berikut *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *dessimation* (penyebarluasan). Kegiatan penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan dengan pertimbangan proses dan waktu kegiatan penelitian. Berikut dijabarkan kegiatan penelitian pada masing-masing tahapan, yaitu (1) tahap pendefinisian. Tahap ini bertujuan menetapkan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran dengan menganalisis tujuan dan batasan materi. Ada 5 langkah yang dilakukan dalam tahap ini yaitu: (a) analisis awal akhir, (b) analisis siswa, (c) analisis konsep, (d) analisis tugas, dan (e) perumusan tujuan pembelajaran; (2) tahap perancangan. Pada tahap ini dilakukan perancangan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Ada 3 langkah yang dilakukan dalam tahap ini yaitu: (a) pemilihan media, (b) pemilihan format, dan (c) desain awal; dan (3) tahap pengembangan. Pada tahap ini perangkat pembelajaran yang dikembangkan diuji validitas, praktis dan keefektifannya. Uji validasi dilakukan oleh ahli pembelajaran sebagai validator. Validator dalam penelitian ini adalah pengawas Matematika Kabupaten Lombok Tengah. Adapun aspek-aspek yang dinilai oleh validator yaitu komponen RPP dan LKS, pembelajaran dengan pendekatan RME, dan bahasa dalam penulisan RPP dan LKS. Uji kepraktisan diukur melalui respon dan aktivitas siswa dalam pembelajaran, sedangkan keefektifan diukur berdasarkan hasil belajar siswa.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi angket, lembar observasi dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui respon siswa setelah implementasi perangkat pembelajaran berbasis RME, lembar observasi digunakan untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran, sedangkan tes digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah implementasi perangkat pembelajaran berbasis RME. Keseluruhan data dianalisis menggunakan statistik deskriptif (Sholikhah, 2016). Tempat penelitian di SMPN 2 Batukliang, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Sedangkan waktu penelitian dilakukan pada semester genap Tahun Ajaran 2017/2018 dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VIII D yang berjumlah 16 orang.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Pengembangan Perangkat

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)



Berdasarkan hasil analisis pada tahap pendefinisian yang meliputi analisis ujung depan, analisis siswa, analisis konsep, analisis tugas, dan analisis tujuan, format RPP hasil pengembangan dengan susunan sebagai berikut (a) data sekolah, mata pelajaran, dan kelas/semester, (b) materi pokok, (c) alokasi waktu, (d) kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian kompetensi, (e) metode pembelajaran, (f) media, alat dan sumber belajar, (g) langkah-langkah kegiatan pembelajaran, dan (h) penilaian. RPP yang dirancang untuk pembelajaran materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel dibuat satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 x 40 menit

2. Lembar Kerja Siswa (LKS)

Kerja Siswa yang dirancang pada penelitian ini disesuaikan dengan pembelajaran menggunakan pendekatan Realistic Mathematic Education, yaitu dengan menyajikan masalah kontekstual, menggunakan model untuk mengkonstruksi konsep, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuliskan simbol maupun menyelesaikan masalah matematika dengan caranya sendiri. Dari hasil penyesuaian tersebut dihasilkan Lembar Kerja Siswa yang terdiri dari 7 buah perintah dan pertanyaan. Enam perintah dan pertanyaan disusun untuk mengkonstruksi konsep matematika dan memberikan kesempatan kepada siswa menuliskan simbol dengan caranya sendiri, sedangkan satu perintah disusun agar siswa bisa menyelesaikan masalah dengan caranya sendiri.

Hasil Validasi Perangkat Pembelajaran

Untuk mengetahui validitas produk yang dikembangkan, maka dilakukan uji validasi. Uji validasi dilakukan sebelum perangkat diujicobakan dalam skala kecil. Perangkat pembelajaran divalidasi oleh satu orang validator yang ahli dalam bidang pembelajaran, yaitu pengawas Matematika Kabupaten Lombok Tengah. Berdasarkan hasil validasi, terdapat beberapa perbaikan atau revisi dari validator untuk rancangan RPP dan LKS. Berikut hasil pengembangan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKS dengan masukan perbaikan dari validator yang ditampilkan pada Tabel 1 dan 2.

Tabel 1. Rancangan RPP dan Perbaikan dari Validator

No	Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1	Kompetensi Inti	
	Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	- Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya - Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya - Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata - Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca,



		menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.
2	Kompetensi Dasar	
	- Mampu memberikan gaasan bagaimana merubah soal kedalam model matematika yang berbentuk Sistem Persamaan Linier Dua Variabel (SPLDV) - Mampu menuliskan suatu masalah yang dinyatakan dalam model matematika berbentuk SPLDV	- Menanyakan permasalahan yang dihadapi ketika mencari solusi penyelesaian kepada teman maupun guru - Mengamati presentasi solusi penyelesaian masalah oleh teman - Membangun kerjasama untuk menyelesaikan masalah SPLDV
3	Indikator	
	- Siswa memperlakukan teman/guru dengan baik, sopan dan hormat, peka terhadap perasaan orang lain, tidak pernah menghina atau mempermainkan teman atau guru, tidak pernah mempermalukan teman atau guru - Siswa mengerjakan tugas kelompok untuk kepentingan bersama - Siswa percaya terhadap hasil pekerjaan mereka sendiri, bukan bangga atas pekerjaan orang lain	- Selama proses pembelajaran berlangsung, siswa memperlakukan teman atau guru dengan baik, sopan dan hormat, peka terhadap perasaan orang lain, tidak pernah menghina atau mempermainkan teman atau guru, dan tidak pernah mempermalukan teman atau guru - Siswa mengerjakan LKS dengan sungguh-sungguh demi kepentingan kelompok - Dalam mengerjakan tugas individu, siswa percaya terhadap hasil pekerjaan mereka sendiri, bukan bangga atas pekerjaan orang lain.
4	Eksplorasi	
	- Guru mengajukan masalah kontekstual - Guru meminta siswa untuk menanyakan hal-hal yang tidak dimengerti oleh siswa dari masalah kontekstual tersebut - Guru menjelaskan bagian yang kurang dimengerti oleh siswa - Siswa mengerjakan LKS, mendeskripsikan masalah kontekstual, membuat model matematika dan memikirkan strategi pemecahan masalah dengan caranya sendiri	- Guru menyajikan masalah kontekstual - Guru menampilkan gambar yang sesuai dengan masalah yang disajikan - Guru membagi siswa dalam beberapa kelompok, setiap kelompok terdiri dari 5 orang siswa - Guru membagikan LKS kepada siswa untuk dikerjakan secara berkelompok - Guru memantau pekerjaan siswa, dan memberikan penjelasan seperlunya sebatas maksud dari masalah atau soal apabila siswa bingung ketika mengerjakan LKS - Siswa mengerjakan LKS, membuat model matematika, merencanakan pemecahan masalah, menjalankan pemecahan masalah yang sudah



		direncanakan, memeriksa kembali pemecahan masalah yang telah dilakukan.
5	Elaborasi	
	- Guru membagikan LKS kepada siswa untuk dikerjakan secara berkelompok - Guru memantau pekerjaan siswa dan memberikan penjelasan seperlunya sebatas maksud dari masalah atau soal apabila siswa bingung ketika mengerjakan LKS - Guru meminta siswa untuk membentuk kelompok dengan teman sebangku dan mendiskusikan jawaban mereka - Guru meminta beberapa perwakilan kelompok untuk menuliskan ide penyelesaiannya di papan tulis	- Guru meminta beberapa kelompok untuk menuliskan ide penyelesaian di papan tulis - Guru meminta penjelasan bagaimana proses mendapatkan ide seperti yang telah ditulis di papan tulis - Guru menanyakan mengapa pada persamaan yang dibuat dari pesanan Andi dan Ahmad menjadi satu. Tidak bisakah persamaan tersebut dibuat satu persamaan untuk pesanan Andi dan satu persamaan untuk pesanan Ahmad - Guru menanyakan apabila informasi yang didapatkan hanya pesanan Andi dan Ahmad, bisakah kalian membantu Andi untuk menemukan berapa harga minuman maupun makanan.

Tabel 2. Revisi LKS dari Validator

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
Dari contoh-contoh di bawah ini, manakah yang merupakan contoh bentuk sistem persamaan linear dua variabel? a. $x^2 + 3y = 25$ dan $2x - y = 5$ b. $2x + 3y = 12$ c. $x + 4y = 6$ dan $2x +$ d. $y = 3$ dan $2x + y = 7$	Dari contoh-contoh di bawah ini, manakah yang merupakan contoh bentuk sistem persamaan linear dua variabel? a. $4x + 2y = 18$ dan $2x + y = 5$ b. $x + 4y = 6$ dan $2x + y = 5$ c. $3a + b = 9$ dan $6a + 2b = 18$ d. $a = 20 - 5b$ dan $a + b = 12$

Setelah dilakukan revisi terhadap RPP dan LKS, didapatkan perangkat pembelajaran rancangan kedua. Adapun hasil penilaian validator terhadap rancangan LKS dan RPP kedua adalah 4. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para ahli, perangkat pembelajaran rancangan kedua dinyatakan valid dan bisa digunakan tanpa revisi. Hal ini menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran tersebut sudah sesuai dengan pembelajaran menggunakan pendekatan *Realistic Mathematic Education* dan memenuhi kriteria pertama dari kriteria kepraktisan sebuah perangkat pembelajaran yang telah ditetapkan. Validitas perangkat ini penting untuk diukur, karena validitas menunjukkan kehandalan alat pembelajaran sehingga dapat memberikan gambaran ketercapaian keberhasilan pembelajaran (Siswanto, 2008).

Hasil Uji Kepraktisan Perangkat Pembelajaran

Kepraktisan perangkat pembelajaran dilihat berdasarkan respon siswa dan aktivitas belajar siswa. Respon siswa dikumpulkan menggunakan angket, sedangkan aktivitas belajar siswa dikumpulkan menggunakan lembar observasi oleh 2 orang observer. Berikut dijabarkan hasil



repon siswa dan aktivitas belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan perangkat pembelajaran berbasis RME ditampilkan pada Tabel 3 dan 4.

Tabel 3. Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa

No	Aspek Penilaian	Siswa ke-								Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	
1	Membaca LKS	5	5	4	4	5	5	5	5	38
2	Memperhatikan presentasi kelompok lain	4	4	5	5	5	4	4	4	35
3	Mengemukakan pendapat	5	4	4	5	5	5	5	5	38
4	Diskusi	4	5	5	4	5	5	5	5	38
5	Mendengarkan pendapat orang lain	5	5	4	5	5	4	4	4	36
6	Semangat	5	4	5	4	5	5	5	5	38
7	Kerjasama	5	4	4	5	5	5	5	5	38
8	Keberanian	5	4	5	5	5	4	4	4	36
Total										297
Persentase = $(297/320) \times 100 = 92,81\%$										92,81

Tabel 4. Rekapitulasi Respon Siswa Terhadap Pembelajaran

No	Aspek	Rata-Rata	Keterangan
1	Pemahaman manfaat pembelajaran dengan pendekatan <i>Realistic Mathematic Education</i> (Kognisi)	4,03	Setuju
2	Rasa senang terhadap pembelajaran dengan pendekatan <i>Realistic Mathematic Education</i> (Efeksi)	3,89	Setuju
3	Kecenderungan bertindak dalam pembelajaran dengan pendekatan <i>Realistic Mathematic Education</i> (Konasi)	3,91	Setuju
Rerata		3,94	Setuju

Berdasarkan tabel 4 diatas didapatkan rata-rata hasil angket respon siswa sebesar 3,94. Ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang baik terhadap pembelajaran dengan pendekatan *Realistic Mathematic Education* pada materi sistem persamaan linear dua variabel.

Hasil Uji Keefektifan Perangkat Pembelajaran

Keefektifan perangkat pembelajaran dilihat berdasarkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa diperoleh melalui tes hasil belajar yang diberikan setelah siswa diberikan perlakuan dengan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Hasil analisis belajar siswa ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	Jumlah	Persentase
1	Siswa yang tuntas	12	75%
2	Siswa yang belum tuntas	4	25%

Berdasarkan Tabel 5 diketahui bahwa terdapat 12 siswa yang tuntas berdasarkan kriteria ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah yaitu ≥ 70 , sementara 4 siswa lainnya berada di bawah kriteria ketuntasan. Secara keseluruhan persentase siswa yang tuntas adalah 75% dan siswa yang tidak tuntas 25%. Dengan hasil yang diperoleh memberikan gambaran bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar



matematika siswa. Hasil yang diperoleh ini selaras dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Irnawati (2017) yang menunjukkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran berbasis RME dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil validasi model, diketahui bahwa perangkat pembelajaran yang dikembangkan sudah cukup baik namun perlu dilakukan revisi pada beberapa item/komponen. Perangkat pembelajaran sudah praktis yang ditunjukkan dengan rata-rata respon siswa terhadap pembelajaran melalui pendekatan *Realistic Mathematic Education* sebesar 3,94 dengan kategori baik, dan aktivitas siswa selama pembelajaran mencapai 92,8% dengan kategori aktif. Perangkat pembelajaran yang dikembangkan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebanyak 75% sedangkan yang belum tuntas sebesar 25%.

Daftar Pustaka

- Fauzan, A. (2002). *Applying Realistic Mathematics Education (RME) in teaching geometry in Indonesian primary schools*. University Of Twente [Host].
- Fatimah, F. (2019). PENERAPAN MODEL DUA TINGGAL DUA TAMU DALAM UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS I SD NEGERI 47 MATARAM. *Jurnal Paedagogy*, 6(1). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v6i1.2527>
- Gazali, R. Y. (2016). Pembelajaran matematika yang bermakna. *Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(3), 181-190.
- Hadi, S. (2005). Pendidikan Realistik dan Implementasinya. *Banjarmasin: Tulip*.
- Irnawati, I. (2017). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan RME Setting Kooperatif Tipe STAD Pokok Bahasan Persamaan Linear Dua Variabel Pada Peserta Didik Kelas VIII SMP Negeri 1 Sungguminasa* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Makassar).
- Kamarullah, K. (2017). Pendidikan matematika di sekolah kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21-32.
- Mardiah, M., Fauzan, A., Fitria, Y., Syarifuddin, H., Farida, F., & Desyandri, D. (2020). Pengaruh Pendekatan Realistic Mathematic Education terhadap Pemahaman Konsep dan Disposisi Matematis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 513-521.
- Muncarno, M., & Astuti, N. (2018). Pengaruh Pendekatan RME terhadap Hasil Belajar Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 7(1), 103-113.
- Mustikawati, M. (2020). IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJARAN SURVEY, QUESTION, READ, RECITE, REVIEW (BELAJAR IPA MATERI POKOK KLASIFIKASI MATERI DAN PERUBAHANNYA DI KELAS VII-4 SMP NEGERI 1 PUJUT. *Jurnal Paedagogy*, 7(2). doi:<https://doi.org/10.33394/jp.v7i2.2502>
- Muzakir, M., Wibawa, R., Astutik, F., & Muhakkikin, M. (2018). Pengembangan Perangkat Model Blended Learning untuk Meningkatkan Efektivitas Penerapan Pendidikan Jarak Jauh di SMKN 2 Gerung. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 4(2), 173-177. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v4i2.1126>



- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8-18.
- Noviyana, H., & Fitriani, D. (2018, July). Pengaruh Model Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas VIII SMP. In *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika* (Vol. 1, No. 2, pp. 385-392).
- Purwanto, S. E. (2010). *Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP dan MTs melalui Pembelajaran Matematika Realistik* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Puspitasari, E., Yusmin, E., & Nursangaji, A. (2015). *Analisis kesulitan siswa menyelesaikan soal cerita materi sistem persamaan linear dua variabel di smp* (Doctoral dissertation, Tanjungpura University).
- Rokhmah, F., Yulina, Y., & Siswanto, S. (2018). Pengaruh Pendekatan RME terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Pedagogi*, 7(3).
- Saputri, L. (2018). Pengaruh pendekatan realistic mathematics education (rme) terhadap kemampuan penalaran matematika siswa SMKS-PP Stabat. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 2(2), 180-187.
- Seprianingsih, D. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Biologi Berbasis Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep Biologi Siswa. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 3(1). doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v3i1.467>
- Sholikhah, A. (2016). Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*, 10(2), 342-362.
- Siswanto, S. (2008). Validitas sebagai Alat Penentuan Keandalan Tes Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1), 107-117.
- Sukri, Y. F., & Widjajanti, D. B. (2015). Pengaruh pendekatan RME terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa SD melalui pembelajaran tematik-integratif. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 227-238.
- Susanti, S., & Nurfitriyanti, M. (2018). Pengaruh Model Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Pada Siswa Kelas VII SMPN 154 Jakarta. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 3(2), 115-122.
- Thiagarajan, S. (1974). *Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook*.
- Wijaya, A. (2012). Pendidikan matematika realistik: Suatu alternatif pendekatan pembelajaran matematika. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.