

PENERAPAN PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION* (RME) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KELAS II DI MIN 23 PIDIE

SKRIPSI

Diajukan Oleh

Hania Thahira
NIM. 200209167

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M/1447 H**

**PENERAPAN PENDEKATAN *REALISTIC MATHEMATICS*
EDUCATION (RME) DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA
PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
MATEMATIKA KELAS II DI MIN 23 PIDIE**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

HANIA THAHIRA
NIM. 200209167

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh: 

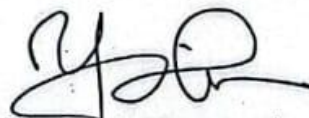
A R - R A N I R Y

Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Daniah, S. Si., M. Pd.
NIP. 197907162007102002



Yuni Setia Ningsih, S. Ag., M. Ag.
NIP. 197906172003122002

Prof. Safrul Malik, S. Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 197301021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Hania Thahira
NIM : 200209167
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan Menggunakan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas II di MIN 23 Pidie

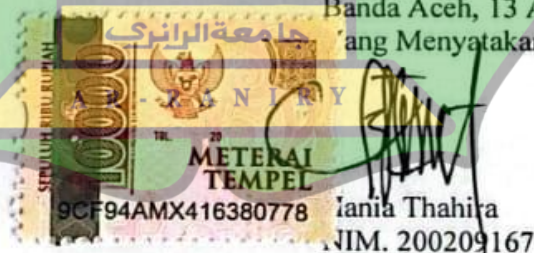
Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya;
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data;
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 13 Agustus 2025
Yang Menyatakan



ABSTRAK

Nama : Hania Thahira
NIM : 200209167
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) Dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas II Di Min 23 Pidie.
Pembimbing : Daniah, S. Si., M. Pd.
Kata Kunci : Pendekatan *Realistics Mathematics Education* (RME), Media Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika.

Matematika sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit dan membosankan oleh siswa sekolah dasar, termasuk di MIN 23 Pidie. Pembelajaran cenderung monoton, berpusat pada guru, dan kurang mengaitkan materi dengan konteks kehidupan nyata, sehingga siswa pasif, kurang memahami konsep, dan hasil belajar rendah. Diperlukan pendekatan yang kontekstual, interaktif, dan menyenangkan untuk meningkatkan minat serta capaian belajar siswa. Penelitian menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kurt Lewin dengan dua siklus. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas II MIN 23 Pidie. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pendekatan *realistic mathematics education* (RME) dipadukan dengan media permainan ular tangga. Data dikumpulkan melalui observasi aktivitas guru dan siswa, tes formatif, serta dokumentasi, kemudian dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui peningkatan aktivitas guru dalam menerapkan RME dengan media ular tangga. (2) Mengetahui peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika berbasis RME. (3) Mengukur peningkatan hasil belajar siswa setelah penerapan RME dengan media ular tangga. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan pada setiap aspek: aktivitas guru dari 74,07% (siklus I) menjadi 88,88% (siklus II); aktivitas siswa dari 66,66% menjadi 85,18%; serta persentase ketuntasan hasil belajar dari 60% menjadi 89,47%. Pendekatan RME memfasilitasi siswa untuk membangun pemahaman melalui konteks nyata, sedangkan media ular tangga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, konkret, dan mendorong kolaborasi. Penerapan pendekatan *realistic mathematics education* berbantuan media permainan ular tangga terbukti efektif meningkatkan aktivitas guru, partisipasi siswa, dan hasil belajar matematika kelas II MIN 23 Pidie.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah yang memberikan nikmat yang berlimpah sehingga dapat menggerakkan hati dan tangan penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) dengan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas II di MIN 23 Pidie.” Rangkaian shalawat penulis curahkan kepada sang pembawa perubahan, Nabi Muhammad SAW, karena beliau terpancarlah nikmat iman dan Islam di muka bumi ini.

Tersusunnya skripsi ini tidak terlepas dari dukungan orang-orang yang selalu memotivasi dan membimbing penulis menyelesaikan tugas akhir ini. pada kesempatan ini, penulis bermaksud menyampaikan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung penulis, antara lain:

1. Bapak Prof. Dr. H. Mujiburrahman, M. Ag., selaku Rektor UIN Ar Raniry yang telah memberikan Fasilitas yang layak kepada seluruh mahasiswa/i termasuk penulis.
2. Kepada Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Bapak Prof. Safrul Muluk, S, Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. dan Wakil Dekan serta seluruh tenaga pendidik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Kepada Ketua Program Studi PGMI, Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M. Ag dan para staf prodi beserta dosen di Prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
4. Ibu Daniah, S.Si., M.Pd. selaku dosen penasihat akademik dan dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu, ide dan tenaga untuk membimbing serta mengarahkan dan menyemangati penulis dengan sabar dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala MIN 23, Aminah, S. Ag yang memberikan izin kepada penulis untuk melakukan pengamatan dan penelitian serta kepada Ibu Cut Yusra, S. Pd. I,

selaku wali kelas II yang senantiasa memberikan arahan dan kesempatan untuk melakukan pengamatan dan penelitian.

Semoga segala doa yang tucurahkan dapat dibalas oleh Allah SWT dengan sebaik-baiknya pemberian. Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah mengusahakan dengan semaksimal mungkin, namun kesempurnaan hanya milik Allah SWT. Penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis membuka pintu kritik dan saran yang membangun bagi pembaca sebagai masukan dan sumber pembelajaran bagi penulis. Demikian penulis sampaikan, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca. Aamiin.

Banda Aceh, 13 Agustus 2025



Hania Thahira
NIM. 200209167



LEMBAR PERSEMBAHAN

1. Terima kasih super hero dan panutanku, Abu Mukhtar yang telah berjuang untuk kehidupan penulis, mendidik penulis, memotivasi, memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Pintu surgaku, super hero nomor 2 Mak Mayyar, yang tidak henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta dan selalu memberikan motivasi serta doa hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
3. Saudara kandung penulis yang telah menjadi bahan penghibur penulis serta keluarga besar yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
4. Sahabat seperjuangan penulis yang sudah banyak membantu penulis dalam masa-masa sulit saat kuliah hingga dapat bertahan dan mampu menyelesaikan studi ini Nisaul Fitria, Rasmika, Raudatul Jannah, Ekamatul Hikmah, Nurrahmatul Islami, Sirrin, Endang dan Nur Fadillah Daulay yang telah memberi banyak semangat dan kebersamaan penulis selama penulisan skripsi.
5. Kepada orang terkasih yang tak kalah penting kehadirannya, Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup penulis. Berkontribusi banyak dalam penulisan karya tulis ini, baik tenaga maupun waktu kepada penulis. Telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, dan memberikan kasih sayang yang tak terhingga.
6. *Last but not least*, aku ingin berterima kasih padaku. karena percaya padaku. Aku ingin berterima kasih padaku karena telah melakukan semua kerja keras ini. Aku ingin berterima kasih padaku karena tidak punya hari libur. Aku ingin berterima kasih padaku karena tidak pernah menyerah. Aku ingin berterima kasih padaku karena selalu menjadi diriku sendiri setiap saat.

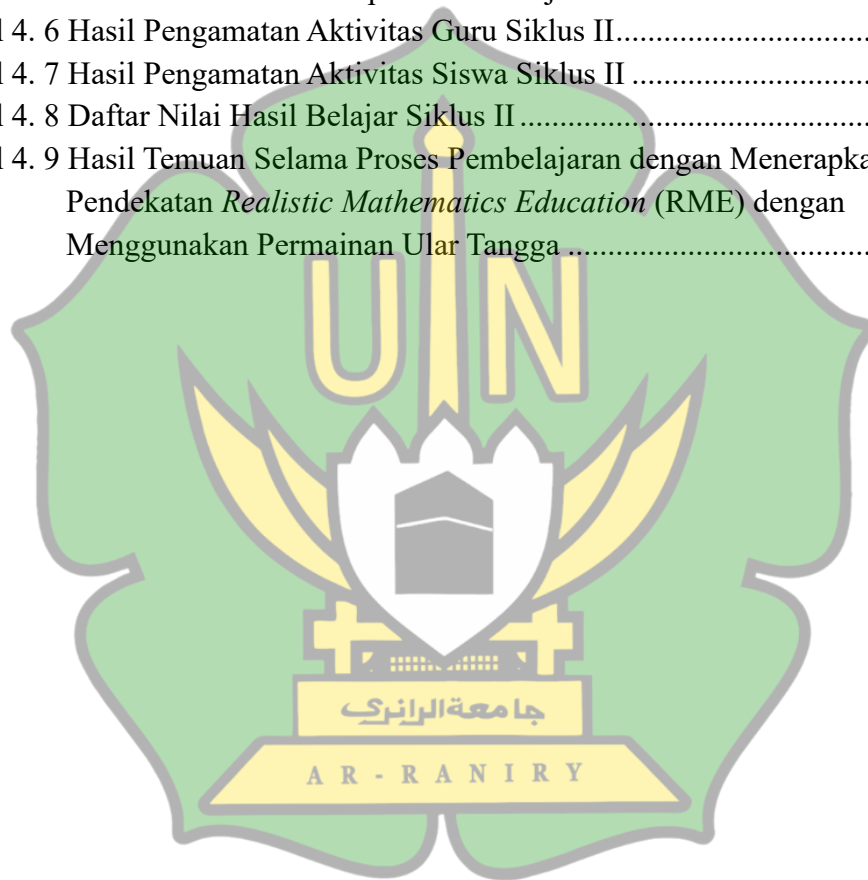
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Permainan Ular Tangga	21
Gambar 3. 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	30
Gambar 4. 1 Persentase Aktivitas Guru	61
Gambar 4. 2 Persentase Aktivitas Siswa	62
Gambar 4. 3 Persentase Hasil Belajar Siswa	64



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kriteria Interpretasi Aktivitas Guru.....	34
Tabel 3. 2 Kriteria Interpretasi Aktivitas Siswa	35
Tabel 3. 3 Kriteria Nilai Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.....	36
Tabel 4. 1 Jadwal Penelitian di MIN 23 Pidie.....	37
Tabel 4. 2 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus I	40
Tabel 4. 3 Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik Siklus I	43
Tabel 4. 4 Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus I	45
Tabel 4. 5 Hasil Temuan Refleksi pada Pembelajaran Siklus I.....	46
Tabel 4. 6 Hasil Pengamatan Aktivitas Guru Siklus II.....	52
Tabel 4. 7 Hasil Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II	54
Tabel 4. 8 Daftar Nilai Hasil Belajar Siklus II	57
Tabel 4. 9 Hasil Temuan Selama Proses Pembelajaran dengan Menerapkan Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME) dengan Menggunakan Permainan Ular Tangga	58



DAFTAR LAMPIRAN

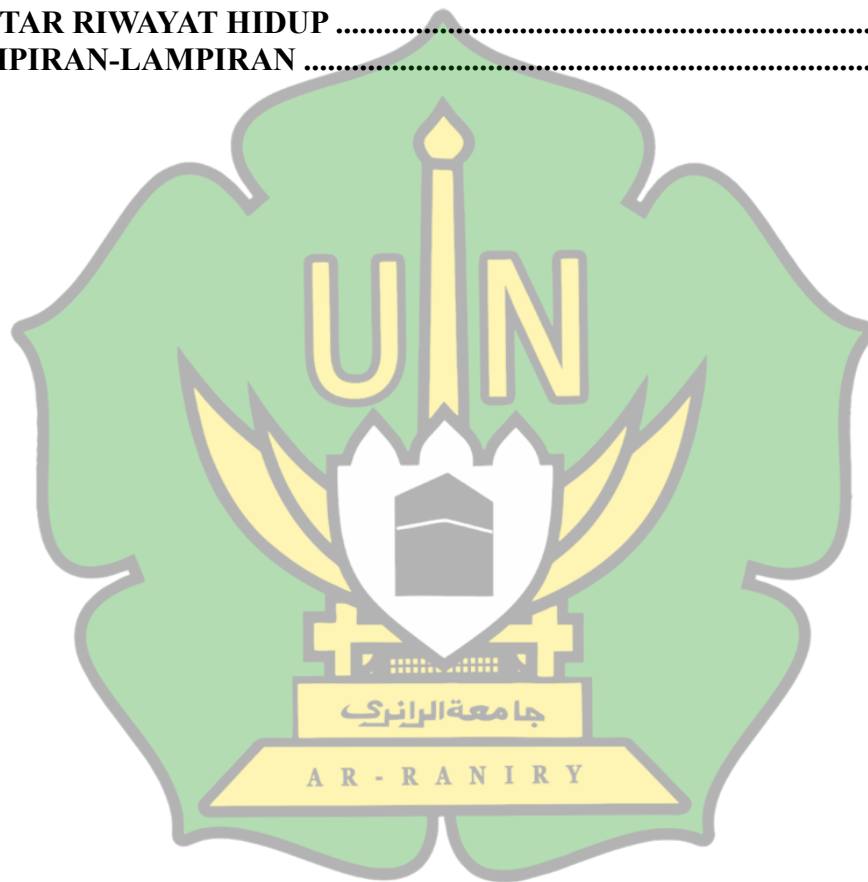
Lampiran 1 Surat Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah UIN Ar-Raniry	72
Lampiran 2 Surat Izin Mengadakan Penelitian dari Dekan Fakultas Tarbiyah.....	73
Lampiran 3 Surat telah Melakukan Penelitian	74
Lampiran 4 Surat Bebas Plagiasi	75
Lampiran 5 Lembar Validasi Soal Evaluasi	76
Lampiran 6 Modul Ajar Siklus I	86
Lampiran 7 Lembar Observasi Guru Siklus I	98
Lampiran 8 Lembar Observasi Siswa Siklus I	102
Lampiran 9 Modul Ajar Siklus II	106
Lampiran 10 Lembar Observasi Guru Siklus II	118
Lampiran 11 Lembar Observasi Siswa Siklus II	122
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian Siklus I	126
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian Siklus II	129



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR.....	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR ISI	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	6
E. Definisi Operasional	6
F. Kajian Penelitian Terdahulu	10
BAB II LANDASAN TEORITIS	14
A. Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME)	14
1. Pengertian Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME) ..	14
2. Prinsip-prinsip Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i> (RME)	17
3. Langkah-Langkah Pendekatan <i>Realistic Mathematics Education</i>	18
(RME)	18
B. Media Permainan Ular Tangga	19
1. Bentuk Media Ular Tangga	20
2. Langkah-langkah Penggunaan Media Ular Tangga	21
3. Kelebihan dan Kekurangan Media Permainan Ular Tangga	22
C. Hasil Belajar	23
D. Pembelajaran Matematika	23
E. Materi Penjumlahan dan Pengurangan	25
F. Hubungan RME dengan Permainan Ular Tangga	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Rancangan Penelitian	29
B. Subjek Penelitian	30
C. Tempat dan Waktu Penelitian	30
D. Prosedur Observasi	31
E. Teknik Pengumpulan Data	32
F. Instrumen Penelitian	33
G. Teknik Analisis Data	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Deskripsi Hasil Penelitian	37
1. Siklus I	38
2. Siklus II	49
B. Pembahasan Hasil Penelitian	59
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	72



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang diajarkan di tingkat Sekolah Dasar (SD) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI), yang berperan penting dalam membentuk kemampuan berpikir logis, sistematis, dan kritis pada peserta didik. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran matematika di SD/MI masih menghadapi berbagai kendala, terutama rendahnya hasil belajar siswa dalam memahami konsep-konsep dasar matematika. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam menghubungkan konsep matematika dengan situasi nyata yang mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari.¹ Matematika merupakan salah satu mata pelajaran dasar yang memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan sistematis siswa. Namun, pada kenyataannya banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep matematika. Proses pembelajaran matematika di kelas rendah sering kali masih bersifat abstrak dan kurang kontekstual. Hal ini menyebabkan siswa merasa jenuh, sulit berkonsentrasi, dan hasil belajar mereka menjadi rendah.

Mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat mengaitkan matematika dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah pendekatan *realistic mathematics education* (RME), yang dikembangkan di Belanda dan telah diterapkan dalam pembelajaran matematika di Indonesia. Pendekatan RME menekankan pada keterlibatan siswa dalam menemukan sendiri konsep matematika melalui permasalahan yang realistis dan dekat dengan kehidupan mereka. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami konsep dan termotivasi untuk belajar matematika.

¹ Zulkardi, & Putri, R. I. I. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) untuk siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), h. 1-10.

Pendekatan *realistic mathenatics education* (RME) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk ikut aktif dalam pembelajaran. Pendekatan *realistic mathematics education* (RME) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang berorientasi pada siswa, bahwa matematika adalah aktivitas manusia dan matematika harus dihubungkan secara nyata terhadap konteks kehidupan sehari-hari siswa ke pengalaman belajar yang berorientasi pada hal-hal yang real (nyata).²

Sejak tahun 1971 Institut Freudenthal mengembangkan suatu pendekatan teoritis terhadap pembelajaran matematika yang dikenal dengan RME (*Realistic Mathematics Education*). RME menggabungkan tentang apa itu matematika. Bagaimana siswa belajar matematika. Dan bagaimana siswa harus belajar matematika. Freudenthal berkeyakinan bahwa siswa tidak boleh dipandang sebagai *passive receivers of read-ymate mathematics* (penerima pasif). Pendidikan harus mengarahkan siswa kepada penggunaan berbagai situasi dan kesempatan untuk menemukan kembali matematika dengan cara mereka sendiri. Banyak soal yang dapat diangkat dari berbagai situasi (konteks), yang dirasa bermakna sehingga menjadi sumber belajar.³

RME memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dikarenakan pembelajaran lebih berpusat pada siswa. Pendidikan matematika yang realistik adalah salah satu pendekatan pembelajaran matematika yang harus selalu menggunakan masalah sehari-hari.⁴

Realitas di sekolah saat ini, pembelajaran yang dijalankan oleh guru dan peserta didik masih belum mampu menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik sehingga hasil belajar yang diinginkan peserta didik masih tidak sesuai dengan ekspektasi guru. Bahkan pelajaran matematika dianggap pelajaran yang

² Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar* (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), h. 205.

³ Edy Tandililing, Implementasi *Realistic Mathematics Education* (RME) di sekolah, *Jurnal Guru Membangun*, Vol. 25, No. 3 (2010) FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak. h. 2.

⁴ Eneng Diana Putri Latipah, Ekasatya Aldila Afriansyah, Analisis Kemampuan Koneksi Matematika siswa Menggunakan Pendekatan Pembelajaran CTL dan RME, *Matematika: Jurnal Teori Terapan Matematika* Vol.17, No. 1 (2018) Program Studi Pendidikan Matematika, Institut Pendidikan Indonesia, Garut, Indonesia. h. 2-3.

sulit dan menjadi momok bagi siswa. Banyak faktor yang menyebabkan matematika dianggap pelajaran sulit, diantaranya adalah karakteristik materi matematika yang bersifat abstrak, logis dan sistematis, penuh dengan lambang-lambang dan rumus yang membingungkan. Selain itu pengalaman belajar matematika bersama guru yang tidak menyenangkan, turut membentuk sikap negatif siswa terhadap pelajaran matematika. Jika siswa awalnya sudah beranggapan bahwa matematika itu sulit, jelas akan mempengaruhi penguasaan di dalam mempelajari matematika karena sebelumnya sudah ada kecemasan di dalam diri siswa.

Selain pendekatan pembelajaran, penggunaan media pembelajaran juga berperan penting dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran matematika. Media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI, seperti gambar kontekstual, alat peraga konkret, kartu bilangan, atau media interaktif berbasis teknologi sederhana, dapat membantu siswa memahami konsep yang abstrak dengan cara yang menyenangkan dan bermakna.⁵ Media yang dirancang berdasarkan prinsip-prinsip RME juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran dan mendorong mereka untuk berpikir aktif dengan.

Agar pendekatan RME dapat berjalan efektif, dibutuhkan dukungan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SD/MI. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan edukatif, seperti permainan ular tangga. Permainan ular tangga yang dimodifikasi dengan materi matematika memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga mereka lebih aktif, terlibat, dan termotivasi.⁶ Permainan ular tangga sebagai media pembelajaran berbasis RME dapat dirancang dengan menyisipkan soal-soal matematika pada setiap langkah permainan. Dengan begitu, siswa akan menyelesaikan soal secara kontekstual saat bermain. Media ini tidak hanya mengasah pemahaman konsep, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, dan kemampuan pemecahan

⁵ Sari, D. P., & Anwar, Y. Kontekstual Pengembangan Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa SD. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, (2021). h. 45-55.

⁶ Suryani, N. L., & Artawan, G. Pengaruh Media Ular Tangga terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, (2021), h.115–124.

masalah siswa.⁷ Melalui pengalaman bermain yang menyenangkan, diharapkan pembelajaran matematika menjadi lebih efektif dan hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada pembelajaran matematika di kelas III MIN 23 Pidie, bahwa peserta didik masih kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, peserta didik masih kurang fokus dalam menyimak, dan memperhatikan materi pembelajaran, hal ini terbukti dari hasil belajar yang kurang memuaskan dan tingkat pemahaman yang kurang serta keikutsertaan dalam berpartisipasi pada proses pembelajaran berlangsung di mana masih ada peserta didik yang pasif. Lebih lanjut berdasarkan pengamatan, daya tangkap dan pemahaman materi yang telah di sampaikan oleh guru masih kurang, siswa kurang memahami konsep pembelajaran dan hanya memahami materi yang di sampaikan saja tanpa mengetahui cara penerapan materi yang diterima dalam kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran berlangsung. Guru hanya menyampaikan dan menjelaskan materi yang diajarkan tanpa sering mengaitkannya pada kehidupan sehari-hari. Permasalahan guru di atas dikarenakan guru dalam proses pembelajaran menggunakan metode ceramah. Implementasi metode ceramah dalam pembelajaran di sekolah dasar, maka beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian antara metode pembelajaran khususnya metode ceramah dengan materi pelajaran yang akan diajarkan, memadukan metode ceramah dengan metode lainnya agar bisa memberikan hasil pembelajaran maksimal, mengecek kesesuaian antara metode ceramah dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang akan diajar dan keselarasan antara metode ceramah dengan sarana pembelajaran.⁸ Maka untuk mengatasi permasalahan ini dibutuhkan pendekatan yang tepat sehingga hasil belajar dapat meningkat.

Melalui uraian di atas yang telah dipaparkan, penulis sangat tertarik untuk melakukan penerapan untuk memperoleh kepastian tentang penerapan *realistic*

⁷ Rahmawati, E., & Utami, N. Penggunaan Media Permainan dalam Pembelajaran Matematika: Studi pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3) (2019). h.230-238.

⁸ Syamsurijal Syamsurija, dan Bellonah Mardatillah Sabillah, "Relevansi Penggunaan Metode Ceramah pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar Di Era Digital". *Jurnal Ilmu Pendidikan*, h.5.

mathematics education (RME). Oleh karena itu penulis mengangkat sebuah judul “Penerapan Pendekatan *Realistic mathematics education* (RME) dengan Menggunakan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Matematika Kelas II di MIN 23 Pidie”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah aktivitas guru dalam penerapan pendekatan *realistic mathematics education* (RME) dengan menggunakan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di MIN 23 Pidie?
2. Bagaimanakah aktivitas siswa dalam penerapan *realistic mathematics education* (RME) dengan menggunakan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di MIN 23 Pidie?
3. Bagaimanakah hasil belajar siswa dalam menggunakan penerapan model pembelajaran *realistic mathematics education* (RME) dengan media permainan ular tangga?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui aktivitas guru dalam penerapan *realistic mathematics education* (RME) dengan menggunakan media permainan ular tangga.
2. Untuk mengetahui aktivitas siswa dalam penerapan dengan menggunakan *realistic mathematics education* (RME) dengan menggunakan media ular tangga.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan *realistic mathematics education* (RME) dengan menggunakan media permainan ular tangga.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian dikatakan baik apabila dapat memberikan manfaat kepada lingkungan sekitarnya. Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, dapat menerapkan pembelajaran yang tepat dalam memberikan pembelajaran matematika yang tepat terutama pada matematika dasar. Dan dapat mengatasi kesulitan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.
2. Bagi siswa, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam memahami pokok pembahasan matematika dan dapat membantu pendidik untuk menyampaikan atau memperjelas pembelajaran, dan proses belajar mengajar menyenangkan. Serta dapat melaksanakan proses belajar mengajar secara optimal dengan menggunakan penerapan RME.
3. Bagi peneliti, dapat menambah pengetahuan sebagai salah satu pengalaman untuk diterapkan nantinya dalam kegiatan pembelajaran. Serta dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang cara mengajar dengan menerapkan *realistic mathematics education* (RME) permainan media ular tangga dalam proses pembelajaran dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

E. Definisi Operasional

1. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan, sedangkan menurut beberapa ahli, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktikkan suatu teori, metode dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.⁹

Penerapan adalah suatu perbuatan mempraktikkan suatu teori, metode dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang

⁹ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (n.d.). Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Diakses dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id> pada 14 Juli 2025.

diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

2. Pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME)

Pendekatan pembelajaran matematika yang menekankan pentingnya mengaitkan konsep matematika dengan realitas atau konteks kehidupan nyata siswa. Dalam penelitian ini, pendekatan RME dioperasionalkan sebagai proses pembelajaran yang dimulai dengan penyajian masalah kontekstual, di mana siswa diajak untuk menemukan dan membangun pemahaman matematika melalui kegiatan pemodelan, diskusi, dan refleksi. RME menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang membangun sendiri pengetahuannya melalui pengalaman belajar yang relevan dan bermakna. Pendekatan ini memiliki lima karakteristik utama, yaitu: (1) Penggunaan konteks sebagai titik awal belajar (2) Penggunaan model sebagai alat representasi pemikiran (3) *Guided reinvention* atau penemuan kembali terbimbing (4) Interaksi dalam proses pembelajaran dan (5) Keterkaitan antar konsep (*intertwinement*).¹⁰

Dalam penelitian ini, pendekatan *realistic mathematics education* (RME) dioperasionalkan sebagai pendekatan pembelajaran matematika yang menekankan pentingnya keterkaitan antara konsep matematika dan konteks kehidupan nyata siswa. RME dirancang agar siswa tidak sekadar menerima informasi, melainkan secara aktif membangun sendiri pengetahuannya melalui proses pemodelan, eksplorasi, dan diskusi. Pendekatan ini dimulai dengan penyajian masalah kontekstual sebagai titik awal pembelajaran, kemudian siswa diarahkan untuk menemukan strategi penyelesaian melalui pemikiran informal yang secara bertahap dikembangkan menuju pemahaman formal.¹¹

¹⁰ Zulkardi, & Putri, R. I. I. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) untuk Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), hal. 1-10.

¹¹ Zulkardi, & Putri, R. I. I. Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Pendekatan *Realistic Mathematics Education* (RME) untuk Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2) (2010), h. 1-10.

3. Media Permainan Ular Tangga

Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran belum sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga kurang efektif untuk membantu siswa memahami konsep media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu permainan ular tangga yang dikembangkan disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan pembelajaran siswa. Bertujuan agar dalam penggunaannya sesuai target. Yang di mana pada kelas dasar ini masih pada tahap operasional konkret.¹² Permainan ular tangga dipilih karena mempunyai beberapa manfaat. Manfaat dari permainan ular tangga, yaitu: memberikan suasana yang menyenangkan, mengembangkan kreativitas dan kognitif, membantu anak mempermudah dan mengingat apa yang dialami peserta didik.

Media permainan ular tangga adalah alat bantu pembelajaran berbasis permainan papan yang dimodifikasi untuk tujuan edukatif. Pada dasarnya, permainan ular tangga tradisional terdiri dari kotak-kotak bernomor yang berisi gambar tangga dan ular, di mana pemain memindahkan pion sesuai angka dadu yang dilempar. Pemain yang sampai lebih dulu ke kotak terakhir akan menang.

Namun, dalam konteks media pembelajaran, permainan ular tangga dimodifikasi untuk menyisipkan materi pelajaran, seperti soal-soal matematika, pertanyaan pengetahuan umum, atau tugas tertentu. Jadi, siswa harus menjawab soal terlebih dahulu sebelum bisa melanjutkan langkahnya dalam permainan.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses pembelajaran, yang mencerminkan sejauh mana tujuan pendidikan telah tercapai. Hasil belajar mencakup tiga ranah utama, yaitu kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan nilai), dan psikomotorik (keterampilan fisik). Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki siswa setelah

¹² Viona Ignis Zaneta, *Media Game Online Ular Tangga Perkalian Bilangan Asli dengan Pendekatan RME KELAS III*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta jalan R.Mangun (Muka Raya, Jakarta Timur, Indonesia 2022), h. 179.

menerima pengalaman belajar, yang dapat dilihat dari perubahan perilaku sebagai akibat dari proses pembelajaran yang dilaluinya.¹³

Hasil belajar adalah hasil dari interaksi antara tindak belajar siswa dan tindak mengajar guru, yang ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam menguasai materi yang diajarkan.¹⁴ Oleh karena itu, hasil belajar bukan hanya diukur dari nilai ujian semata, tetapi juga dari perkembangan sikap, keterampilan, dan pemahaman siswa secara menyeluruh.

5. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika merupakan salah satu bidang studi yang diajarkan di sekolah dasar. Matematika mempunyai peranan penting bagi kehidupan manusia. Hampir di setiap hari di dalam kehidupan sehari-hari manusia menggunakan matematika. Terutama dalam hal menghitung. Menurut Ruseffendi berpendapat bahwa “Matematika adalah bahasa simbol ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara efektif. Ilmu tentang pola keteraturan dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang didefinisikan ke aksioma atau postulat dan akhirnya ke dalil”.¹⁵

Materi dasar pada pembelajaran matematika yaitu meliputi penjumlahan dan pengurangan, penjumlahan adalah proses matematika untuk menjumlahkan berbagai hal. Proses penjumlahan dilambangkan dengan tanda '+'. Penjumlahan melibatkan penggabungan dua angka atau lebih menjadi satu suku. Dalam proses penjumlahan, urutannya tidak menjadi masalah. Artinya, proses penjumlahan bersifat komutatif. Penjumlahan dapat melibatkan semua jenis bilangan, penjumlahan adalah meningkatkan suatu nilai dengan cara menambahkan suatu nilai lain padanya. Penjumlahan adalah salah satu dari empat operasi aritmatika dasar dalam matematika, yaitu penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

¹³ Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.(2009) h. 22.

¹⁴ Dimiyati & Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. (2006) h.3.

¹⁵ Heruman, *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya (2010). h. 7.

Operator ini digunakan untuk menjumlahkan dua angka atau lebih. Hal ini memainkan peran penting dalam kehidupan sehari-hari kita saat menangani berbagai jenis operasi.

Pengurangan merupakan operasi penghilangan objek dari suatu himpunan. Tanda minus menandakan pengurangan – misalnya, terdapat sembilan jeruk yang disusun dalam tumpukan dan jika empat jeruk dipindahkan ke dalam keranjang, maka akan tersisa $9 - 4$ jeruk di tumpukan tersebut, yaitu lima jeruk. Oleh karena itu, selisih antara 9 dan 4 adalah 5, yaitu $9 - 4 = 5$. Pengurangan tidak hanya berlaku untuk bilangan asli, tetapi juga dapat diterapkan untuk berbagai jenis bilangan. Simbol "-" menandakan pengurangan. Proses pengurangan terdiri dari tiga bagian angka, yaitu angka yang dikurangi, pengurang, dan selisih. Angka dalam kalimat pengurangan yang kita kurangi dengan angka lain disebut angka yang dikurangi, yang berarti angka yang dikurangi adalah angka pertama dalam proses pengurangan. Simbol "-" menandakan pengurangan. Proses pengurangan terdiri dari tiga bagian angka, yaitu angka yang dikurangi, pengurang, dan selisih.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Penelitian yang relevan artinya penelitian yang memiliki kesesuaian dari segi judul maupun permasalahan. Penelitian relevan berguna untuk mencari persamaan antara penelitian seseorang dengan penelitian para ahli dengan penelitian yang sedang kita kerjakan.

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Dwi Indah Suryani, Wahyudi. Rokhmaniyah. Pada tahun 2022/2023 dengan judul “Penerapan Pendekatan *Realistic mathematics education* (RME) dengan Media Papan Pecahan untuk Meningkatkan Pembelajaran Matematika tentang Pecahan pada Siswa Kelas III SDN 2 Kalibagor Tahun 2022/2023.” Di mana hasil penelitian menunjukkan hasil penelitian langkah penerapan RME terhadap guru mengalami peningkatan dari siklus I= 83,18%, siklus II= 88,33% dan siklus III= 94,35%, sedangkan terhadap siswa setiap siklusnya mengalami peningkatan dari siklus I=80,65%, siklus II= 85,68% dan siklus III=

91,20%, Rata-rata persentase peningkatan hasil belajar kognitif matematika pada siklus I= 77,08%, siklus II= 89,58% dan siklus III= 95,83%. Kendala yang dialami salah satunya siswa masih pasif. Solusi yang dapat dilakukan guru dapat menciptakan kelas yang aktif. Dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan RME dengan media papan pecahan dapat meningkatkan pembelajaran matematika tentang pecahan pada siswa kelas III SDN 2 Kalibagor tahun ajaran 2022/2023.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh M. Mashuri dengan judul "Penerapan RME untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar Siswa di Kelas VI MIN 11 Tabalong." Dengan Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I rata-rata nilai hasil belajar siswa 68,31 dengan ketuntasan belajar klasikal 53,33%, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran 71,98% dengan kriteria tinggi dan nilai kegiatan proses pembelajaran guru 80,64 (B+). Pada siklus II rata-rata nilai hasil belajar siswa 84,33 dengan ketuntasan belajar klasikal 100%, keaktifan siswa dalam proses pembelajaran 79,20% dengan kriteria sangat tinggi dan nilai kegiatan proses pembelajaran guru 89,14 (A+). Hasil tersebut menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II. Berdasarkan hasil yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pendekatan RME terbukti dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa serta kegiatan guru dalam proses pembelajaran.
3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Irmayunita pada tahun 2024 dengan judul penelitian "Menerapkan Pendekatan RME dengan model *discovery learning* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Perkalian dan Pembagian pada Siswa Kelas II SDN Lamklat Aceh Besar." Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru pada siklus I memperoleh persentase 87,5%, siklus II memperoleh persentase 97,5% sedangkan pada siklus III meningkat dengan persentase 98,75%. Aktivitas siswa pada siklus I memperoleh persentase 78,75%, siklus II memperoleh persentase 82,5% dan pada siklus III meningkat dengan persentase 88,75% dengan kriteria sangat baik. Adapun kemampuan pemahaman konsep perkalian

dan pembagian pada siklus I memperoleh persentase 50,0%, pada siklus II memperoleh persentase 76,0% dan pada siklus III meningkat dengan persentase 85,71%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan RME dengan model *discovery learning* dapat meningkatkan pemahaman konsep perkalian dan pembagian di kelas II SDN Lamklat Aceh Besar.

4. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Usklaf, pada tahun 2023 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V di SDN 1 Boneguru.” Di mana hasil penelitian menunjukkan hasil penelitian langkah penerapan RME terhadap hasil belajar mengalami peningkatan dan hasil penelitian menunjukkan bahwa belajar siswa pada siklus I dalam kategori baik dengan persentase ketuntasan 57,69% dengan rata-rata sebesar 66,35 dan meningkat pada siklus II dengan kategori sangat baik yaitu persentase ketuntasan 92,31% dengan rata-rata 87,50. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan model pembelajaran *realistic mathematic education* (RME). Pelaksanaan pembelajaran pada pembelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran *realistic mathematic education* (RME) berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan yang telah disiapkan dengan mengacu pada langkah-langkah model pembelajaran *realistic mathematic education* (RME).
5. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Ermada Yanti Silvani, pada tahun 2025 dengan judul “Penerapan Pendekatan *Realistic mathematics education* Berbantuan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SD Negeri Tanjung Selamat Aceh Besar.” Di mana hasil dari penelitian pada siklus I aktivitas guru mencapai 67,27% dan siswa 65%, serta hasil belajar 60%. Setelah intervensi video animasi dan penerapan RME pada siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi 91,2%, aktivitas siswa 90,8% dan hasil belajar 85%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan RME berbantuan video animasi efektif

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan cacah.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah peneliti uraikan, maka dapat dilihat relevansi dengan penelitian yang peneliti lakukan adalah sama-sama menggunakan *realistic mathematics education* (RME). Menjadi perbedaannya yaitu peneliti ini menggunakan media permainan sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar.

