

PENGARUH METODE *REALISTIC MATHEMATICS EDUCATION* (RME) TERHADAP KEMAMPUAN PEMBAGIAN MATEMATIKA KELAS 4 DI SDN BINONG JATI

Pradiptya Septyanti Putri¹⁾, Nida Khairina²⁾, Rani Oktaviani³⁾, Fitri Rostiani⁴⁾

Fakultas Psikologi, Universitas Informatika dan Bisnis Indonesia

email: pradiptya@unibi.ac.id, ranioktaviani928@gmail.com,

nida.khairina@gmail.com, fitrirose17@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk melihat untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Realistic Mathematics Education* (RME) pada siswa kelas IV di SDN 145 Binong Jati Bandung dalam memahami konsep pembagian matematik. Penelitian ini menggunakan Metode *quasi eksperimen* dengan menggunakan desain penelitian *Non Equivalent Pretest posttes control group design* (*pretest-posttest* dua kelompok). Subjek penelitian adalah siswa kelas IV di SDN 145 Binong Jati Bandung, yang terdiri dari 4 kelas dan masing-masing kelas terdiri dari 33 siswa. Subjek penelitian diperoleh dengan teknik *puspositive sampling* Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa metode RME berpengaruh terhadap pemahaman konsep operasi hitung pembagian. Hal ini dikarenakan metode RME menggunakan benda-benda konkret yang sering ditemui dalam kegiatan sehari-hari siswa yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 10 tahun, yaitu pada tahap operasional konkret. Sehingga membuat siswa lebih antusias untuk belajar dan memudahkan siswa untuk memahami konsep operasi hitung pembagian matematika.

Kata Kunci: Metode *Realistic Mathematics Education* (RME), Kemampuan Pembagian Matematika

Abstract

This study aims to look to determine the effect of the application of the Realistic Mathematics Education (RME) method to fourth grade students at SDN 145 Binong Jati Bandung in understanding the concept of mathematics distributive ability. This study uses a quasi-experimental method using a Non Equivalent Pretest posttest control group design (two groups pretest-posttest research design). The subjects were grade IV students at SDN 145 Binong Jati Bandung, which consisted of 4 classes and each class consisted of 33 students. The research subjects were obtained by puspositive sampling technique. The results of this study showed that the RME method affected the understanding of the division calculation operation concept. This is because the RME method uses concrete objects that are often found in students' daily activities that are appropriate to the stage of cognitive development of a 10-year-old child, namely at the concrete operational stage. So that makes students more enthusiastic to learn and makes it easy for students to understand the concept of arithmetic operations.

Keywords: *Realistic Mathematics Education (RME) Method, Mathematics Distributive Ability*

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh keefektifan seorang pendidik dalam mengelola lingkungan belajarnya. Lingkungan pembelajaran yang baik diharapkan mampu menciptakan kualitas pendidikan yang baik pula. Crow dan Crow (1960) mengemukakan “Fungsi utama pendidikan adalah bimbingan terhadap individu dalam upaya memenuhi kebutuhan dan keinginan yang sesuai dengan potensi yang dimilikinya, sehingga individu tersebut memperoleh kepuasan dalam seluruh aspek kehidupan pribadi dan kehidupan sosialnya”. Di dalam kurikulum pendidikan, banyak sekali mata pelajaran yang harus dipelajari peserta didik di sekolah, salah satunya adalah mata pelajaran matematika.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diberikan pada saat duduk di bangku sekolah dasar, untuk mempelajari matematika anak harus dapat memahami konsep-konsep dalam matematika dengan benar dari awal, karena konsep matematika merupakan rangkaian sebab-akibat. Apabila terjadi pemahaman yang salah dalam suatu konsep matematika, maka akan berakibat pada kesalahan pemahaman pada konsep-konsep selanjutnya. Ruang lingkup matematika meliputi, (1) Bilangan; (2) Geometri dan pengukuran; (3) Pengolahan data. Bilangan menempati urutan materi pertama karena dalam matematika selalu berhubungan dengan bilangan, yang meliputi operasi hitung. Anak yang tidak dapat menjumlahkan juga tidak dapat mengalikan, dan anak yang tidak dapat mengalikan juga tidak dapat melakukan pembagian (Abdurrahman, 2012:224). Oleh karena itu pembagian biasanya diajarkan terakhir karena merupakan pelajaran tersulit untuk dikuasai.

Sesuai Kompetensi Dasar Matematika Anak SD Kelas IV, siswa seharusnya sudah dapat menggunakan operasi hitung baik tambah, kurang, kali dan juga pembagian sebagai dasar dalam mengerjakan persoalan matematik lainnya. Kesulitan belajar akademis siswa SD dinamakan kesulitan membaca, menulis, menghitung (calistung). Kesulitan belajar matematika disebut diskalkulia (dyscalculis) yaitu kesulitan untuk mengerjakan bilangan saat berhitung. Lerner 5 mengemukakan, kekeliruan umum yang

dilakukan oleh anak berkesulitan belajar matematika adalah kekurangan pemahaman tentang (1) simbol, (2) nilai tempat, (3) perhitungan, (4) penggunaan proses yang keliru, dan (5) tulisan yang tidak terbaca (Abdurrahman, 2012:210).

Menurut survei yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA) yang dilakukan pada 65 negara di duniatahun 2012 lalu, mengatakan bahwa kemampuan matematika siswa-siswi di Indonesia menduduki peringkat bawah dengan skor 375. Kurang dari 1% siswa Indonesia yang memiliki kemampuan bagus di bidang matematika. Matematika merupakan salah satu ilmu yang penting, banyak hal disekitar selalu berhubungan dengan matematika. Seseorang banyak belajar matematika ketika berada di bangku sekolah. Tetapi bagi sebagian orang, matematika merupakan sesuatu yang sulit dan menakutkan (Setyono, 2007: 6).

Salah satu model pembelajaran yang menarik yaitu model pembelajaran matematika realistik yang dikenal dengan sebutan *Realistic Mathematics Education* (RME). Pendekatan realistik adalah suatu pendekatan yang menggunakan masalah realistik sebagai pangkal tolak pembelajaran. Pembelajaran matematika realistik diawali dengan dunia nyata, agar dapat memudahkan siswa dalam belajar matematika, dalam treatment *Realistic Mathematics Education* (RME) siswa akan diberi pemahaman konsep operasi hitung pembagian, dengan melalui tahapan-tahapan sebelumnya enaktif dan ikonik yang diangkat dari kehidupan keseharian anak.

Dari fenomena yang peneliti temui di SDN 145 Binong Jati, sebagian besar siswa belum mampu melakukan operasi hitung pembagian dilihat dari ketidakmampuan siswa untuk mengerjakan soal-soal yang berkaitan dengan konsep pembagian, maka dari itu untuk membantu siswa memahami konsep operasi hitung pembagian, peneliti ingin menggunakan metode *Realistic Mathematics Education* (RME) dalam menerapkan konsep pembagian. Dengan metode pembelajaran yang mengkontruksikan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari siswa, menggunakan

benda-benda nyata yang ada disekitar. Misalnya dengan menggunakan permen, kelereng, stick eskrim, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat dirumuskan “apakah metode *Realistic Mathematics Education* (RME) berpengaruh terhadap pemahaman konsep operasi hitung pembagian matematik?”

2. KAJIAN PUSTAKA

Operasi Hitung Pembagian

Pembagian adalah membagi dua bilangan dua angka dan satu angka, yaitu satuan dan puluhan. Memiliki aturan dalam penyelesaiannya yaitu dengan pengurangan berulang. Bilangan dengan nilai tempat sama dikurangi dengan cara bersusun pendek. Jika bilangan dengan nilai tempat sama tidak dapat dikurangi, maka diambil bilangan yang tepat dikurangnya dengan merubah (Oktavianti, 2013:48).

Operasi pembagian $a:b$ artinya ada sekumpulan benda sebanyak a dibagi rata (sama banyak) dalam b kelompok. Maka cara membaginya dilakukan dengan pengambilan berulang sebanyak b sampai habis dengan setiap kali pengambilan dibagi rata ke semua kelompok. Banyaknya pengambilan ditunjukkan dengan hasil yang didapat masing-masing kelompok. Hasil bagi adalah banyaknya pengambilan atau banyaknya anggota yang dimuat oleh masing-masing kelompok (Raharjo, dkk., 2009: 33). Simbol dari pembagian dapat ditulis sebagai berikut. $16 : 2 = 8$ Hasil bagi dapat disebut faktor yang tidak diketahui dari sebuah perkalian yaitu $6 : 3 = \dots$ dipikirkan sebagai $\dots \times 3 = 6$. Pembagian dapat juga dipikirkan sebagai pengurangan berulang yaitu hasil bagi dari 6 dan 3 adalah 2 yang merupakan banyak kali mengurangkan 3 dari 6 sehingga hasilnya 0 ($6 - 3 - 3 = 0$) (Sutawidjaja, 1992: 141).

Misalkan siswa diminta mengambil 2 batang lidi dari sekumpulan lidi sebanyak 6 lidi sampai habis, maka banyaknya pengambilan 2 batang lidi ada 3 kali, sehingga 3 merupakan hasil dari pembagian 6 dibagi 2. Bisa juga dengan minta siswa dari 6 lidi siswa diminta mengelompokkan batang lidi menjadi dua-dua, maka banyaknya bagian yang terdiri dari dua lidi tersebut terdapat 3 bagian.

Konsep Teori Belajar Bruner

Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai “seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal” (Gredler, 1991:205). Dalam kamus besar Bahasa Indonesia kata pembelajaran adalah kata benda yang diartikan sebagai “proses, cara, menjadikan orang atau makhluk hidup belajar”. Bruner, melalui teorinya itu, mengungkapkan bahwa dalam proses belajar anak sebaiknya diberi kesempatan memanipulasi benda-benda atau alat peraga yang dirancang secara khusus dan dapat diotak-atik oleh siswa dalam memahami suatu konsep matematika. Melalui alat peraga yang ditelitinya itu, anak akan melihat langsung bagaimana keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam benda yang sedang diperhatikannya itu. Tiga model penyajian yang dikenal dengan teori Belajar Bruner, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Model Tahap Enaktif

Dalam tahap ini penyajian yang dilakukan melalui tindakan anak secara langsung terlibat dalam memanipulasi (mengotak-atik) objek. Pada tahap ini anak belajar sesuatu pengetahuan di mana pengetahuan itu dipelajari secara aktif, dengan menggunakan benda-benda konkret atau menggunakan situasi yang nyata, pada penyajian ini anak tanpa menggunakan imajinasinya atau kata-kata. Ia akan memahami sesuatu dari berbuat atau melakukan sesuatu.

2. Model Tahap Ikonik

Dalam tahap ini kegiatan penyajian dilakukan berdasarkan pada pikiran inter-nal dimana pengetahuan disajikan melalui serangkaian gambar-gambar atau grafik yang dilakukan anak, berhubungan dengan mental yang merupakan gambaran dari objek-objek yang dimanipulasinya. Anak tidak langsung memanipulasi objek seperti yang dilakukan siswa dalam tahap enaktif.

Tahap ikonik, yaitu suatu tahap pembelajaran sesuatu pengetahuan di mana pengetahuan itu direpresentasikan (diwujudkan) dalam bentuk bayangan visual (visual imagery), gambar, atau diagram, yang menggambarkan kegiatan kongkret atau situasi kongkret yang terdapat pada tahap enaktif

tersebut di atas (butir a). Bahasa menjadi lebih penting sebagai suatu media berpikir. Kemudian seseorang mencapai masa transisi dan menggunakan penyajian ikonik yang didasarkan pada pengindraan kepenyajian simbolik yang didasarkan pada berpikir abstrak.

3. Model Tahap Simbolis

Dalam tahap ini bahasa adalah pola dasar simbolik, anak memanipulasi simbol-simbol atau lambang-lambang objek tertentu. Anak tidak lagi terikat dengan objek-objek seperti pada tahap sebelumnya. Anak pada tahap ini sudah mampu menggunakan notasi tanpa ketergantungan terhadap objek riil. Pada tahap simbolik ini, pembelajaran direpresentasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak (abstract symbols), yaitu simbol-simbol arbiter yang dipakai berdasarkan kesepakatan orang-orang dalam bidang yang bersangkutan, baik simbol-simbol verbal (misalnya huruf-huruf, kata-kata, kalimat-kalimat), lambang-lambang matematika, maupun lambang-lambang abstrak yang lain.

Realistic Mathematics Education (RME)

Pendidikan Matematika Realistik (*Realistic Mathematics Education*) merupakan sebuah model pembelajaran yang awalnya diterapkan di Belanda untuk meningkatkan mutu pembelajaran matematika. Freudenthal dan Treffers menjadi tokoh yang mengembangkan model pembelajaran RME. Model pembelajaran ini lebih menekankan pada kata “*Realistic*” yang berarti fokus pendidikan matematika yang menekankan penggunaan suatu situasi yang bisa dibayangkan (*imagineble*) oleh siswa bukan berarti kata tersebut diartikan sebagai kata “*real-world*” yang artinya dunia nyata. Hal inilah yang kebanyakan orang mengsalahkan bahwa model pembelajaran ini harus selalu didasari oleh penggunaan masalah sehari-hari.

Menurut Gravemeijer (dalam Achmad, 2011, hlm. 34) model pembelajaran RME merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang menuntut siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan dengan kemampuannya sendiri melalui aktivitas yang dilakukannya dalam kegiatan pembelajaran. Ide utama pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran RME adalah siswa harus diberi kesempatan untuk menemukan (*reiventing*) konsep matematika

dengan bimbingan orang dewasa. Prinsip meneukan kembali berarti siswa diberi kesempatan menemukan sendiri konsep matematika dengan menyelesaikan berbagai soal kontekstual yang diberikan pada awal pembelajaran. Menurut Sumantri (2015) titik awal pembelajaran matematika di sekolah adalah dengan menempatkan realitas dan pengalaman siswa. RME adalah sebuah model pembelajaran matematika yang beorientasi pada siswa (*student center*).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi eksperimen*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *Non Equivalent Pretest posttest control group design (pretest-posttest dua kelompok)*. Dimana dilaksanakan pada dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Skema model penelitian dengan desain *non equivalentpretest posstest group* adalah sebagai berikut :

Gro up	Pr e- tes t	Treatm ent	Po s- tes t	Differe nt
EG	Y ₁	X	Y ₂	Y ₁ : Y ₂
CG	Y ₁ ,	-	Y ₂ ,	Y ₁ ' : Y ₂ '

Keterangan :

- EG : Kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* berupa *Realistic Mathematics Education* (RME) terhadap konsep operasi hitung pembagian.
- CG : Kelompok kontrol yang tidak diberikan *treatment Realistic Mathematics Education* (RME).
- Y1 : Pengukuran awal kelompok eksperimen sebelum diberikan *treatment* dengan memberikan soal yang berhubungan dengan konsep pembagian.
- Y2 : Pengukuran akhir kelompok eksperimen setelah diberikan *treatment* dengan memberikan soal yang berhubungan dengan konsep pembagian yang serupa dengan pretest.

- X : Pemberian *treatment* atau perlakuan, yaitu *Realistic Mathematics Education* (RME) menggunakan benda-benda konkrit seperti permen, kelereng, stik es krim.
- Y1' : Pengukuran awal kelompok kontrol dengan memberikan soal yang berhubungan dengan konsep pembagian, soal yang diberikan antara kelompok kontrol dan eksperimen adalah sama.
- Y2' : Pengukuran akhir kelompok kontrol dengan memberikan soal yang berhubungan dengan konsep pembagian yang serupa dengan pretest.

Definisi Operasional

Realistic Mathematics Education (RME)

Siswa memahami konsep operasi hitung pembagian dengan menggunakan kegiatan sehari-hari mereka, dan menggunakan media yang sering ditemui pada kehidupan sehari-hari seperti membagikan sembilan stick es krim kedalam tiga plastik, membagikan empat belas permen kepada tujuh orang anggota kelompok, dan membagikan sembilan tusuk gigi ke dalam tiga plastik, dll.

Konsep Operasi Hitung

1. Tahap enaktif

Pada tahap enaktif anak dapat memahami konsep operasi hitung pembagian secara langsung dan aktif dengan menggunakan media konkrit (nyata) yang ada di sekitarnya.

2. Tahap ikonik

Pada tahap ikonik anak melakukan pembelajaran konsep operasi hitung pembagian dengan cara anak membayangkan gambar atau diagram yang ada dalam persoalan.

3. Tahap simbolis

Pada tahap ini, anak dapat memahami ketika melakukan operasi hitung dengan menggunakan simbol-simbol yang ada di pelajaran matematika, seperti simbol pembagian (:), simbol pengurangan (-), simbol penjumlahan (+) dan simbol perkalian (x).

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian adalah anak kelas IV di SDN 145 Binong Jati Bandung, yang terdiri dari 4 kelas dan masing-masing kelas terdiri dari 33 siswa. Subjek penelitian diperoleh dengan teknik *pusposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan cara peneliti memilih sampel berdasarkan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga diharapkan menjawab permasalahan penelitian. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 orang siswa SDN 145 Binong Jati Bandung yang dibagi kedalam dua kelompok secara rata, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Karakteristik sampel yang diambil adalah siswa SDN 145 Binong Jati Bandung, terdiri dari dua kelas dan setiap kelas terdiri dari 30 orang yang memiliki kemampuan kurang dalam memahami konsep pembagian matematika baik kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol, sampel tersebut didapatkan dari rekomendasi walikelas.

Instrumen Penelitian

Alat ukur yang dibuat diturunkan dari Teori Belajar Bruner yang mengatakan bahwa untuk memahami konsep pembagian matematik siswa harus melewati tahap enaktif, ikonik dan simbolis.

Tabel 1
Kisi-kisi Alat Ukur

Dimensi	Indikator	Kode Soal
Tahap Enaktif	Anak dapat melakukan pembagian melalui media yang diberikan	1,2,3
Tahap Ikonik	Anak dapat melakukan pembagian melalui visualiasi gambar yang diberikan	4,5,6
Tahap Simbolis	Anak dapat melakukan pembagian	7,8,9,10

melalui simbol
pembagian (:)
yang
merupakan
konsep
pengurangan
berulang

Teknik Pengolahan Data

Independen variabel dari penelitian ini adalah pengaruh metode *Realistic Mathematics Education* (RME) dan *dependent* variabel pemahaman konsep pembagian matematik, keduanya berskala rasio. Karena peneliti menggunakan skala rasio maka pengujian statistik yang peneliti gunakan adalah *Uji Tanda Wilcoxon*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil penelitian terhadap kelompok treatment pada umumnya anak-anak sudah diajarkan atau belajar mengenai persoalan konsep matematika, namun ketika pretest berlangsung banyak siswa yang belum dapat menjawab dengan benar persoalan yang diberikan, bahkan masih kebingungan untuk menjawabnya. Hasil penelitian ini diolah dengan menggunakan uji statistik Wilcoxon untuk data berpasangan dengan tarif signifikansi $\alpha = 0,05$ dan kriteria H_0 di terima jika $J_{hit} \leq J_{tab}$ dan H_1 di terima jika $J_{hit} > J_{tab}$.

Pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap kemampuan konsep pembagian pada anak kelas IV di SDN 145 Binong Jati. Hal ini dilihat dari adanya peningkatan nilai sebelum diberikan treatment (pre test) dengan sesudah diberikan treatment (post test), peningkatan berkisar antara 10-40. Selain itu juga diperoleh data bahwa H_0 ditolak dan H_1 di terima, artinya bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian metode RME terhadap kemampuan konsep pembagian matematika pada anak kelas IV di SDN 145 Binong Jati Bandung, hal tersebut terlihat dari taraf signifikansi 95% atau $\alpha = 0.05$. Hasil pretest menunjukkan bahwa masih banyak anak yang salah ketika mengerjakan persoalan konsep pembagian matematika.

Sedangkan pada hasil posttest anak dapat mengerjakan dengan benar dan pengerjaannya menggunakan konsep pembagian matematika.

Pada kelompok Kontrol menunjukkan bahwa terdapat peningkatan terhadap kemampuan konsep pembagian pada kelompok kontrol (CG). Pada kelompok kontrol delapan orang anak mengalami peningkatan berkisar antara 10-20 point. Pada kelompok ini, H_0 ditolak dan menerima H_1 . Data tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara hasil pretest dan posttest pada kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment, dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$, artinya pada kelompok kontrol terjadi peningkatan meski tidak diberi treatment.

4.2 Pembahasan

Hasil dari pemberian treatment menunjukkan 99% dari siswa mengalami peningkatan konsep pemahaman pembagian matematika, atau sebanyak 29 orang mengalami peningkatan nilai posttest dibandingkan hasil pretest sebelumnya. Terdapat 1% atau 1 orang siswa yang mengalami nilai tetap antara posttest dengan pretest, yaitu nilai pretest sebesar 60 poin dan nilai posttest 60 poin, dengan artian bahwa subjek ini sebelum dan sesudah diberikan treatment tidak adanya perbedaan atau tidak adanya pengaruh. Berdasarkan hasil observasi, nilai subjek yang tidak mengalami peningkatan ini terjadi karena subjek tidak aktif dan tidak memperhatikan ketika diberikan treatment, hal ini dilihat dari ketika subjek diminta untuk menyelesaikan konsep pembagian di papan tulis, subjek enggan ke depan untuk menyelesaikannya dan subjek lebih memih bercanda dengan temannya.

Untuk memahami konsep operasi hitung, terdapat tiga tahapan yang dipaparkan oleh Brunner yaitu tahap enaktif, tahap ikonik, tahap simbolis. Pada tahap enaktif anak dapat memahami konsep operasi hitung pembagian secara langsung dan aktif dengan menggunakan media konkrit (nyata) yang ada di sekitarnya, menurut Piaget anak kelas IV sedang berada pada tahap perkembangan operasional konkrit, dimana pada tahap ini anak akan lebih mudah memahami konsep operasi hitung pembagian dengan benda-benda konkrit yang ada disekitar

anak seperti permen, klereng, pensil, dll. Selanjutnya tahap ikonik anak melakukan pembelajaran konsep operasi hitung pembagian dengan cara anak membayangkan gambar yang ada dalam persoalan. Dengan memberikan gambaran kegiatan kongkret atau situasi kongkret anak dapat lebih mudah memah. Dengan penggunaan visualisasi yang digambarkan dalam persoalan sehari-hari seperti pembagian makanan, pembagian kelompok, dll, anak cenderung dapat langsung menggungkannya, dan lebih mudah dipahami. Terakhir yaitu tahap simbolis, Pada tahap ini anak sudah dapat memahami konsep ketika melakukan operasi hitung dengan menggunakan symbol operasi hitung pembagian yang berarti anak tidak lagi terikat dengan objek-objek seperti pada tahap sebelumnya. Dengan metode RME siswa dapat mengidentifikasi permasalahan pembelajaran matematika dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang biasa mereka temui, seperti menggunakan benda-benda nyata sesuai dengan tahap perkembangan anak operasional kongkret, sehingga pembelajaran dapat mudah ditangkap, dipahami, dan diaplikasikan.

Pada kelompok control, berdasarkan dari hasil Uji Tanda Wilcoxon dengan taraf kepercayaan 95% ($\alpha = 0,05$) diketahui bahwa hasil pretest dan posttest pada kelompok kontrol terdapat perbedaan, dimana kelompok siswa yang tidak diberikan metode RME mengalami peningkatan dalam pemahaman konsep operasi hitung pembagian, peningkatan pada kelompok kontrol terjadi pada 8 orang siswa dengan kisaran antara 10 hingga 20 poin.

Peningkatan yang terjadi pada kelompok kontrol tidak setinggi kelompok eksperimen, hal ini disebabkan oleh *ekstraneous variabel* yang tidak terkontrol dalam penelitian seperti *maturation* yang merupakan hasil belajar dan *regresion* dimana terdapat dua kelompok *extrime* yang dibandingkan, dengan membedakan kelas antara anak yang mendapat nilai rendah dan nilai tinggi.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa metode RME berpengaruh terhadap pemahaman konsep operasi hitung pembagian. Hal ini

dikarenakan metode RME menggunakan benda-benda kongkret yang sering ditemui dalam kegiatan sehari-hari siswa yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia 10 tahun, yaitu pada tahap operasional kongkret, dimana pada tahap ini anak membutuhkan pembelajaran dengan menggunakan benda nyata dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga membuat siswa lebih antusias untuk belajar dan memudahkan siswa untuk memahami konsep operasi hitung pembagian matematika.

6. REFERENSI

- Hadi, Sutarto. 2017. *Pendidikan Matematika Realistik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ibrahim. & Supardi. 2009. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Teras.
- Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 Sekolah Dasar (SD), Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Long, Lynette. (2005). *Pembagian Yang Mempesona ; Dengan Permainan dan kegiatan, Matematika Menjadi Lebih Mudah dan Menyenangkan*. Bandung : Pakar Raya,
- Marfuah. 2009. *Pembelajaran Operasi Hitung Perkalian dan Pembagian di SD*. Departemen Pendidikan Nasional
- Sudjana. (2005). *Metode Statistika*. Bandung : TARSITO.
- Suwarto. 2007. *Strategi Pembelajaran Operasi Bilangan Dengan Benda Konkrit*. Jurnal Pendidikan Matematika, Vol 5 No 3.
- Ummah, Wulida Khoirotul. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar Operasi Hirung Perkalian dan Pembagian Melalui Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) Untuk Siswa Kelas IV MI Bustanul Ulum Batu*. Malang : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Ke

