

**Peran Model RME Berbantuan Media LINCAH Terhadap Pemahaman Konsep  
Matematika Kelas III SDN 1 Pekalongan**

Sholikatu Dewi Sri Hartiningsih<sup>1</sup>, Marissa Jenyo Abda'u<sup>2</sup>, Wulan Sutriyani<sup>3</sup>, Eka Setya Budi<sup>4</sup>.

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Universitas Islam Nahdlatul Ulama, Jepara, Indonesia

Email: [sholikatudewi23@gmail.com](mailto:sholikatudewi23@gmail.com)<sup>1</sup>, [marissajenyo812@gmail.com](mailto:marissajenyo812@gmail.com)<sup>2</sup>, [sutriyaniwulan@gmail.com](mailto:sutriyaniwulan@gmail.com)<sup>3</sup>, [ekasetyabudi35@gmail.com](mailto:ekasetyabudi35@gmail.com).

---

**ABSTRAK**

---

Learning mathematics requires appropriate learning models and media to achieve learning objectives. Of course, learning media is needed that is in accordance with the characteristics of the subject matter and the characteristics of students in order to achieve learning goals. This study aims to provide innovation in the application of the RME model with the help of learning media, namely LINCAH media (Circle Fractions) in understanding the concept of circle fraction material for class III students at SDN 1 Pekalongan, a total of 28 students. This research method is a class action research model of Kemmis and Taggart using two cycles. The results of the study showed an increase in the ability to understand fractions as evidenced by the average post-test results from cycle I and cycle II on fraction material that applied the RME learning model and Media LINCAH. The average value of the pretest was 30. The average result of cycle 1 was 60 which did not show good results, so cycle 2 was carried out and an average value of 85 was obtained. This value indicates an increase in the value of learning outcomes in mathematics material with the help of LINCAH media (circle fragments).

**Kata Kunci:** *RME, LINCAH media (Circle fragments)*

---

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu cara untuk meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas secara utuh, melalui proses pendidikan diharapkan akan menghasilkan calon pemimpin-pemimpin bangsa yang berkualitas. Pendidikan menjadi peran penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam memenuhi kebutuhan hidup yang semakin meningkat. Selain itu, peran penting dalam pendidikan yaitu memberikan suatu pengembangan potensi bagi peserta didik baik sikap, pengetahuan, maupun keterampilan yang optimal. Hal tersebut dapat dilakukan melalui pembelajaran yang memberi dampak menarik, menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Pendidikan tidak hanya berperan dalam pengetahuan saja, tetapi juga mempunyai peran dalam membentuk karakter bangsa. Dengan kata lain pendidikan hendaknya membentuk insan yang cerdas dan berkarakter, sehingga akan menciptakan bangsa yang unggul dalam prestasi dan santun berintraksi sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa. Pada kondisi seperti ini diharapkan pendidik dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi.

Salah satu cara untuk mempermudah pemahaman dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan merangsang belajar, serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Media pembelajaran

memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses mengajar. Media juga dapat menumbuhkan motivasi dan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Dalam (Zulela & Primasari, 2021) Jhon Dewey berpendapat pendidikan ialah proses yang tanpa akhir (*education is the proses without end*), dan pendidikan ialah proses pembentukan kemampuan dasar yang fundamental baik menyangkut daya pikir, daya intelektual maupun daya emosional perasaan yang dirasakan manusia dan kepada sesamanya.

Hal yang dilakukan pemerintah dalam memajukan Pendidikan pada peserta didik dan bangsanya yaitu dengan cara menerapkan kurikulum kompetensi yaitu kurikulum 2013 yang masih digunakan pada masa ini. Penetapan kurikulum 2013 bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan Indonesia disegala ranah dimana tiga ranah itu antara lain ranah pengetahuan, perilaku atau tingkah laku dan keterampilan yang harus ditingkatkan pada proses belajar peserta didik di sekolah. Belajar merupakan suatu cara atau upaya untuk mengubah perilaku menjadi seorang yang lebih baik dari sebelumnya sesuai dengan keinginan yang diharapkan. Perubahan tersebut dengan gambaran untuk mengembangkan kualitas dan kuantitas manusia. Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga perbuatannya berubah dari waktu sebelum ia mengalami situasi tersebut (A. Susanto, 2019). Tujuan penyelenggara pendidikan di sekolah yaitu memberikan bekal

kepada peserta didik untuk hidup bermasyarakat dan dapat melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Pelajaran matematika dalam tingkat sekolah adalah suatu mata pelajaran yang perlu mendapatkan perhatian khusus. Matematika berasal dari pemikiran-pemikiran abstrak dengan berisikan konsep-konsep yang ada pada pembelajaran matematika itu sendiri yang harus dimengerti pendidik sebelum diajarkan kepada peserta didik tentang persepsi atau simbol-simbol yang ada pada matematika. Dalam dunia pendidikan SD, penguasaan kompetensi matematika menjadi penting. Matematika selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika adalah bagian dari keterampilan berhitung yang harus dikuasai peserta didik sekolah dasar. Keterampilan berhitung adalah keterampilan dasar yang menjadi tujuan pertama dan utama, selain membaca dan menulis. Keterampilan berhitung ini mesti dilatihkan kepada peserta didik sehingga peserta didik benar-benar menguasainya. Keterampilan berhitung termasuk di dalamnya keterampilan dalam mengoperasikan bilangan-bilangan adalah modal dasar bagi peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pemecahan masalah matematis. Demi pembelajaran matematika yang lebih baik seorang peserta didik diharuskan mampu memahami konsep dasar matematika yang selalu berkaitan dengan objek yang nyata dan dapat diperoleh pada pemikiran serta akal peserta didik, maka seorang pendidik nantinya

dapat memberikan pembelajaran matematika dengan model, metode atau cara yang dapat dipahami oleh peserta didik agar dapat memahami konsep melalui benda-benda yang ada disekitarnya atau benda nyata (A.D Putri et al., 2017).

Keterampilan berhitung terdapat keterampilan dalam mengoperasikan bilangan-bilangan yang menjadi modal dasar bagi peserta didik untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pemecahan masalah sistematis (Primasari et al., 2021). Wulandari dan Fatmahanik berpendapat bahwa salah satu materi matematika yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu konsep matematika materi pecahan (Wulandari & Fatmahanik, 2020).

Menurut Ananda (2018) matematika adalah ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern yang berperan penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Mengingat pentingnya peranan matematika menjadikan timbulnya harapan agar pemahaman konsep peserta didik dalam matematika dapat diingatkan. Namun dalam kenyataan menunjukkan bahwa pemahaman konsep peserta didik masih tergolong rendah. Hal tersebut disebabkan karena masih banyak anggapan peserta didik yang kurang positif pada matematika (Fahrudin et al., 2018). Sedangkan M. Rusli (2020) menyatakan bahwa matematika adalah materi yang dianggap sulit oleh peserta didik dalam pembelajaran matematika sehingga peserta didik sulit dalam memahami konsep khususnya pecahan.

Salah satu model pembelajaran yang

dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berfikir kreatif matematika yaitu *Realistic Mathematic Education* (RME). *Realistics Mathematics Education* (RME) yang dipelopori oleh Hans Freudenthal ini mengarahkan peserta didik untuk menemukan kembali matematika dengan cara mereka sendiri (Hadi, 2018:8). Model pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) merupakan model pembelajaran yang memfokuskan pada pendidikan yang mengajarkan matematika sesuai dengan dasar dalam pengalaman peserta didik itu sendiri dalam lingkungan sehari-harinya sehingga peserta didik mampu menyampaikan sesuatu yang memiliki sifat yang *real* atau nyata sesuai dengan apa yang dilihatnya melalui model pembelajaran RME dengan berpedoman bahwa dalam hal mengajar matematika harus diawali dengan pengalaman peserta didik, sehingga peserta didik mampu memahami dan mengerti materi materi dalam pembelajaran matematika yang diajarkan. Pembelajaran RME mampu meningkatkan afektif yang baik pada peserta didik serta memberikan pemahaman pada pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika terdapat hitungan serta angka-angka yang menjadikan kelas tersebut terlalu menegangkan serta terlalu membosankan bagi mayoritas peserta didik sehingga menjadikan kelas tersebut pasif dan kesulitan dalam berfikir pada pembelajarannya, dengan begitu penggunaan media harus mampu membangkitkan semangat dalam pembelajarannya (Kristiyani, 2021).

Menurut Hobri pembelajaran dengan

menggunakan model *Realistic Mathematic Education* (RME) terdiri dari beberapa Langkah, antara lain : 1) Menggunakan masalah kontekstual (*the use of contex*), 2) Menggunakan model (*use models, bridging by veti unstrument*), 3) Menggunakan kontribusi siswa (*student contribution*), 4) Interaktivitas (*intetactivity*), 5) Terintegrasi dengan topik lainnya (*intertwining*) (Fahrudin et al., 2018). Pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) yaitu suatu pendekatan dalam pembelajaran matematika yang harus menggunakan masalah sehari-hari. Penggunaan kata *realistic* memiliki arti untuk dibayangkan. Penggunaan kata *realistic* tersebut tidak sekedar menunjukkan adanya koneksi dunia nyata tetapi lebih mengacu pada fokus pendidikan matematika *realistic* dalam menempatkan penekanan penggunaan suatu situasi yang bisa dibayangkan oleh peserta didik (Latipah & Afriansyah, 2018). Media pembelajaran di sekolah merupakan faktor yang menjadikan tujuan pembelajaran dapat berjalan dengan semestinya. Media pembelajaran ialah aspek yang diharapkan dapat membangkitkan keberhasilan peserta didik supaya titik fokus berada pada pembelajaran yang sedang berlangsung. Masalahnya media pembelajaran diharapkan mampu memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika yang sedang diajar serta memotivasi peserta didik untuk fokus pada penyampaian pendidik melalui penerapan media pembelajaran yang nantinya diajarkan dikelas.

Media pembelajaran difokuskan dalam menyampaikan isi informasi dan pesan dari pendidik ke peserta didik, media juga harus mampu memberikan sesuatu yang baik dalam pemahaman, ketertarikan, motivasi peserta didik supaya pendidikan yang terjadi dikelas dapat sesuai harapan (A. D Putri & S. Ifrianti, 2017). Pada dasarnya media pembelajaran yang semakin maju maka semakin banyak motivasi yang diberikan pada peserta didik agar pesan dan informasi yang diajarkan mampu dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadikan peserta didik lebih tertarik, memiliki rasa ingin tahu dalam hal belajar dan mendorong peserta didik untuk berhitung. Media pembelajaran dalam suatu pendidikan di sekolah dan di kelas akan menjadi berhasil dan lebih berguna pada proses pembelajaran matematika sehingga hasil belajar matematika yang didapat lebih meningkat serta menjadikan hubungan yang positif antara guru dengan peserta didik di lingkungan sekolah (Kristiyani, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru matematika kelas III SDN 1 Pekalongan pada tanggal 28 Maret 2022. Permasalahan di SDN 1 Pekalongan yaitu rendahnya tingkat pemahaman konsep matematika peserta didik khususnya pada materi pecahan. Harapannya pembelajaran matematika dapat berlangsung secara efektif dengan cara melibatkan peserta didik langsung secara aktif untuk berusaha dan mencari pengalaman serta menghubungkan informasi yang diperolehnya tentang matematika namun

fakta di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas cenderung berlangsung secara monoton. Situasi tersebut berdampak pada peserta didik yang cenderung menghafal dan menganggap bahwa matematika adalah suatu masalah yang besar ketika peserta didik dihadapkan pada materi yang sangat sulit.

Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Achmad Gilang Fahrudin, Eka Zuliana, dan Henry Suryo Bintoro membahas tentang “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui *Realistic Mathematic Education* Berbantu Alat Peraga Bongpas” (Fahrudin et al., 2018) dan Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Rica Wijayanti, Didik Hermanto, Zainuddin membahas tentang “Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan Berbantuan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot” (Wijayanti et al., 2019). Sehingga berdasarkan penjelasan dan penelitian terdahulu belum ada yang membahas tentang “Peran Model RME Berbantuan Media LINCAH terhadap Pemahaman Konsep Matematika Kelas III SDN 1 Pekalongan”, pada penelitian ini menggunakan “media LINCAH yang berarti lingkaran pecahan” oleh karena itu penelitian ini belum banyak diteliti, penelitian ini dapat dikatakan memiliki unsur kebaruan (*novely*). Berdasarkan pada salah satu teori Jean Piaget kemampuan peserta didik dari 7-11 tahun berada pada tingkat kemampuan berfikir operasi konkret pada benda yang nyata (Rosyada et al., 2019) Oleh karena itu diperlukan metode dan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik memahami

suatu objek abstrak yang disajikan dalam konteks yang sifatnya konkret (nyata) maka penelitian ini penting untuk dilakukan.

Permasalahan yang terdapat di kelas III SDN 1 Pekalongan ditunjukkan dengan rendahnya pemahaman konsep matematika khususnya materi pecahan pada kelas III SD. Terfokus pada permasalahan tersebut, maka perlu adanya perbaikan proses pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat pada muatan matematika. Untuk itu kami menggunakan model RME melalui media LINCAH agar dapat memecahkan masalah kurangnya pemahaman dalam konsep matematika khususnya pada materi pecahan pada kelas III.

Berdasarkan latar belakang dan masalah terkait yang didapat setelah melakukan penelitian di lapangan. Maka dapat dirumuskan masalah yang diajukan yakni bagaimana penerapan model RME berbantuan media LINCAH (Lingkaran Pecahan) terhadap pemahaman konsep matematika kelas III SDN 1 Pekalongan. Rumusan ini mendasari tujuan dilakukannya tindakan yakni untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep matematika khususnya materi pecahan kelas III di SDN 1 Pekalongan.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini dilaksanakan di SDN di kelas III SDN 1 Pekalongan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik. Alasan dipilihnya SDN 1 Pekalongan sebagai tempat penelitian yaitu adanya mayoritas peserta didik yang kesulitan dalam memahami konsep pecahan pada matematika. Berdasarkan

pengamatan yang dilakukan oleh tim, SDN 1 Pekalongan memiliki tingkat numerasi rendah yang dibuktikan dengan hasil rata-rata tes awal pada tahap analisis kebutuhan yang dilakukan. Penelitian ini dilakukan dengan memberikan pendampingan kepada peserta didik kelas III dengan materi ajar pecahan lingkaran. Peserta didik yang sebelumnya hanya diberikan materi melalui penjelasan pendidik, kemudian diberikan perlakuan dengan penggunaan model RME dengan berbantuan media LINCAH dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika pada peserta didik.

## **METODOLOGI**

Penelitian ini memfokuskan masalah dengan menerapkan model pembelajaran RME dengan berbantuan media LINCAH untuk meningkatkan kemampuan memahami konsep matematika sehingga mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran matematika materi pecahan lingkaran kelas III SDN 1 Pekalongan. Desain penelitian yang menjadi acuan penelitian ini adalah penelitian model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri atas 4 tahap kegiatan, meliputi: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi (Sumadayo 2013). Pada penelitian ini peneliti menerapkan model desain model PTK Kemmis dan Mc. Taggart, karena model desain tersebut dianggap lebih mudah dalam prosedur tahapannya.

Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas III SDN 1 Pekalongan. Berbagai sumber dikumpulkan, data tertulis, wawancara, dan

observasi untuk mendapatkan informasi tentang pemahaman dan hasil belajar peserta didik terhadap materi pecahan.

Subjek penelitian dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah peserta didik kelas III SDN 1 Pekalongan tahun ajaran 2021/2022. Lokasi penelitian dilaksanakan di kelas III SDN 1 Pekalongan. Alasan dilakukan penelitian ini karena sekolah tersebut terdapat mayoritas peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pemahaman konsep pecahan pada muatan matematika. Penelitian ini dilakukan pada semester II yang memerlukan waktu selama 1 bulan. Penelitian ini dilaksanakan mulai dari perencanaan sampai penyusunan laporan.

Penelitian ini memerlukan instrument untuk mengumpulkan data selama penelitian berlangsung. Instrumen data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya adalah:

1. Tes

Instrument tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah Lembar Soal Tes. Lembar tes digunakan sebagai tes evaluasi yaitu berbentuk 10 soal isian yang dibagikan kepada peserta didik dan dikerjakan secara individu. Tes dalam penelitian ini bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta didik dalam pembelajaran matematika khususnya materi pecahan.

Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes peserta didik pada pre-tes dan post-tes setiap siklus I maupun siklus II, Setelah data kuantitatif diperoleh dengan menghitung rata-

rata. Rata-rata dihitung setiap siklus dapat dilakukan dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$\text{Rata-rata} = \frac{\text{Jumlah data}}{\text{Banyak data}}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindak kelas ini diawali dengan dilakukannya analisis kebutuhan peserta didik saat diberikan materi pecahan menggunakan metode ceramah. Setelah diberikan pembelajaran materi pecahan, peserta didik diminta untuk mengerjakan soal. Sehingga diperoleh hasil rata-rata belajar peserta didik pada pretes yaitu nilai 30. Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan rendahnya hasil belajar peserta didik dipengarungi oleh beberapa hal meliputi, saat pembelajaran peserta didik tidak mendengarkan penjelasan pendidik, pendidik menggunakan model pembelajaran konvensional, proses pembelajaran hanya menggunakan media papan tulis, selain itu pembelajaran yang belum mampu mencapai tujuan pembelajaran.

*Realistic Mathematic Education (RME)* telah lampau dikembangkan di negara Belanda (Darwis et al., 2020). RME mengacu pada pendapat Freudenthal yang mengungkapkan bahwa matematika wajib dikatkan dengan menggunakan empiris dan matematika adalah kegiatan manusia (Ulfa & Puspaningtyas, 2020). Ide primer RME merupakan bahwa anak-anak harus diberi kesempatan untuk menemukan Kembali matematika di bawah bimbingan orang dewasa yaitu pengajar (Efendi et al., 2021).

Selain itu, pengetahuan matematika formal anak-anak dapat dikembangkan berdasarkan pengetahuan informal (Puspaningtyas & Dewi, 2020). Ini berarti bahwa melakukan beberapa kreativitas pemecahan masalah kontekstual yang konkret bagi peserta didik, mereka bisa memakai pengetahuan informal untuk menemukan kembali konsep-konsep matematika (Parinata & Puspaningtyas, 2021). Dalam pandangan ini pendidikan matematika akan sangat interaktif bila mana pengajar wajib menciptakan ide-ide berdasarkan peserta didik (Dewi & Septa, 2019). Ini berarti bahwa mereka harus bereaksi menurut apa yang anak didik bawa ke depan (Wulantina & Maskar, 2019). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pendekatan *Realistic Mathematic Education* (RME) merupakan pendekatan yang menaruh kesempatan dalam diri anak didik untuk berperan aktif pada masa pembelajaran menggunakan adaptasi berdasarkan konsep pembelajaran konstruktifisme dimana anak didik menciptakan pemahaman menggunakan penemuan konsep-konsep matematika melalui perkara konkret (Maskar, 2018).

Pecahan adalah bilangan yang mewakili bagian dari keseluruhan, bagian dari suatu daerah, bagian dari media pembelajaran termasuk video atraktif pada materi garis singgung lingkaran benda, atau bagian dari himpunan (Siwi & Puspaningtyas, 2020). Pecahan adalah bagian-bagian yang sama dari keseluruhan suatu objek. Artinya, jika benda dibagi menjadi beberapa bagian yang sama, maka perbandingan tersebut akan menghasilkan lambing dasar pecahan

(Puspaningtyas, 2019). Arti dari himpunan yang sama dengan keseluruhan himpunan asli adalah himpunan tersebut dipecah menjadi himpunan bagian yang sama, tetapi membandingkan himpunan bagian yang sama dengan seluruh himpunan asli akan menghasilkan symbol pecahan dasar (Parnabhakti & Puspaningtyas, 2021). Pecahan adalah sesuatu yang tidak utuh dan memiliki jumlah yang kurang atau lebih (Puspaningtyas, n.d.).

Media pembelajaran digunakan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang didalamnya terkandung informasi yang didapatkan dari buku, internet dan sebagainya yang dikomunikasikan. Adapun media pembelajaran yang digunakan yaitu LINCAH (Lingkaran Pecahan) berbahan akrilik yang dapat bertahan lama serta tidak mudah rusak.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga pertemuan. Setiap akhir siklus dilaksanakan evaluasi dan refleksi, kemudian jika hasilnya masih belum seperti yang diharapkan maka dilakukan siklus selanjutnya. Pada saat kegiatan observasi sebelum peneliti melakukan tindakan, ditemukan data bahwa sebagian besar peserta didik masih kesulitan dalam mengerjakan soal materi tentang pecahan yang diberikan oleh pendidik dikarenakan terdapat peserta didik yang kesulitan dalam memahami konsep pecahan. Selain itu, terdapat peserta didik yang pasif pada saat pembelajaran berlangsung, sehingga peserta didik dalam mengerjakan soal tentang pecahan tersebut mendapatkan nilai rendah.



Kelas III SDN 1 Pekalongan pada tes awal tahap analisis kebutuhan memiliki rata-rata nilai sebesar 30. Hal ini menandakan bahwa hasil belajar peserta didik masih rendah. Pendidik dalam hal ini harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik memahami materi pecahan. Model pembelajaran yang cocok dengan karakteristik kelas III yang dengan menggunakan model RME. Salah satu media yang cocok dengan karakteristik kelas III SDN 1 Pekalongan yaitu, menggunakan media LINCAH.

Siklus I dilaksanakan dengan peningkatan hasil belajar peserta didik dari tes awal tahap analisis kebutuhan. Pada siklus I dipengaruhi rancangan perbaikan yang telah dilakukan terhadap beberapa temuan masalah dan didapatkan solusi. Pendidik saat menjelaskan langkah-langkah pengerjaan pecahan disesuaikan dengan buku yang digunakan sebagai bahan ajar. Peserta didik yang memiliki nilai rendah pada pembelajaran mayoritas ikut berpartisipasi aktif menjawab soal yang disajikan oleh pendidik dipapan tulis. Pembelajaran dilaksanakan secara berlangsung didalam kelas, pendidik memberi penjelasan secara lisan dan tertulis mengenai pecahan tetapi masih terdapat peserta didik belum paham tentang materi pelajaran yang disampaikan. Setelah penyampaian materi dan pemberian contoh soal, peserta didik diberikan soal post-test 1. Didapatkan nilai terendah 30 sedangkan nilai tertinggi 80. Siklus I memiliki rata-rata 60.

Peserta didik yang memiliki nilai

terendah 30 diberikan *treatment* sehingga yang awalnya belum faham konsep pecahan menjadi faham. Untuk meningkatkan nilai yang ada dikelas III SDN 1 Pekalongan pendidik mempersiapkan beberapa hal yang akan digunakan untuk melakukan siklus II.

Hasil belajar peserta didik siklus II sudah berhasil mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Siklus II memiliki nilai terendah 75 sedangkan nilai tertinggi 90 sehingga diperoleh rata-rata sebesar 85. Hal tersebut menunjukkan bahwa siklus II mengalami peningkatan rata-rata nilai sehingga dapat dinyatakan bahwa siklus II berhasil.

Nilai rata-rata hasil belajar tes awal 30 kemudian siklus I rata-rata hasil belajar 60 dan mengalami peningkatan rata-rata hasil belajar siklus II menjadi 85. Dari data-data tersebut menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata hasil belajar peserta didik dari sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberi tindakan. Rata-rata hasil belajar peserta didik telah mencapai peningkatan. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model RME dan media LINCAH dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik mengenai konsep pecahan di kelas III SDN 1 Pecangaan.

Temuan penelitian menunjukkan hasil belajar peserta didik telah meningkat pada setiap siklusnya dengan menggunakan model RME dan media LINCAH.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model RME berbantuan media lincah mampu membuat pemahaman dan hasil belajar meningkat. Pada siklus I menyatakan dengan jumlah 28 peserta didik pada rata-rata

hasil belajar yaitu 60 meningkat pada siklus II menjadi 85. Untuk itu dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan model RME berbantuan media LINCAH (Lingkaran Pecahan) mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika khususnya materi pecahan pada kelas III SDN 1 Pekalongan.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan uraian analisis data diatas dapat disimpulkan bahwa penerapan model RME berbantuan media LINCAH (Lingkaran Pecahan) mampu meningkatkan pemahaman konsep matematika khususnya pada materi pecahan Kelas III SDN 1 Pekalongan. Hal ini relevan dengan hasil riset terdahulu yang telah dilakukan oleh Achmad Gilang Fahrudin, Eka Zuliana, dan Henry Suryo Bintoro membahas tentang “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui *Realistic Mathematic Education* Berbantu Alat Peraga Bongpas” (Fahrudin et al., 2018) dan Penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Rica Wijayanti, Didik Hermanto, Zainuddin membahas tentang “Efektivitas Penggunaan Pendekatan Pembelajaran *Realistic Mathematic Education* (RME) dengan Berbantuan Media Pembelajaran Aplikasi Kahoot” (Wijayanti et al.)

Penggunaan model pembelajaran RME dengan berbantuan media LINCAH (lingkaran Pecahan) berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 1 Pekalongan. Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dilihat dari adanya peningkatan nilai tes awal, siklus I dan siklus II. Hal ini didukung dengan adanya hasil lembar observasi pada saat dilaksanakannya tindakan. Peserta didik terlihat tertarik dengan

pembelajaran dengan model RME dan media LINCAH yang disajikan sehingga mereka lebih memperhatikan dan mengamati pembelajaran secara seksama. Peserta didik juga sangat bersemangat dalam mengerjakan soal pecahan setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media LINCAH. Didapatkan nilai rata-rata dari tes awal sebesar 30 kemudian nilai rata-rata hasil belajar siklus I yaitu 60 dan rata-rata hasil belajar siklus II meningkat menjadi 85. Hal tersebut menunjukkan bahwa siklus II berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas III SDN 1 Pekalongan.

### **PERSEMBAHAN**

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan artikel ini. Adanya dukungan dari para pihak membuat artikel penelitian ini menjadi terselesaikan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ananda, R. (2018). Penerapan Pendekatan Realistics Mathematics Education (Rme) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidik an Matematika*, 2(1), 125–133. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.39>
- Ariska Destia Putri, Syofnidalfrianti. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SD Sumur Sumatera Selatan”, *Terampil, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1).
- Darwis, D., Saputra, V. H., & Ahdan, S. (2020). Peran Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan (SPADA) Sebagai

- Solusi Pembelajaran Masa Pandemi Covid-19 di SMK YPI Tanjung Bintang. *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya*, 1, 36-45.
- Dewi, P. S., & Septa, H. W. (2019). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Disposisi Matematis Siswa dengan Pembelajaran Berbasis Masalah. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 31-39.
- Efendi, A., Fatimah, C., Parinata, D., & Ulfa, M. (2021). Pemahaman Gen Z Terhadap Sejarah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(2), 116-126.
- Fahrudin, A. G., Zuliana, E., & Bintoro, H. S. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika melalui Realistic Mathematic Education Berbantu Alat Peraga Bongpas. *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(1), 14-20.  
<https://doi.org/10.24176/anargya.v1i1.2280>
- Fuadiah, N. F. (2018). Hypothetical Learning Trajectory Pada Pembelajaran Bilangan Negatif Berdasarkan Teori Situasi Didaktis Di Sekolah Menengah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 13-24.  
<https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i1.290>
- Hadi, S. (2018). Pendidikan matematika realistik. PT RajaGrafindo Persada.
- Ika Firma Ningsih Dian Primasari, Zulela, Fahrurrozi Model Mathematics Realistic Education (Rme) Pada Materi Pecahan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1888 - 1899.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1115>
- Latipah, E. D. P., & Afriansyah, E. A. (2018). Analisis Kemampuan Koneksi Matematis Siswa Menggunakan Pendekatan Pembelajaran CTL dan RME. *Matematika*, 17(1), 1-12.  
<https://doi.org/10.29313/jmtm.v17i1.369>
- 1
- M Rusli, B. (2020). Konsep Pecahan dan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 3(3), 486-492.
- Primasari, I. F. N. D., & Supena, A. (2021). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 524-532.
- Sumadayo, S. (2013). Penelitian tindakan kelas. *Yogyakarta: Graha Ilmu*.
- Susanto, Ahmad. (2019). Pengembangan Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. Jakarta: Prendamedia Grup.
- Tasya Amrina Rosyada, Yunita Sari, Andraini Permata Cahyaningsih. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V SD", *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(2), 118.
- Ulfa, M., & Puspaningtyas, N. D. (2020). The Effectiveness of Blended Learning Using A Learning System in Network (SPADA) in Understanding of Mathematical Concept. *Matematika Dan Pembelajaran*, 8 (1), 47-60.
- Wulandari, L., & Fatmahanik, U. (2020). Kemampuan Berpikir Logis Matematis Materi Pecahan pada Siswa Berkemampuan Awal Tinggi. *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 43-57.  
<https://doi.org/10.31537/laplace.v3i1.312>
- Zulela, & Primasari, I. F. N. D. (2021). Kendala Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Secara Online Selama Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(1), 64-73.
- Puspaningtyas, N. D., & Dewi, P. S. (2020). Persepsi Peserta Didik terhadap Pembelajaran Berbasis Daring. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 3 (6), 703-712.

Parinata, D & Puspaningtyas, N. D. (2021).  
Optimalisasi Penggunaan Google Form  
terhadap Pembelajaran Matematika.  
*Mathema: Jurnal Pendidikan  
Matematika*, 3(1), 56-65.

Wulanita, E., & Maskar, S. (2019).  
Development Of Mathematics Teaching  
Material Based On Lampungnese  
Ethomathematicts. *Edumatica: Jurnal  
pendidikan Matematika*, 9(02), 71-78

